



Junta de Andalucía
Consejería de Educación y Deporte

PROGRAMACIÓN DEL
DEPARTAMENTO DE DIBUJO
CURSO 2023-2024



PROGRAMACIÓN ANUAL DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4ºESO

1.	<i>Introducción</i>	
	<i>1.1 Contextualización</i>	
	<i>1.2 Marco normativo</i>	
	<i>1.3 Organización del Departamento</i>	
	<i>1.4 Adecuación de la Programación tras la evaluación inicial</i>	
2.	<i>Objetivos</i>	
3.	<i>Presentación de la materia</i>	
4.	<i>Principios pedagógicos</i>	
5.	<i>Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave</i>	
6.	<i>Competencias específicas</i>	
7.	<i>Descriptorios operativos</i>	
8.	<i>Evaluación y calificación del alumnado. Herramientas</i>	
	<i>8.1 Plan específico de calificación</i>	
9.	<i>Criterios de evaluación. Indicadores de logro</i>	
	<i>9.1 Indicadores de logro</i>	
10.	<i>Saberes básicos</i>	
11.	<i>Principios pedagógicos</i>	
12.	<i>Temporalización de las situaciones de aprendizaje</i>	
13.	<i>Metodología</i>	
	<i>13.1 Organización en el aula</i>	
14.	<i>Medidas de atención a la diversidad y a las diferencias individuales</i>	
	<i>14.1 Métodos y técnicas</i>	
	<i>14.2 Diseño universal del aprendizaje</i>	
	<i>14.3 Planes de recuperación y refuerzo</i>	
15.	<i>Materiales y recursos didácticos, incluidos los libros para uso del alumnado</i>	
	<i>15.1 Medios y recursos analógicos y digitales</i>	
	<i>15.2 Plan de lectura</i>	
16.	<i>Actividades complementarias y extraescolares relacionadas con el currículo</i>	
17.	<i>Actividades para que el alumnado lea, escriba y se exprese oralmente</i>	
18.	<i>Indicadores de logro de evaluación docente</i>	
19.	<i>Actividades de las situaciones de aprendizaje</i>	
	<i>19.1 Tipologías</i>	

1. INTRODUCCIÓN

1.1 CONTEXTUALIZACIÓN

Esta programación ha sido elaborada teniendo en cuenta las características concretas de la población escolar a la que se atiende en el centro, descritas en el Proyecto Educativo de Centro, y las decisiones adoptadas en la evaluación inicial por los equipos docentes, y los miembros del departamento, se elabora la presente programación que será diseñada para el curso de 4º de ESO.

En este centro educativo contamos en el cuarto curso, de la educación secundaria obligatoria, con cinco líneas (A, B, C, D y E). Nuestra materia es optativa, tenemos alumnos de los grupos B, D y E.

El I.E.S. Eduardo Janeiro está ubicado en el municipio de Fuengirola, en la barriada de Los Pacos, geográficamente entre el Arroyo Pajares y el final del término municipal de Fuengirola, un poco apartado del núcleo central urbano. A él asiste alumnado procedente de las barriadas “Los Gómez”, “San José”, “Las Palomas”, “Los Pacos”. Próximos, se ubican cuatro centros educativos, Colegio Salivar de titularidad privada; la Escuela Finlandesa y los CEIP Valdelecrín, y Syalis, de titularidad pública y adscritos estos dos últimos a nuestro Centro.

1.2 MARCO NORMATIVO

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 327/ 2010, de 13 de Julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.
- Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la Viceconsejería de desarrollo educativo y formación profesional, sobre el tratamiento de la lectura para el despliegue de la competencia en comunicación lingüística en educación primaria y educación secundaria obligatoria.

