

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

4º DE ESO - EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Expresión Artística - 4º de ESO

I.E.S. Esteban Manuel Villegas (26001845) 2024/2025

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2024

Finalización aproximada: 20-10-2024

Jefe del departamento responsable de la programación

Divina J Aliende Ojeda

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Nuria Marañón Calleja
- Divina J Aliende Ojeda

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Adaptaciones curriculares/ Atención a la diversidad:

Se atenderán conforme a las directrices que marque el departamento de Orientación. Se intentará prestar un apoyo lo más personalizado posible para atender a las necesidades y particularidades de cada alumno, adaptando la metodología para garantizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las principales necesidades en este curso de 4º ESO son por TDA, dificultad en el aprendizaje y varios de integración tardía. Las principales medidas a tomar con ellos son:

1. - Ubicación primeras filas.
2. - Ubicación cerca de compañero/a con buena organización y capacidad atencional.
3. - Complementar explicaciones orales con apoyos visuales: imágenes, vídeos..
4. - Adelantar la organización y el orden del día de la sesión.
5. - Realizar esquemas con los aspectos importantes de cada tema.
6. - Comprobar que ha entendido la tarea a realizar.
7. - Dar más tiempo o reducir número de tareas , buscando más calidad que cantidad.
8. - Uso de agenda como control y comunicación con la familia.
9. - Evitar que copie enunciado de las preguntas.
10. - Escribir en la pizarra tareas para el día siguiente.
11. - Leerle en voz alta el examen.
12. - Ayudarle a controlar el tiempo en la realización de ejercicios y exámenes.
13. - Combinar exámenes orales y escritos.
14. - Más tiempo en exámenes o fraccionar el examen en varias sesiones, si lo necesita.
15. - Valorar el trabajo y esfuerzo diario.
16. - No penalizar aspectos actitudinales relacionados con la falta de atención o la hiperactividad.
17. - Adaptaciones formato examen:

Letra con formato claro

Destacar palabras clave en los enunciados

Presentar una demanda por pregunta

Incluir preguntas cortas, de elección de respuesta, de verdadero falso, completar frases, emparejar respuestas...

Dejar suficiente espacio entre las preguntas para la respuesta.

Reducir el número de preguntas para el examen.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Para los alumnos de cuarto de ESO con materias pendientes de cursos anteriores relativos al área de Educación Plástica y Visual se programa el plan de recuperación de la siguiente manera:

ALUMNOS CON 3ºESO de LOMLOE, se dará impreso por evaluaciones a principio de curso donde se especifican las competencias específicas a recuperar y sus porcentajes de procedimientos, así como la manera de proceder para recuperar la materia.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
Este curso no utilizamos libro de texto ni cuadernillo de actividades.	

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
--------	--------	-----

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	8,41%
Pruebas de ejecución:	11,05%
Presentación de un producto:	38,30%
Composición y/o ensayo:	6,11%
Trabajo monográfico o de investigación:	36,14%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Expresión Artística de 4º de ESO). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
09-09-2024	1.- Elementos gráficos-plásticos. La línea, textura y color. Materiales y técnicas.	15
21-10-2024	2.- La luz en la expresión artística. Escultura y volumen	21
09-12-2024	3.- Diseño gráfico	21
10-02-2025	4.- Diseño industrial	12
10-03-2025	5.- Fotografía y publicidad	20
05-05-2025	6.- Imagen secuenciada	20

1.- ELEMENTOS GRÁFICOS-PLÁSTICOS. LA LÍNEA, TEXTURA Y COLOR. MATERIALES Y TÉCNICAS. (15 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

ILUSTRAR UN CUENTO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

elección de su cuento favorito y reinventar otra situación e ilustrarla.

los saberes estarán relacionados con las diferentes técnicas de dibujo y pintura

En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creación por parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes, recordatorio de datos/características...).
- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con respuesta abierta, libertad de elección...)
- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación y análisis de las imágenes que percibimos para ser capaces también de crear otras propias.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

presentación de un mini cuento con ilustración en cada hoja

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

visualización de ilustraciones refereridas a los textos. Realización de distintos bocetos

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento	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. (9) 4.1.- Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (10)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento	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) 4.1.- Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (3)

2.- LA LUZ EN LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA. ESCULTURA Y VOLUMEN (21 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

SACANDO VOLUMEN

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

De una foto sacar el volumen con claroscuro. En otra copia de la misma foto, darle relieve con plastilina o masa cerámica, darle acabado monocolor, así se verá el volumen. Hacer comparación.

los saberes estan relacionados con las técnicasbásicas de creación de volúmenes.

