



PROGRAMACIÓN DOCENTE

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4º ESO

Colegio La Milagrosa

Oviedo

De acuerdo con el Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias, publicado en el BOLETÍN OFICIAL DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS (BOPA) el 1/09/2022.

INDICE

1 INTRODUCCIÓN.

2 METODOLOGÍA

3 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

4.TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

5 ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

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

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

8. CONCRECIÓN DE LOS PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

10. RECURSOS DIDÁCTICOS Y LOS MATERIALES CURRICULARES.

11 INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.

1. INTRODUCCIÓN

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, 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 desacierto 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 que se dividen en dos bloques. El primer bloque «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 como las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores), como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, decalcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas básicas de modelado y de volumen y técnicas del arte del reciclaje.

El segundo bloque «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia»: permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Al igual que en el primer bloque, se inicia al alumnado en algunas de las técnicas básicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas.

Las características del paisaje del Principado de Asturias, así como las de su cultura, deben aprovecharse para desarrollar en el alumnado las capacidades perceptivas y creativas utilizando algunas de las obras y elementos que componen el patrimonio cultural de Asturias para enriquecer sus conocimientos y sensibilizarse con todo aquello que constituye la base de la sociedad en la que viven y estudian.

En esta materia, estrechamente relacionada con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se integran todas las dimensiones de la imagen (plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática) y también su forma, que varía según los materiales, técnicas y herramientas y formatos utilizados, bidimensional o

tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera.

La imagen se muestra a partir de las diferentes técnicas que variedad de artistas han investigado e innovado para ampliar los registros de la creación. La llegada de nuevos medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina en razón de la diversidad de imágenes que representan un poderoso centro de atracción e interés. A la vez ha democratizado la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de manipulación de las mismas. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado sea instruido para analizarlas críticamente, siempre a partir del conocimiento de sus medios de producción y tratamiento.

En el desarrollo de una propuesta creativa se llevan a cabo fases de información, investigación, reflexión, análisis, expresión de opiniones y adopción de posicionamientos, acerca de cuestiones generales o personales. Será necesario pues, que el alumnado se informe y se interroque sobre la situación a la que se enfrenta, y deberá investigar sobre las soluciones que diferentes artistas han dado a lo largo de la historia ante esos mismos interrogantes. El análisis de manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y sociedades, no perdiendo nunca de vista el contexto en el que han sido creadas, constituye una fuente de enriquecimiento.

Dicho análisis proporciona al alumnado la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias y establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas, facilita el enriquecimiento de sus propias creaciones, su percepción de las obras de arte y su capacidad para apreciarlas. Igualmente, la práctica artística hace que el alumnado ponga en marcha su pensamiento creativo y divergente, fomentando su autoafirmación, el desarrollo de valores personales, la construcción de su identidad, a tomar decisiones con responsabilidad y a tener en cuenta la opinión de otras personas, aumentando su sentido del compromiso y su capacidad de trabajo colaborativo.

Durante el proceso creativo, es importante también distinguir la creación de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, de aquellas producciones artísticas que tienen unos propósitos comunicativos concretos y que

implican un mensaje y unas personas destinatarias previamente definidas. En ambos casos, en la materia de Expresión Artística se presta especial atención a la búsqueda de la creatividad, la originalidad, a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, a la experimentación y la innovación.

Engloba la posibilidad de superar estereotipos culturales y sexistas, prejuicios y barreras sociales, orientándose hacia la formación en una actitud crítica y abriendo posibilidades transformadoras de la identidad individual y de la sociedad. La formación artística contribuye al desarrollo integral y armónico de la persona, y responde a la necesidad de relacionarnos con otras personas a través de un lenguaje universal. Para ello es indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus medios, herramientas y lenguajes. Comunicarse a través de la expresión plástica implica que la capacidad creadora pueda fluir con naturalidad y sin obstáculos técnicos que la condicionen.

Estos bloques están interrelacionados y fomentan la capacidad de análisis crítico visual, de construir imágenes, de entender el patrimonio como algo propio y genera en nuestra juventud una ciudadanía crítica y educada ante imágenes que muchas veces son nocivas, violentas, segregadoras, estereotipadas y machistas. Solo partiendo de temáticas cercanas a nuestro alumnado y favoreciendo la interacción con otras materias conseguiremos construir nuevos aprendizajes que afronten los desafíos del siglo XXI, para garantizar «una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos» que es el Objetivo de Desarrollo Sostenible número cuatro de la Agenda 2030, relacionados con el interés común, la paz, la sostenibilidad o la convivencia democrática, cimentada en la igualdad.