1.3 ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

En el Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria se establece que los departamentos están integrados por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomiendan al mismo.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomiendan al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este



profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

- El departamento de dibujo está integrado por los siguientes profesores que imparten la materia:
 - Jefe de departamento: Miguel Rodríguez Alonso
 - Imparte la docencia de los seis cursos de 3º ESO y las asignaturas optativas de 4º ESO (Expresión artística y Dibujo Técnico).
- Profesores adheridos desde el departamento de Ciencias que imparten clase en el departamento de dibujo:
 - La profesora Carolina Márquez Cañas imparte clases en la asignatura de EPVA de 1º ESO C y el proyecto de Expresión plástica en 2º ESO.
 - La profesora María Orellana Fernández imparte clases en la asignatura de EPVA de 1º ESO A.
 - El profesor Carmelo Rodríguez Carreño imparte clases en la asignatura de EPVA de 1º ESO B.
 - El profesor Jorge Romero Gómez imparte clases en la asignatura de EPVA de 1º ESO D.

1.4 ADECUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN TRAS LA EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación inicial, realizada por el profesorado, no ha arrojado ningún resultado que conlleve la realización de ninguna medida de atención a la diversidad para el alumnado que sea necesaria para el desarrollo de las clases y la consecución de objetivos de etapa. Sin embargo, hay un alumno extranjero que no habla nada de español, por ello se cree conveniente un refuerzo del idioma. A dicho alumno se le traduce al francés el material que se considere necesario y se le coloca un alumno tutor que habla su idioma. Dichas medidas deben facilitarle el desarrollo de las situaciones de aprendizaje.

2. OBJETIVOS

- Se localizan en el art. 5 del decreto 102/2023 Son:
 - a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
 - b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
 - c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
 - d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
 - e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
 - f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- m) Conocer y apreciar la peculiaridad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- n) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

3. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico, es decir, aprender a ver y aprender a hacer.

La materia de Expresión Artística pone en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen dando lugar a un pensamiento de carácter unitario y creador.

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

Para el desarrollo de esta materia, se propone explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Las situaciones propuestas deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

4. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente.

Para fomentar la integración de las competencias trabajadas, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos y relevantes y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en esta materia a lo largo de sus contenidos. En todo caso, se fomentará de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave que se recogen en el Perfil competencial y el Perfil de salida son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la citada recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo establecidos en la LOE y con el contexto escolar, ya que la recomendación se refiere al aprendizaje permanente que debe producirse a lo largo de toda la vida, mientras que ambos perfiles remiten a un momento preciso y limitado del desarrollo personal, social y formativo del alumnado: la etapa de la Enseñanza Básica.

- La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:
 - Competencia en comunicación lingüística
Esta competencia se desarrollará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas de una obra artística. Es una competencia ampliamente desarrollada mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas.
 - Competencia plurilingüe
Se reforzará en esta materia a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal al no tener barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma y grupo social o cultural.
 - Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
Los procedimientos relacionados con el método científico ayudan a desarrollar esta competencia. La utilización de las proporciones y dimensiones.
 - Competencia digital
Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de

- ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.
- Competencia personal, social y aprender a aprender
Procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al desarrollo de esta competencia.
 - Competencia ciudadana
La creación y producción artística supone la adquisición de habilidades sociales y el fomento de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y de comprensión, respetando los valores y la personalidad de los demás, así como la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.
 - Competencia emprendedora
Esta materia ayuda a la adquisición de esta competencia, en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación.
 - Competencia en conciencia y expresión culturales
El desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación.
- La transversalidad es una condición inherente al Perfil competencial y al Perfil de salida, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. De la misma manera, la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia o ámbito, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias o ámbitos y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

6. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas: la creación de producciones artísticas, la observación y valoración crítica de producciones artísticas y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico- plásticas como audiovisuales.

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.
 - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.
2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

- Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.
- 3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.
 - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.
- 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.
 - Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

7. DESCRIPTORES OPERATIVOS

En cuanto a la dimensión aplicada de las competencias clave, se ha definido para cada una de ellas un conjunto de descriptores operativos, partiendo de los diferentes marcos europeos de referencia existentes.

Los descriptores operativos de las competencias clave constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretan las competencias específicas de cada materia o ámbito. Esta vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas propicia que de la evaluación de estas últimas pueda colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil competencial y el Perfil de salida y, por tanto, la consecución de las competencias y objetivos previstos para cada etapa.

Los descriptores operativos han sido definidos en el apartado anterior junto con sus competencias específicas.

8. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL ALUMNADO. HERRAMIENTAS

- Hablaremos de estos cuatro tipos de evaluación: inicial, formativa, sumativa y metaevaluación.
- La evaluación del alumnado será “criterial, continua, formativa, integradora, diferenciada y objetiva”, además de “un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje”.
- Los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas”.
- Se utilizarán diferentes instrumentos: pruebas mixtas, cuestionarios abiertos, informes específicos con fundamentación, exposiciones orales, interrogatorios dialogados, producciones integradoras individuales o grupales, proyecciones de fragmentos de vídeos incluyendo (interrogatorios indagadores, debates abiertos o diálogos en torno a lo observado), autoevaluación, pruebas objetivas, presentaciones, coevaluación, etc.



- Como dicta la ley no ponderamos los instrumentos de evaluación (láminas, trabajos, pruebas objetivas...) sino la adquisición de criterios indicados en la orden del 30 de mayo de 2023. Todos los criterios tendrán el mismo peso de la nota global, por tanto, los alumnos tendrán que adquirir los diferentes criterios para conseguir aprobar el curso.
- Cada instrumento de evaluación que realizaremos evaluará uno o varios criterios de evaluación.
- Los instrumentos más utilizados serán:
 - Proyectos o situaciones de aprendizaje: son el objetivo final de una o varias unidades didácticas. Estas situaciones de aprendizaje estarán divididas a su vez en tareas que podrán consistir en láminas, apuntes, ejercicios...
 - Tareas: serán tanto individuales como en grupo desarrollarán la expresión escrita y oral en las presentaciones de los mismos. En los trabajos que realicen los alumnos se tendrá en cuenta de manera positiva la presentación, limpieza, exactitud en los trazados, trabajo en clase, motivación con la asignatura, relación con los compañeros y cuidado de los materiales propios y ajenos...
 - Rúbricas: : Son una herramienta que ayuda a evaluar el aprendizaje del alumnado haciendo que los propios estudiantes también conozcan sus errores mediante la autoevaluación. La rúbrica en sí es un documento que describe distintos niveles de calidad de una tarea o proyecto, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales. Habrá diferentes tipos de rúbricas:
 - Comunes a todos los trabajos: se evaluará que la tarea haya sido entregada en plazo (cada semana tarde que se entregue el trabajo perderá un punto con un máximo de tres puntos), que la lámina haya sido trabajada en clase, por lo que se toman registros diarios del desempeño del alumnado.
 - Evaluar trabajos de equipo: se evaluará que hayan cumplido con la asignación de sus responsabilidades, la integración en el grupo, que hayan utilizado bien el tiempo, su compromiso y responsabilidad, dominio del tema, transmisión del conocimiento, acceso a fuentes de información...
 - Rúbricas para dibujo artístico: se evaluará el resultado final, la dificultad, la creatividad o la semejanza al ejercicio propuesto, la limpieza, el uso del color...
 - Rúbricas para dibujo técnico: se evaluará el correcto trazado, la resolución del ejercicio, el lenguaje técnico, el resultado final, la dificultad, la precisión...
 - Rúbricas para diseño gráfico: se evaluará que el trabajo haya seguido los pasos indicados, la creatividad, las fuentes consultadas...
 - Rúbricas específicas: son las creadas para evaluar específicamente algún criterio de evaluación concreto como puede ser el color, el cine, patrimonio...

8.1 PLAN ESPECÍFICO DE CALIFICACIÓN

- El alumnado será evaluado en cuatro momentos del curso académico (inicial, primera, segunda y evaluación final), si el estudiante no promocionara tendría una última convocatoria extraordinaria en junio.
- Las calificaciones se basarán en los criterios de evaluación, estos proporcionan información del tipo y

grado de aprendizaje que ha alcanzado el alumnado en cada momento del proceso. Estos criterios serán evaluados con la ayuda de los diferentes instrumentos, que hemos señalado en este apartado, además de por los indicadores de logro que aparecen en cada unidad didáctica.