En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creaciónpor parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes,recordatorio de datos/características...).
- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con repuesta abierta, libertad de elección...)
- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación y análisis de las imágenes que percibimos para ser capaces también de crear otras propias.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Una lámina trabajado el volumen con lápiz y otra lámina creado el volumen con material tridimensional.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

hacer claroscuro y utilizar materiales tridimensionales

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	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. (10) 4.1.- Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (10)

3.- DISEÑO GRÁFICO (21 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

IMAGEN CORPORATIVA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Realización de un logo para una empresa de telefonos.

los saberes estarán relacionados con las técnicas grafico-plásticas

En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creación por parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes, recordatorio de datos/características...).
- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con respuesta abierta, libertad de elección...)
- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación y análisis de las imágenes que percibimos para ser capaces también de crear otras propias.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Logo

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Se entregarán bocetos del logo, diferentes pruebas de tamaño, forma, color... del logo hasta llegar al definitivo. Así mismo se harán pruebas de colocación en embalajes, tarjetas de empresa, facturas y otros soportes.

Así como el logo realizado gráficamente para poderlo reproducir.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	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) 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. (2) 4.1.- Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (4) 4.3.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa. (2)

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

4.- DISEÑO INDUSTRIAL (12 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

DISEÑA TU HABITACIÓN

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Realizar el diseño de tu habitación con diferente mobiliario, a partir de la perspectiva cónica.

los saberes estarán relacionados con la perspectiva cónica y técnicas plásticas.

En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creación por parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes, recordatorio de datos/características...).
- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con respuesta abierta, libertad de elección...)
- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación y análisis de las imágenes que percibimos para ser capaces también de crear otras propias.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

una lámina con el diseño de su habitación amueblada a color

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

dibujar una habitación en perspectiva cónica, ubicar en el espacio muebles como cama, mesa de estudio, silla, ventana, puerta y demás objetos. Colorear

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Realización de la actividad en el aula	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. (10) 4.1.- Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (4) 4.2.- Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. (3)
Presentación de un producto	Presentación al grupo	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. (5) 4.1.- Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (5) 4.2.- Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. (5)

5.- FOTOGRAFÍA Y PUBLICIDAD (20 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

DALE COLOR AL BLANCO Y NEGRO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Se trata de hacer una comparativa a partir de una fotografía realizada por el alumno, en diferentes acabados con color.

los saberes incluyen los diferentes tipos de fotografía, publicidad (funciones, tipos, psicología..)

En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creación por parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes, recordatorio de datos/características...).
- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con respuesta abierta, libertad de elección...)
- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación y análisis de las imágenes que percibimos para ser capaces también de crear otras propias.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 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.
- 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.
- 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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Hacer fotografía de una persona con diferentes objetos

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento 1	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. (4) 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. (4)
Presentación de un producto	Procedimiento	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. (10) 4.1.- Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (3) 4.2.- Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. (4)

6.- IMAGEN SECUENCIADA (20 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 3 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

-----+--

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

LUCES, CÁMARA Y ACCIÓN!!!!

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Se trata de realizar un video, en el que exista un guión, diferentes planos, y intención con la luz.

Los saberes que se incluyen son: el lenguaje audiovisual y géneros, el guión, la animación.....

En el plano metodológico la unidad de programación se articula desde el aprendizaje basado en proyectos (ABP), pues tras un proceso de investigación y creación por parte del alumnado se culmina en un producto final que será presentado/compartido en grupo.

A su vez, atiende al diseño universal para el aprendizaje (DUA) proporcionando:

- Múltiples formas de representación a nivel perceptivo y utilizando varios medios para facilitar la comprensión (texturas en el aula, imágenes, recordatorio de datos/características...).
- Múltiples formas de motivación: para captar y mantener la atención, así como promover su autonomía (distintos tiempos en grupo o individuales, preguntas con repuesta abierta, libertad de elección...)
- Múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar... comparar, analizar... escribir, dibujar...) otorgando el protagonismo al alumnado.

Procuraremos que la situación de aprendizaje cumpla con los principios que le son propios -acción, reflexión, contextualización, funcionalidad, transferibilidad, autenticidad, implicación de diferentes procesos cognitivos, globalidad y significatividad- y girará principalmente en torno a la observación y análisis de las imágenes que percibimos para ser capaces también de crear otras propias.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

VIDEO. A partir de cinco videos realizados con distinta temática, recomponerlos formando uno solo, formando una sola idea

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 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.
- 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.
- 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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Recopilación de cinco videos

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Estudio y análisis de los contenidos teóricos	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. (3) 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. (6)
Composición y/o ensayo	Realización d un video	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. (10)
Presentación de un producto	Presentación al grupo	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. (1) 4.1.- Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (10) 4.2.- Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. (10)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Expresión Artística implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Expresión Artística.

Competencias específicas	Peso
Expresión Artística	
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.	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.	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.	3
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.	5

La calificación de Expresión Artística se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Expresión Artística =

$$\frac{CE1 \times 2 + CE2 \times 3 + CE3 \times 3 + CE4 \times 5}{2 + 3 + 3 + 5}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
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.	
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.	4
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.	4
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.	
2.1.- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	3
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.	10
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.	
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.	4
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.	5
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.	
4.1.- Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	7
4.2.- Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	10
4.3.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 4 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE4 =

$$\frac{CEV4.1 \times 7 + CEV4.2 \times 10 + CEV4.3 \times 1}{7 + 10 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV4.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 4.1, en general, CEV4.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".