Transversalmente a todos los saberes se trabajarán temas como la creación de proyectos sostenibles, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado. Asimismo, se fomentará la prevención de la violencia de género, y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Una educación competencial se debe orientar hacia la adquisición de habilidades complejas que son esenciales en la adaptación del alumnado a un entorno en continuo cambio.

La materia de Expresión Artística en la Educación Secundaria Obligatoria tiene como objetivo principal facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, con la finalidad de impulsar el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicando al alumnado emocionalmente en el arte, a través del arte y por el arte.

2.METODOLOGÍA

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia son necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como, alternativos y medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser sugerentes e inclusivas vinculadas a contextos cercanos que desarrollen su creatividad, su identidad personal, libre de estereotipos de género y su autoestima y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo 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.

Así planteadas, estas situaciones constituyen, alineándose con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje, oportunidades de aprendizaje flexibles y accesibles que se ajustan a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje de todo el alumnado, contribuyendo por lo tanto a la equidad y la calidad educativa.

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 desaciertos cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

De esta manera, contribuyen al desarrollo de unas habilidades, destrezas y conocimientos multidisciplinares que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y conducta creativa.

La Expresión Artística contribuye al desarrollo de las competencias clave del currículo, establecidas en el presente Decreto, entendidas como capacidades que ha de desarrollar el alumnado para aplicar de forma integrada los saberes básicos de la materia con el fin de lograr la realización satisfactoria de las actividades

propuestas. Este aprendizaje competencial se desarrollará en propuestas dinámicas participativas diversas, que permitan al alumnado desarrollar proyectos, exposiciones, actividades o tareas variadas, favoreciendo diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, cooperativo o colaborativo, permitiendo asumir responsabilidades personales y grupales a través de metodologías activas o el trabajo por proyectos.

La figura docente se convierte en promotora y facilitadora de los diferentes diseños de situaciones de aprendizaje que se propongan. En este contexto metodológico son recomendables los instrumentos que posibiliten la evaluación continua y formativa, que permitan compartir resultados de aprendizaje, haciendo al alumnado participe en el seguimiento y evaluación de sus propios logros favoreciendo la autoevaluación y la coevaluación.

La Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias que permiten el uso del lenguaje verbal y escrito como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos.

Permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación. Muchos de los lenguajes artísticos (cómic, cine, diseño gráfico, etc.) integran el lenguaje oral o escrito con la imagen. Dota de herramientas para comunicarse creativamente y también apoya el desarrollo del pensamiento propio y la construcción crítica de conocimiento, vinculada a la reflexión y que debe evitar la manipulación o desinformación.

Por ello, la Expresión Artística trata sobre diversos lenguajes artísticos, plásticos y visuales, que tienen carácter universal, contribuyendo a adquirir la competencia en comunicación lingüística en cuanto que favorece la reflexión sobre las relaciones que se establecen entre diversos lenguajes en los actos de comunicación. Aprender a mirar pone en juego el discurso, el argumento, la escucha activa, el diálogo. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la interacción y el intercambio comunicativo igualitario y no sexista a discriminatorio a través del lenguaje plástico.

Asimismo, favorece la comprensión y expresión oral y escrita en otras lenguas al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística relacionándolo con la Competencia Plurilingüe (CP).

Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante el diseño, la geometría y la representación objetiva de las formas, orienta de forma significativa a que el alumnado adquiera la Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM). La Expresión Artística debe contribuir a que el alumnado adquiera un punto de vista científico, conociendo las aportaciones tanto de hombres como de mujeres en esta disciplina, intentando superar los prejuicios de género. Contribuye a la adquisición de esta competencia mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, el análisis y la reflexión posterior. También introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

El uso de recursos tecnológicos específicos no solo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales, sino que, a su vez, colabora en la mejora de la Competencia Digital (CD). Nuestro alumnado conforma su identidad a través de la comunicación y la información digital. La importancia que adquieren los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de esta competencia a través del desarrollo de capacidades como utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones fomentando una actitud crítica. Debemos entrenar una mirada proactiva y crítica para corregir situaciones de desigualdad en el ámbito digital.

A la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios desaciertos como instrumentos de mejora.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la Competencia Ciudadana (CC) en la medida en que la creación artística supone un trabajo en equipo, y una participación activa en la sociedad, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad promoviendo unos valores

democráticos e igualitarios y por lo tanto una ciudadanía responsable, crítica y sensible, y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, exige la toma de iniciativa y de decisiones constantes, afianzando la identidad y autonomía, gestionando recursos y aceptando las diferencias. La Expresión Artística colabora en gran medida en la adquisición de la Competencia Emprendedora (CE), dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un acto.

Ello significa saber planificar estrategias para alcanzar un objetivo previsto. Se promueven valores como la capacidad creadora y de innovación, la imaginación, el sentido crítico y la responsabilidad. La competencia que se vincula de forma más específica a este ámbito de conocimientos es la conciencia y expresiones culturales.

La Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC), una de las competencias clave que forman parte del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, implica, comprender y respetar la forma en que las ideas y el significado se expresan de forma creativa y se comunican en las distintas culturas, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad o de desempeñar una función en esta en distintas formas y contextos, así como el enriquecimiento de la identidad a través del diálogo intercultural.

Integra no solo la dimensión comunicativa, sino también los aspectos históricos e interculturales que conducen al alumnado a conocer, comprender y respetar la diversidad artística y cultural presente en su entorno aprendiendo a valorar y respetar el patrimonio cultural de Asturias (histórico, artístico, arqueológico, etnográfico, histórico industrial y natural) como símbolo de nuestra historia y preciado legado que debemos disfrutar, divulgar y conservar en las mejores condiciones, para transmitir a las generaciones futuras los bienes que lo componen.

En cada propuesta didáctica se establece el nexo entre los saberes básicos desarrollados y las capacidades que pretende desarrollar el currículo, es decir, los

métodos pedagógicos y las estrategias necesarias en todo proceso de enseñanza aprendizaje— El proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser organizado en base a una progresión adecuada de los saberes básicos y competencias alcanzada por el alumnado.

No obstante, conviene destacar unos principios metodológicos que se consideran esenciales a fin de orientar la práctica docente de proyectos artísticos hacia la consecución de lo establecido en este currículo.

La metodología debe tener en cuenta propuestas y modelos organizativos que, generalizados al contexto de aula, permitan la presencia, la participación y el aprendizaje de todo el alumnado. Por ello, se debe buscar la personalización de la respuesta educativa, teniendo en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Este diseño se basa en tres principios que contempla múltiples formas de implicación o motivación para la tarea (por qué se aprende), múltiples formas de representación de la información (el qué se aprende) y múltiples formas de expresión del aprendizaje (cómo se aprende), de manera que se conecte con los centros de interés del alumnado, así como con la programación multinivel de saberes básicos del área. Este diseño promueve la accesibilidad de los procesos y entornos de enseñanza y aprendizaje, mediante un currículo flexible, ajustado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de la diversidad del alumnado. La diversidad y heterogeneidad del alumnado presente en el aula han de entenderse como factores enriquecedores del proceso de enseñanza-aprendizaje y es a través de los principios, del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), como se puede lograr la equidad para todo el alumnado.

El uso de estrategias didácticas basadas en la observación y la experimentación, adecuadas a las capacidades del alumnado permitirá alcanzar los saberes básicos de forma guiada. Las actividades del aula pueden organizarse creando un ambiente de trabajo que posibilite diferentes ritmos de aprendizaje, favoreciendo tanto el trabajo individual como el cooperativo.

Otras actividades pueden implicar la realización de un proyecto a partir de una idea inicial, que permita al alumnado participar en él con creatividad, desarrollando su sentido de la iniciativa y un carácter emprendedor y habilidades de carácter social y cívico.

El diseño de actividades orientadas a estimular el interés por la investigación y la lectura, en las que tengan que defender y justificar de forma oral y escrita sus producciones, favorece la mejora de las competencias comunicativas.

De igual modo, la planificación de actividades variadas facilita las posibilidades de experimentar con diferentes materiales y vincularlas tanto al aula como al entorno en que vive cada estudiante y a los medios de comunicación y de tratamiento de la información que tienen a su alcance. La graduación de los diferentes procedimientos, técnicas gráfico-plásticas y métodos de trabajo pueden organizarse en función de la dificultad y grado de experimentación de las alumnas y los alumnos, para que los resultados obtenidos les puedan servir de motivación.

El alumnado requiere de ciertos aspectos teóricos antes de ser capaz de producir o apreciar trabajos artísticos, pero el desarrollo de la materia debe abordarse desde un punto de vista práctico. La adquisición de los conocimientos, de las destrezas y de las competencias ha de producirse desde la experiencia, la experimentación, la creación y la reflexión acerca del trabajo realizado.

Por último, hemos de subrayar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida en 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 desaciertos y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1

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

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 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 en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de

la mujer 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.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

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

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3

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.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4

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

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 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.