- Prueba extraordinaria de junio y recuperación de los trimestres: El alumnado deberá recuperar cada uno de los bloques que no haya superado, deberán entregar todas las entregas, de la situación de aprendizaje de cada bloque no superado, una vez finalizadas las diferentes evaluaciones.

9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. INDICADORES DE LOGRO

Expresión Artística		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
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 y 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.	EAR.4.A.1. EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.
	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.	EAR.4.A.1. EAR.4.A.9. EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.7.
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.	EAR.4.A.2. EAR.4.A.3. EAR.4.A.6.
	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.	EAR.4.A.4. EAR.4.A.5. EAR.4.A.8.
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.	EAR.4.B.3. EAR.4.B.4. EAR.4.B.6. EAR.4.B.8. EAR.4.B.9.
	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.	EAR.4.B.3. EAR.4.B.4. EAR.4.B.5. EAR.4.B.6. EAR.4.B.8. EAR.4.B.10. EAR.4.B.11.
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	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.	EAR.4.B.7. EAR.4.B.8.



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.
CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCECA.

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.

EAR.4.B.7.
EAR.4.B.8.
EAR.4.B.9.

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.

EAR.4.A.7.
EAR.4.B.9.

9.1 INDICADORES DE LOGRO

- Los indicadores de logro son niveles de cumplimiento o grado de desempeño de un criterio. Por tanto, nos señalan en qué grado nuestros alumnos han desarrollado las competencias.
- Se establecen 5 grados de consecución de cada uno de los indicadores de logro. Como he explicado en el apartado anterior de evaluación los indicadores de logro se introducirán en las rúbricas que serán conocidas por el alumnado para saber desarrollar su trabajo.
- Los indicadores de logro se establecerán en las diferentes rúbricas que he reseñado (comunes, de trabajo en equipo, de dibujo artístico, de dibujo técnico, de diseño gráfico, rúbricas específicas.
- Voy a poner algunos ejemplos de los indicadores de logros que usaremos en las rúbricas de corrección:
 - Conoce el concepto de proceso creativo y diferencia sus fases.
 - Es capaz de trasladar sus ideas a bocetos.
 - Conoce los esquemas compositivos.
 - Reconoce la técnica utilizada en los dibujos mostrados.
 - Es capaz de realizar composiciones de varios elementos con equilibrio.
 - Reconoce los materiales de dibujo.
 - Entrega los trabajos a tiempo, limpios y ordenados.
 - Conoce los aspectos fundamentales de la teoría del color.
 - Es capaz de mezclar y obtener colores con diferentes técnicas pictóricas.
 - Aplica correctamente los atributos del color: tono, valor y saturación.
 - Realiza y comprende el concepto de armonía de color, asignando colores adecuados a determinados diseños.
 - Distingue los distintos movimientos artísticos y los autores más representativos a lo largo de la historia.
 - Realiza composiciones artísticas, eligiendo correctamente los materiales y soportes.
 - Demuestra creatividad, originalidad, limpieza y puntualidad en sus trabajos.
 - Aplica correctamente las proporciones humanas.
 - Es consciente de la importancia de cuidar y valorar el patrimonio artístico andaluz.
 - Respeta su rol y colabora en el trabajo en equipo interaccionado con sus compañeros/as.
 - Es capaz de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos a un proyecto práctico concreto.
- Esta es una muestra de una rúbrica para evaluar láminas de dibujo artístico:

<i>RÚBRICA PARA EVALUAR LÁMINAS DE DIBUJO ARTÍSTICO</i>					
TAREAS	Sobresaliente (5)	Notable (4)	Suficiente (3)	Insuficiente (2)	Suspense (1)
Resultado final	Realiza la lámina según las indicaciones y el resultado es óptimo.	Realiza la lámina según las indicaciones y el resultado es mediocre.	No realiza la lámina según las indicaciones o el resultado es pobre.	No realiza la lámina según las indicaciones y el resultado es pobre.	No realiza la lámina según las indicaciones y el resultado es muy pobre.
Dificultad del ejercicio	Dificultad Máxima.	Bastante dificultad.	Dificultad media.	Dificultad baja.	Dificultad muy baja.
Resultado imaginativo y personal	Es creativo en la utilización de las diferentes técnicas aprendidas, así como en el uso de recursos variados.	Es bastante creativo en la utilización de técnicas y recursos, así como en la creación.	Es creativo en la utilización de técnicas y recursos, pero poco en la creación.	No utiliza las diferentes técnicas y recursos de forma creativa, aunque intenta realizar algunas actividades de manera diferente a las habituales.	No es creativo en la utilización de diferentes técnicas aprendidas y recursos necesarios para realizar los trabajos.
Semejanza al original	Es idéntico al modelo original.	Es muy parecido al modelo original.	Es suficientemente parecido al modelo original.	Se parece poco al modelo original.	No se parece nada al modelo original.
Color	Presenta una armonía de color adecuada y un uso adecuado de la técnica del color.	Presenta una armonía de color adecuada y un uso mediocre de la técnica del color.	Presenta una armonía de color inadecuada o un uso pobre de la técnica del color.	Presenta una armonía de color inadecuada y un uso pobre de la técnica del color.	Presenta una armonía de color inadecuada y un uso muy pobre de la técnica del color.

10. SABERES BÁSICOS

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y

«Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- EAR.4.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- EAR.4.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.
- EAR.4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. Contexto histórico.
- EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI), Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX).
- EAR.4.A.5. Grafiti y pintura mural.
- EAR.4.A.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.

EAR.4.A.7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

EAR.4.A.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

EAR.4.A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

EAR.4.B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.

EAR.4.B.2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

EAR.4.B.3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

EAR.4.B.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. La imagen secuenciada.

EAR.4.B.5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

EAR.4.B.6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.

EAR.4.B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

EAR.4.B.8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.

EAR.4.B.9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. EAR.4.B.10. Técnicas básicas de animación.

EAR.4.B.11. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

11. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, el artículo 6 del Decreto 102/2023, de 9 de mayo, recoge que el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía responderá a los siguientes principios pedagógicos:

- La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las materias incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística.
- La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten a cada alumno o alumna una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil competencial al término de segundo curso y en el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica.
- Se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas sobre la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental.
- Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con objeto de garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado. Para ello, en la práctica

docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial de cada alumno y alumna y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado.

- Se fomentará el uso de herramientas de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos.
- El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza y la diversidad de sus manifestaciones artísticas formarán parte del desarrollo del currículo.
- Atendiendo a lo recogido en el capítulo I del título II de la Ley 12/2007, de 26 de noviembre, para la promoción de la igualdad de género en Andalucía, se favorecerá la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia basados en la diversidad, la tolerancia y el respeto a la igualdad de derechos y oportunidades de mujeres y hombres.
- En los términos recogidos en el Proyecto educativo, con objeto de fomentar la integración de las competencias clave, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado, así como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.
- Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, de sistematización y de presentación de la información, para aplicar procesos de análisis, de observación y de experimentación.

12. TEMPORALIZACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y SU CONCRECIÓN CURRICULAR.				
IDENTIFICACIÓN	JUSTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL	TEMPORALIZACIÓN	CONCRECIÓN CURRICULAR
LA MÁQUINA DEL TIEMPO	Verán las técnicas gráfico-plásticas. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas. Técnicas básicas de creación de volúmenes	Modificarán obras de arte andaluzas para adaptarlas a otros movimientos pictóricos. Harán bodegones contemporáneos de comida rápida o setup tecnológicos. Dibujarán un cuadro del gótico, barroco... andaluz como si lo hubiese pintado un autor de vanguardias. En otros casos intentarán recrear obras de arte de la antigüedad haciendo una maqueta con materiales reciclados	Primer trimestre	EAR.4.A.1. EAR.4.A.2. EAR.4.A.6. EAR.4.A.7. EAR.4.A.8. EAR.4.A.9.
MI TALLER DE ESCULTURA	Verán técnicas básicas de creación de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. Aspectos generales de la escultura (técnicas, materiales y soportes) e ilustraciones de escultores representativos	Realizarán una escultura contemporánea o una escultura de cuerpo estilizado con material reciclado.	Primer trimestre	EAR.4.A.6. EAR.4.A.7. EAR.4.A.8. EAR.4.A.9.