4. TEMPORALIZACIÓN

La siguiente temporalización tiene carácter aproximativo, pues podrá estar sujeta a modificación atendiendo por una parte a las necesidades del alumnado (tiempos de trabajo, repaso de temas, ...); por otra parte, desde la asignatura, se aprovecharán todas las oportunidades que se ofrezcan y sean de interés para que los/as alumnos/as entren en contacto de manera activa y directa con su entorno, aprovechando acontecimientos de la realidad conocidos a través de los medios de comunicación, determinadas celebraciones, visitas culturales, exposiciones temporales y concursos. Consideramos que la realización de estas u otras actividades es muy provechosa para su formación aun cuando en ocasiones suponga una alteración en la temporalización prevista.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5: Elementos de expresión visual.	PRIMER TRIMESTRE Bloque A: Técnicas gráfico - plásticas
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6: El color.	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 7: La forma y el plano en la composición.	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1: Percepción y lectura de imágenes.	SEGUNDO TRIMESTRE Bloque B: Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2: La imagen fotográfica.	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3: El cine y la televisión.	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4: De la ilustración a la animación.	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 9: Dibujo geométrico.	TERCER TRIMESTRE Bloque A: Técnicas gráfico - plásticas
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 10: Proporciones y estructuras modulares.	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 11: Sistemas de representación.	

5. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

1º TRIMESTRE		
BLOQUE A: Técnicas gráfico - plásticas		
Competencias específicas EA - 4º ESO	Descriptor del perfil de salida	Criterios de evaluación EA - 4º ESO
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.	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. 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
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.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes,	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3,	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.

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.	CCEC4.	3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.
---	--------	--

Saberes básicos

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

2º TRIMESTRE

BLOQUE B: Bloque B: Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

Competencias específicas EPVyA - 3º ESO	Descriptor del perfil de salida	Criterios de evaluación EPVyA - 3º ESO
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.	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

imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.	en su recepción. 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente
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.	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes
	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	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.
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.	CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.	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. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Saberes básicos

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.
Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
Técnicas básicas de animación.
Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

3º TRIMESTRE

BLOQUE A: Técnicas gráfico - plásticas

Competencias específicas EPVyA - 3º ESO	Descriptor del perfil de salida	Criterios de evaluación EPVyA - 3º ESO
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2.	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.
		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.

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	CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes 2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.
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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	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. 3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.
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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia 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.
Saberes básicos		

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

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

Modelo de evaluación:

La evaluación orientará el proceso de enseñanza-aprendizaje, atendiendo a los criterios de evaluación y partiendo de modelos de evaluación continua y formativa. Esta evaluación continua está formada por una evaluación inicial, que nos ofrece información de los conocimientos previos de cada alumno; una evaluación formativa, que nos dará información de la evolución de cada alumno en relación con sus avances y dificultades; y una evaluación sumativa, que nos informa sobre los aprendizajes realizados y el logro de los objetivos, así como de la validez de la metodología empleada.

Instrumentos y procedimientos de evaluación:

Serán variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado.

Las diferentes situaciones de aprendizaje podrán incluir los siguientes procedimientos e instrumentos de evaluación necesarios para evaluar de forma objetiva al alumnado:

- Observación directa del profesor: Ficha personal de registro.
- Cuaderno de trabajo: listas de control.
- Escalas de autoevaluación y coevaluación.
- Exposiciones orales.
- Pruebas escritas.
- Actividades prácticas: láminas
- Trabajos y proyectos individuales.
- Trabajos y proyectos de equipo.

Para poder superar la asignatura por evaluaciones será necesario obtener una media aritmética igual o superior a cinco entre los tres trimestres (NO SE HARÁ MEDIA SI ALGUNA EVALUACIÓN SE HA OBTENIDO UNA CALIFICACIÓN INFERIOR A CINCO).

La materia se considerará aprobada cuando el alumno obtenga una calificación total, igual o superior a 5

Los criterios de calificación:

Están concretados y distribuidos entre las situaciones de aprendizaje, las cuales se calificarán mediante las actividades, pruebas, cuestionarios, exposiciones y productos finales de las tareas propuestas. Cada criterio tendrá un determinado peso ponderativo por lo que la nota final de cada situación de aprendizaje será la media resultante de los criterios recogidos con los citados instrumentos de evaluación. La asignatura se divide en 3 evaluaciones independientes en su calificación. Al final de cada trimestre la nota resultará de la media aritmética de todas las situaciones de aprendizaje. Por último, la nota final del curso en junio será la resultante de las medias de los trimestres.

Los proyectos que constan de varias fases de ejecución, se evaluará cada fase individualmente, la nota resultante del mismo se obtendrá de la media de las distintas fases.

Para una evaluación positiva, será necesario haber realizado todas las actividades, así como presentarlas en tiempo y forma.

Para recuperar una evaluación suspensa deberá seguirse el plan de recuperación diseñado por la profesora, repitiéndose aquellas actividades o pruebas del trimestre donde no se hayan alcanzado una evaluación positiva y/o entregar aquellas que estén sin realizar, así mismo se realizará una prueba escrita.

En la evaluación de junio los alumnos deben presentarse a recuperar las evaluaciones suspensas, y deberán entregar aquellas actividades que no hayan realizado o tengan una evaluación negativa y su correspondiente prueba escrita.

Si se falta a clase el día de un examen o actividad práctica.

Dado el carácter eminentemente práctico de la materia de Expresión Artística, las láminas y trabajos individuales se realizarán, con carácter general, durante el horario lectivo, utilizando los materiales y orientaciones proporcionados en el aula.

El alumnado deberá ser capaz de planificar y desarrollar sus trabajos dentro del tiempo de clase asignado a lo largo del trimestre. En caso de ausencia, el trabajo no se llevará a casa para su realización, debiendo aprovechar las sesiones lectivas posteriores destinadas a la materia para su finalización.

Esta medida tiene como finalidad fomentar la autonomía, la gestión del tiempo, el trabajo personal y la observación directa del proceso creativo del alumnado por parte del profesorado.

En situaciones excepcionales valoradas en coordinación por el profesor y el tutor, se establecerán las adaptaciones necesarias para garantizar el derecho del alumnado a la evaluación y a la adquisición de los aprendizajes previstos.

Casos de absentismo.

Los alumnos que estén en esta circunstancia tendrán que realizar una prueba escrita y actividades prácticas correspondientes a los contenidos íntegros de cada una de las situaciones de aprendizaje de la evaluación, en la fecha y hora indicada por el profesor correspondiente; en el caso de no presentarse, tendrán que presentarse a la prueba global en el mes de junio

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Tomando como referencia el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se incluyen en este apartado aquellas medidas de atención a las diferencias individuales que permitan la personalización del aprendizaje del alumnado del grupo clase para dar respuesta a los distintos ritmos, situaciones y estilos de aprendizaje y tomando como referencia la normativa legal vigente así como el Programa de Atención a la Diversidad del centro.

En este sentido, y ofreciendo medidas de accesibilidad y atención a la diversidad desde una perspectiva inclusiva, se plantea la atención personalizada y la prevención de dificultades en el aprendizaje siguiendo las siguientes pautas DUA para la elaboración de las diferentes situaciones de aprendizaje:

PRINCIPIO I: Proporcionar múltiples formas de representación	
PAUTA 1: Proporcionar diferentes opciones Para la percepción	DESCRIPCIÓN
<i>1.1. Opciones que permitan la personalización en la presentación de la información</i>	La información debe ser presentada en un formato flexible de manera que puedan modificarse las características perceptivas
<i>1.2. Ofrecer alternativas para la información auditiva</i>	Ofrecer diferentes opciones para presente cualquier tipo de información auditiva, incluyendo el énfasis
<i>1.3. Ofrecer alternativas para la información visual</i>	Proporcionar alternativas no visuales.
PAUTA 2: Proporcionar múltiples opciones Para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos	DESCRIPCIÓN
<i>2.1. Clarificar el vocabulario y los símbolos</i>	Explica o proporcionar una representación alternativa al vocabulario clave, etiquetas, iconos y símbolos.
<i>2.2. Clarificar la sintaxis y la estructura</i>	Proporcionar representaciones alternativas que clarifiquen o hagan más explícitas las relaciones sintácticas o estructurales entre los elementos (cómo elementos simples se combinan para crear nuevos significados/hacer explícitas las sintaxis de una frase o la estructura de una representación gráfica)
<i>2.3. Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos</i>	Proporcionar opciones que reduzcan las barreras y el incremento de carga cognitiva que conlleva la decodificación para los estudiantes que no les resulten familiares o no manejen de manera fluida los símbolos
<i>2.4. Promover la comprensión entre diferentes idiomas</i>	Proporcionar alternativas lingüísticas, especialmente en la información clave o el vocabulario.
<i>2.5. Ilustrar a través de múltiples medios</i>	Proporcionar alternativas al texto.
PAUTA 3: Proporcionar opciones Para la comprensión	DESCRIPCIÓN