JUST SAY CHEESE!	Conocerán el funcionamiento de la cámara digital, el lenguaje visual, audiovisual y multimedia. Realizarán montajes y retoque fotográfico.	Realizarán modificaciones en una fotografía en GIMP, varias composiciones fotográficas y un mural al estilo de Andy Warhol con una misma foto repetida nueve veces con diferentes tonos y matices.	Segundo trimestre	EAR.4.B.1. EAR.4.B.2. EAR.4.B.3. EAR.4.B.4. EAR.4.B.5.
MI PRODUCTORA AUDIOVISUAL	Conocerán el lenguaje publicitario, sus usos, soportes, aspectos psicológicos, sociales. El cartel en la sociedad, usos, modos de creación, tipos de carteles urbanos y semiótica.	Una vez estudiado el cine, la publicidad y la cartelería, el alumnado filmará escenas de vídeo para la realización de un spot publicitario en Openshot o Windows Movie Maker para concienciar sobre el reciclaje. Además, realizarán un cartel con inteligencia artificial de temática transversal	Segundo trimestre	EAR.4.A.7. EAR.4.B.6. EAR.4.B.7. EAR.4.B.8. EAR.4.B.10. EAR.4.B.11.
ESTAMPAMOS NUESTRO PROPIO DISEÑO	Historia del diseño, tipos de diseño, fundamentos y ámbitos de aplicación. Diseño manual y diseño infográfico. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos	Realizarán un diseño propio basado en el graffiti y el arte urbano que plasmarán en algún objeto personal (bolsa, mochila, camiseta...) que quieran decorar.	Tercer trimestre	EAR.4.A.4. EAR.4.A.5. EAR.4.A.7. EAR.4.A.8. EAR.4.B.9.
MI GALERIA DE ARTE	Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	Realizarán una exposición con sus trabajos. Además, realizarán una web(Wix) o una galería de arte virtual (Emaze) donde cuelguen sus trabajos con comentarios críticos.	Tercer trimestre	EAR.4.A.9.

13. METODOLOGÍA

La metodología de esta programación tiene como principio básico que el alumnado adquiera un conocimiento significativo. El objetivo del aprendizaje significativo es lograr que el alumnado tenga un conocimiento amplio, creativo, conceptual, y que sea útil para comprender y resolver problemas y situaciones a las que se pueda enfrentar a lo largo de toda su vida.

La metodología para la asignatura debe ser:

- Activa e investigadora: experimentación directa sobre la realidad, aplicación práctica de los conocimientos y su transferencia a diversas situaciones. También seguiremos el modelo de resolución de problemas técnicos o método de proyectos, este método busca enfrentar al alumnado con situaciones que les permitan comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en el entorno donde se desarrollan. Es decir, lo que trata es de experimentar de lo abstracto a lo concreto, de lo general a lo particular. También se seguirá la corriente pedagógica del constructivismo, que postula la necesidad de entregar al estudiante las herramientas necesarias (generar andamiajes) que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas puedan verse modificadas y siga aprendiendo.
- Motivadora: El alumnado motivado aprende más fácilmente, lo que le reporta además una gran autoestima. Desde mi experiencia en el aula concibo la motivación como uno de los pilares básicos de la enseñanza hoy en día. Destacamos el papel del docente como elemento motivador y la



importancia de la curiosidad, la atención y la emoción dentro del sistema educativo. El alumnado aprende más si se emocionan en el proceso de aprendizaje.