3.1. Activar o sustituir los conocimientos previos	Proporcionar opciones que facilitan o activan los conocimientos previos que permiten establecer conexiones con la información previa necesaria
3.2. Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones	Proporcionar claves explícitas o indicaciones que ayuden a prestar atención a lo importante frente a lo que no lo es: gestión efectiva del tiempo, identificar lo valioso o establecer nexos con conocimientos previos
3.3. Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación	Proporcionar modelos y apoyos para el empleo de estrategias cognitivas y metacognitivas que faciliten el procesamiento de la información y la transformación de la información en conocimiento útil
3.4. Maximizar la transferencia y la generalización	Proporcionar apoyos para favorecer la generalización y transferencia de aprendizajes a nuevos contextos y situaciones.
Principio II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	
PAUTA 4: Proporcionar opciones para la Interacción física	DESCRIPCIÓN
4.1 Variar los métodos para la respuesta y la navegación	Proporcionar diferentes métodos para navegar a través de la información y para interactuar con el contenido (buscar, responder, seleccionar, redactar)
a. Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo	Proporcionar apoyos para garantizar el uso efectivo de las ayudas, asegurando ni las tecnologías ni el currículum generan barreras
PAUTAS: Proporcionar opciones para la Expresión y la comunicación	DESCRIPCIÓN
5.1. Usar múltiples medios de comunicación	Proporcionar medios alternativos para expresarse.
5.2. Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición	Proporcionar múltiples herramientas para la construcción y composición (a menos que el objetivo esté dirigido al aprendizaje de la utilización de una herramienta específica)
5.3. Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y la ejecución	Proporcionar diferentes opciones para que los alumnos alcancen el máximo nivel de dominio en las diferentes competencias
PAUTA 6: Proporcionar opciones para las Funciones ejecutivas	DESCRIPCIÓN
6.1. Guiar el establecimiento adecuado de metas	Incorporar apoyos graduados para aprender a establecer metas personales que supongan un reto, pero a la vez sean realistas.
6.2. Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias	Articular diferentes opciones para fomentar la planificación y el desarrollo de estrategias, y proporcionar apoyos graduados para ejecutar de forma efectiva dichas estrategias.
6.3. Facilitar la gestión de información y de recursos	Proporcionar estructuras internas y organizadores externos para mantener la información organizada y “en mente”, favoreciendo la memoria de trabajo
6.4. Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances	Proporcionar una retroalimentación “formativa” que permita a los estudiantes controlar su propio progreso y utilizar esa información para su esfuerzo y su práctica
PRINCIPIO III: Proporcionar múltiples formas de implicación	
PAUTA 7: Proporcionar opciones para Captar el interés	DESCRIPCIÓN
7.1. Optimizar la elección individual y la autonomía	Ofrecer opciones a los alumnos para desarrollar su toma de decisiones, su satisfacción con los logros alcanzados e incrementar el grado de vinculación con su propio aprendizaje
7.2. Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad	Proporcionar diferentes opciones que optimicen lo que es relevante, valioso, importante y motivador para cada uno de los alumnos

7.3. Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones	Crear un clima de apoyo y aceptación en el aula, ofreciendo opciones que reduzcan los niveles de incertidumbre y la sensación de inseguridad (feedback y experiencias negativas), la percepción de amenazas y las distracciones, y que ofrezcan diferentes niveles de estimulación sensorial
PAUTA 8: Proporcionar opciones para Mantener el esfuerzo y la persistencia	DESCRIPCIÓN
8.1. Resaltar la relevancia de metas y objetivos	Establecer un sistema de recordatorios periódicos o constantes que recuerden el objetivo y su importancia, con el fin de conseguir el mantenimiento del esfuerzo y la concentración, aunque aparezcan elementos distractores
8.2. Variar las exigencias y los recursos para optimizar los desafíos	Establecer exigencias de diferente naturaleza y con niveles de dificultad variados para completar con éxito la tarea, así como variedad de propuestas o tareas y un repertorio de posibles recursos
8.3. Fomentar la colaboración y la comunidad	Diseñar agrupamientos flexibles que favorezcan la colaboración y el trabajo en equipo
8.4. Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea	Utilizar el feedback orientado al dominio de algo.
PAUTA 9: Proporcionar opciones para la auto - regulación	DESCRIPCIÓN
9.1. Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación	Proporcionar múltiples opciones para que los estudiantes mantengan la motivación: sean capaces de establecer sus propios objetivos de manera realista y fomentar pensamientos positivos sobre la posibilidad de lograrlos, manejando la frustración y evitando la ansiedad
9.2. Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana	Proporcionar variedad y alternativas de apoyos para ayudar a los estudiantes a elegir y probar estrategias adaptativas para gestionar, orientar o controlar sus respuestas emocionales ante los acontecimientos externos
9.3. Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión	Proporcionar múltiples modelos y pautas de técnicas diferentes de auto- evaluación para controlar las emociones y la capacidad de reacción

8. CONCRECIÓN DE LOS PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO.

Plan lector:

La lectura es uno de los principales instrumentos de aprendizaje cuyo dominio abre las puertas a nuevos conocimientos y a la cultura; si no se domina correctamente, es imposible comprender la información contenida en los libros de texto y asimilarla de un modo crítico, ya que a través de ella se adquiere y desarrolla la competencia en comunicación lingüística, base para la adquisición de otras competencias básicas, que les permite a los estudiantes comprender, interpretar, reflexionar, madurar el pensamiento crítico, enriquecer la capacidad creativa y ampliar el conocimiento que tienen de la realidad, de los demás y de sí mismos. De modo que este plan pretende potenciar el hábito de la lectura en los alumnos, que amplíen su léxico y su conocimiento de la lengua, que descubran su poder creativo, que mejoren en la escritura, que se acerquen a los textos con una actitud reflexiva y crítica, y que utilicen la lectura, en fin, como una fuente de aprendizaje. La estimulación a la lectura en esta materia se realizará mediante la lectura comprensiva del tema del libro vinculado con las unidades correspondientes a la actividad que se esté desarrollando en el aula.