- Divertida: Utilizaremos la gamificación debido a su carácter motivador trasladando la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos o mejorar alguna habilidad. Haremos repasos interactivos con páginas educativas de creación de cuestionarios como Kahoot, Quizziz o Blooket.
- Cambiante: Utilizaremos muchas dinámicas de grupo, que permiten romper el ritmo monótono de la clase magistral y utilizaremos también otros recursos como puede ser la flipped classroom o clase invertida, que permite al alumnado visualizar el material subido las veces que necesiten y mejorar así su aprendizaje, subir el interés, la motivación y dotarlos de una mejora en su autonomía e iniciativa personal.
- Visual: Este método de enseñanza que utiliza un conjunto de organizadores gráficos (Mapas Conceptuales, Mapas de Ideas, Telarañas...), tanto para representar información como para trabajar con ideas y conceptos, ayuda al alumnado a pensar y a aprender más efectivamente. Se busca que el estudiante, mediante la representación gráfica de información e ideas, aclare sus pensamientos, refuerce su comprensión, integre nuevo conocimiento (organizando, procesando y priorizando información nueva o ya conocida) e identifique conceptos erróneos.
- Innovadora y adaptada a las necesidades del alumnado según las últimas corrientes pedagógicas. Hay que educar a personas concretas, teniendo en cuenta sus circunstancias, aprovechando sus inteligencias múltiples que se pone de manifiesto en la teoría de Howard Gardner y según sus desarrollos cognitivos como describió Jean Piaget. Con todo ello, conseguiremos integrar a todo el alumnado del grupo para que desarrollen todo su potencial dentro de sus posibilidades.
- Tecnológica: Debe aprovechar las bondades del contenido online presente en la red. Consultar y crear blogs, wikis, bitácoras, portfolios... La teoría del conectivismo, se basa en que los estudiantes se conectan a la red para compartir y encontrar nueva información. El docente no es el principal soporte de aprendizaje, guiamos al alumnado para aprender de manera autónoma.
- Interdisciplinar ya que de nada sirve que el alumnado aprenda la materia como cajones estancos que no se relacionan entre las diversas materias.
- Habilitadora para dotar al estudiante de habilidades personales más que de conocimientos, aunque estos también son necesarios.

13.1 ORGANIZACIÓN EN EL AULA

- La disposición del aula tiene que favorecer varios factores como:
 - La experimentación: No hay posibilidad de un aprendizaje significativo sin la experimentación de su propio aprendizaje.
 - La colaboración: es importante que aprendan de sus iguales por lo que la disposición del aula no será rígida.
 - Experimentaremos con distintas dinámicas de grupos que requieren diversos agrupamientos como:
 - 1-2-4, folio giratorio, simposio, lápices al centro, parada de tres minutos, mesa redonda, Phillips 6/6, seminario...



- Se elabora un planning temporal siempre que se necesite cambiar la disposición de la clase para el desarrollo de las actividades. Con ello se consigue un ambiente cambiante para romper la monotonía.

14. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

- La heterogeneidad en los grupos es cada vez mayor debido a múltiples factores:
 - Las distintas capacidades individuales, que van desde las necesidades educativas especiales hasta las altas capacidades.
 - Las derivadas de su historia personal y escolar.
 - La pluralidad de intereses y motivaciones.
 - El nivel social y cultural de las familias.
 - La inmigración.
 - La multiculturalidad.

14.1 MÉTODOS Y TÉCNICAS

- La atención a la diversidad son actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales, culturales lingüísticas y de salud. Se busca equidad, igualdad de oportunidades, inclusión, integración, con una flexibilización de medidas donde toda la comunidad educativa debe participar.
- Cada situación de aprendizaje que se aborde en esta programación tendrá asociada su adaptación para el alumnado presente en mi grupo. Se ha evitado definir procesos únicos de aprendizaje o modelos rígidos de desarrollo de los contenidos y, por tanto, se ha puesto sumo cuidado en flexibilizar el estudio, desarrollo y aplicación de los mismos, para garantizar la adquisición de las capacidades del alumnado con características diversas y diferentes ritmos de aprendizaje. Esto se lleva a cabo mediante la intervención directa del profesor.
- El grado de profundización en el desarrollo de los objetivos a alcanzar, los procesos a seguir para solucionar las propuestas de trabajo y las actividades y la riqueza de contenidos instrumentales, son decisiones que el profesor va adoptando en cada grupo y en cada caso concreto.
- Las propuestas de trabajo que constituyen las situaciones de aprendizaje contienen actividades introductorias, de desarrollo, complementarias y de refuerzo, pueden variar para adaptarse mejor a las características de determinado alumnado. Para ello se prevén actividades alternativas que podrían ser realizadas simultáneamente por aquellos estudiantes que así lo requieran o, si se considerara necesario, por todo el grupo.
- Lo mismo sucede con las actividades y ejercicios, que tendrán distintos grados de dificultad y cuantía, para que el profesor pueda decidir en cada caso cuáles aplicar a cada grupo.
- El equipo docente, basándose en las dificultades detectadas a lo largo del curso y asesorado por el Departamento de Orientación propondrá, cuando sea pertinente, las medidas de atención a la diversidad más adecuadas.