Paralelamente a la realización de las distintas actividades, se realizarán trabajos de investigación sobre distintos temas (movimientos artísticos relacionados con las técnicas utilizadas, así como biografías de los autores más representativos), que serán leídos y comentados en el aula.

Así mismo enmarcado dentro del plan lector del centro, se puede desarrollar en uno de los trimestres una actividad asociada a la lectura del libro pautado para dicho trimestre.

Concurso de diseño de la portada del PRECOMI

- Objetivos: complementar los contenidos en ciertas unidades didácticas, a la vez que puede servir de estímulo o motivación para otras.
- Temporalización: final del segundo trimestre.
- Duración: 3-4 sesiones

Participación en distintos concursos en función de las fechas y bases del concurso:
Concurso de la ONCE de sensibilización educativa / Concurso "Reto Vídeo Mujer y Ciencia" (Oviedo Emprende) / Festival de clipmetrajes de Manos Unidas/ concurso "Participa Mèliés".

- Objetivos: complementar los contenidos en ciertas unidades didácticas y poner en práctica la elaboración de un proyecto de grupo.
- Temporalización: segundo trimestre.
- Duración: 2 semanas.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Las actividades complementarias y extraescolares dentro del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tienen una especial importancia, ya que pueden en ciertas unidades didácticas complementar los contenidos, a la vez que pueden servir de estímulo o motivación para otras. Se decide en cada curso según la oferta planteada.

Se intentará siempre en la medida de lo posible la realización de una visita al Museo de Bellas Artes de Asturias dentro del programa específico para escolares “*Educación en el Museo*”.

Se procurará la realización de una visita al Centro de Producción Audiovisual de Olloniego

Igualmente puede ser interesante la participación de los alumnos en los distintos concursos relacionados con el área, como es el caso de los concursos de carteles, de humor gráfico, de diseño, etc., así como la colaboración en cualquier tipo de actividad que a lo largo del curso se pueda plantear, tanto desde la propia área, como desde otras áreas.

Por último, cabe señalar la importancia que tiene, en los contenidos, el patrimonio artístico-cultural de la Comunidad Autónoma, con la presencia de temas como el arte popular, los rincones y ambientes del entorno urbano o rural, los monumentos prerrománicos, la industria, la artesanía, la mitología, etc., por lo que será interesante realizar alguna actividad relacionada con este patrimonio que será estudiada en función de la oferta anual y la disponibilidad.

10. RECURSOS DIDÁCTICOS Y LOS MATERIALES CURRICULARES.

El proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser organizado en base a una progresión adecuada de los contenidos y competencias alcanzados por los alumnos y las alumnas.

El alumnado requiere de ciertos aspectos teóricos antes de ser capaz de producir o apreciar trabajos artísticos, pero el desarrollo de la materia debe abordarse desde un punto de vista práctico; partiendo siempre de una explicación teórica de cada unidad didáctica, cuya exposición de los contenidos puede ser de forma digital (imágenes, presentaciones o videos utilizando los recursos que ofrece la edición Revuela de SM o realizados por el profesor), y de manera oral con la ayuda de la pizarra clásica (dibujos, bocetos, esquemas). Dependiendo de cada unidad didáctica será más conveniente utilizar un método, o la combinación de varios de ellos. La adquisición de los conocimientos, de las destrezas y de las competencias ha de producirse desde la experiencia, la experimentación, la creación y la reflexión acerca del trabajo realizado.

Por tanto, la función del profesor será la de aclarar las dudas que vayan surgiendo durante el proceso, a la vez que estimular y motivar la observación y la creatividad. Igualmente hará un seguimiento de las actividades, interviniendo en su regulación y propuesta de soluciones, evaluando el progreso del alumno, e intentando detectar las dificultades y aportando medidas para resolverlas.

Se pretende además que los alumnos se distribuyan el tiempo necesario para realizar las actividades propuestas, dentro de la propia temporalización de cada contenido, indicándoles una fecha de entrega, con el fin de que aprendan así a organizar su tiempo y valorar la importancia del proceso de realización de su trabajo, aprovechando al máximo el horario lectivo.

Los recursos *serán abiertos y con cierto grado de flexibilidad para poder adaptarlos a la capacidad de cada alumno*, proponiendo algunas como:

- Empleo de metodologías activas con la tecnología presente en el proceso de aprendizaje, con el uso del Chromebook como herramienta de consulta, de trabajo, de comunicación, etc...fomentando su autonomía.
- La realización de apuntes, anotaciones o esquemas, en el cuaderno o reverso de las láminas, de todas aquellas informaciones orales y visuales que corresponden a los contenidos.
- Libro de texto y uso adecuado de la edición digitales que ofrece la editorial SM como material de consulta y referencia, como sustituto al libro de texto.

- Se utilizan estrategias didácticas basadas en la observación y experimentación, adecuadas a las capacidades de las alumnas y los alumnos que permitirá alcanzar los contenidos de forma guiada. La búsqueda de imágenes se realiza fundamentalmente a través del Chromebook; pudiendo darse el caso de realizarla también mediante recortes, fotocopias en revistas, catálogos libros..
- La realización de bocetos buscando distintas soluciones a una misma propuesta y usando distintas técnicas y materiales.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, entendiéndolas como herramienta de ayuda al proceso pedagógico, como instrumento para la comunicación oral y escrita, como fuente de consulta y campo de experimentación hacia nuevas formas de expresión y creación.
- Organizar las actividades del aula creando un ambiente de trabajo que posibilite diferentes ritmos de aprendizaje, favoreciendo tanto el trabajo individual como el cooperativo. Será importante la cooperación y el trabajo en equipo, apoyándose mutuamente y aportando las ideas bajo actitudes de respeto, diálogo y coordinación.
- Diseñar actividades consistentes en la realización de un proyecto a partir de una idea inicial, que permitan a las alumnas y los alumnos participar en él con iniciativa y creatividad, desarrollando su sentido de la iniciativa y un carácter emprendedor y habilidades de carácter social y cívico.
- La planificación de actividades variadas facilita las posibilidades de experimentar con diferentes materiales y vincularlas tanto al aula como al entorno en que viven los estudiantes y a los medios de comunicación y de tratamiento de la información que tienen a su alcance.
- Diseñar actividades orientadas a estimular el interés por la investigación y la lectura, en las que tengan que defender y justificar sus producciones para mejorar las competencias comunicativas.
- Graduar los diferentes procedimientos, técnicas gráfico-plásticas y métodos de trabajo, en función de la dificultad y grado de experimentación de las alumnas y los alumnos, para que los resultados obtenidos les puedan servir de motivación.
- Cada aula dispone de ordenador y pizarra digital.

11. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.

La programación se considera un documento vivo, sujeto a cambios si son necesarios, para lo cual, y siguiendo lo que establece la normativa, se realizará un seguimiento de efectividad y funcionalidad del documento.

Para realizar el seguimiento se generan una serie de indicadores de logro de manera que el docente pueda comprobar de una manera rápida si la efectividad y funcionalidad obtenida es la planificada. Sirvan de ejemplo los propuestos en la siguiente tabla

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN ----- EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN			
1.	Se cumple la temporalización propuesta		
2.	Se adecúa la programación al contexto del aula		
3.	Objetivos agenda 20/30		
4.	Se desarrollan las competencias clave		
ORGANIZACIÓN DEL AULA			
5.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.		
6.	Se emplean otros espacios educativos		
RECURSOS EN EL AULA			
7.	Se utilizan recursos didácticos variados.		
8.	Los recursos son los adecuados		
METODOLOGÍA EN EL AULA			
9.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.		
10.	Los métodos didácticos y pedagógicos han contribuido a la mejora del clima del aula y del centro		
11.	Se utiliza el aprendizaje por proyecto		
12.	Las actividades diseñadas son las adecuadas para la consecución de las competencias		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
13.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje		
14..	Las actividades diseñadas son las adecuadas		

15.	Se identifican las necesidades de los alumnos/as		
16.	Se aplican las medidas de atención a la diversidad		
17.	Se cumple con lo programado en los PTI		
EVALUACIÓN			
18.	Los resultados académicos son los esperados		
19.	Se emplean diferentes instrumentos de evaluación		
20.	Los alumnos/as participan de la evaluación de la práctica docente		
OTROS			
21.	Las actividades propuestas contribuyen al PLEI		
21.	Se adoptan las propuestas de mejora recogidas en la memoria final de curso		
21.	Se trabajan temas transversales		
24.			

Propuestas de mejora

Propuestas de mejora y objetivos a trabajar para el próximo curso.

Evaluación de la programación y de la práctica docente basado en:			
☐ Resultados académicos	☐ Cuestionarios o encuestas	☐ Rúbricas	☐ Otros:
Propuestas de mejora: 			