14.2 DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un modelo que, fundamentado en los resultados de la práctica y la investigación educativa, las teorías del aprendizaje, las tecnologías y los avances en neurociencia, combina una mirada y un enfoque inclusivo de la enseñanza con propuestas para su aplicación en la práctica. Partiendo del concepto de diseño universal, se organiza en torno a tres grupos de redes neuronales –afectivas, de reconocimiento y estratégicas– y propone tres principios vinculados a ellas: proporcionar múltiples formas de implicación, múltiples formas de representación de la información y múltiples formas de acción y expresión del aprendizaje. El DUA busca proporcionar a todos los estudiantes igualdad de oportunidades para aprender y facilita a los docentes un marco para enriquecer y flexibilizar el diseño del currículo, reducir las posibles barreras y proporcionar oportunidades de aprendizaje a todos los estudiantes. Este modelo teórico-práctico contribuye a lograr el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS4) de la Agenda 2030: “Garantizar una educación inclusiva y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje para todos”.

14.3 PLANES DE RECUPERACIÓN Y DE REFUERZO

- Alumnado Repetidor

Al no disponer nuestro departamento de ningún tipo de agrupamiento especial que no sea el de grupo de referencia, el alumnado repetidor está obligado a seguir el curso en las mismas condiciones generales que los demás estudiantes, aplicándosele un plan específico personalizado que contemple combinadamente diversas medidas de atención a la diversidad. Estas medidas personalizadas pueden incorporar nuevos materiales, actividades y métodos específicos:

- Si el estudiante repetidor hubiera aprobado la materia el curso anterior, este plan específico personalizado tendrá como objetivos principales el asentamiento y la profundización de los conocimientos obtenidos anteriormente.
- Si no hubiera aprobado el curso anterior, el plan específico personalizado tendrá como objetivo principal superar las dificultades que motivaron la repetición del curso.
- Tanto a principio de curso como a lo largo del mismo, el profesor recabará información sobre las tareas en las que el estudiante tuvo mayor grado de dificultad y qué ejercicios no realizó o no entregó. A lo largo del curso se insistirá en dichos contenidos, tratando de ayudarlo o apoyarlo para remontar dichas dificultades o carencias.
- El alumnado repetidor tendrá nuevas tareas en el caso de que realice ejercicios que parecidos a aquellos que ya trabajó en el curso anterior.
- En el caso de que el repetidor no hubiera cursado la asignatura el curso anterior seguirá el ritmo normal de la clase.

- Alumnado Con Materia Pendiente

Para el alumnado que promocione sin haber superado la materia de EPVA, el departamento ha elaborado los correspondientes tipos de programa de refuerzo destinados a recuperar los aprendizajes no adquiridos. El programa se organizará, para cada estudiante, teniendo en cuenta las dificultades de aprendizaje que motivaron la no superación de la materia en relación con los criterios de evaluación de la programación. Será responsable de evaluar a este alumnado el jefe de departamento que le facilitará un código de *Google Classroom* con las tareas que debe entregar a lo largo del curso con una fecha tope.



15. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS, INCLUIDOS LOS LIBROS PARA USO DEL ALUMNADO

15.1 MEDIOS Y RECURSOS ANALÓGICOS Y DIGITALES

- Aula de dibujo con mesas grandes, armarios para guardar útiles de dibujos, caballetes, cuerpos geométricos, piletta, grifo y todos los elementos necesarios para la realización de dibujo artístico y técnico.
- Recursos TIC como proyectores, pizarras digitales, ordenadores portátiles con conexión a internet, plataforma educativa para la gestión del aprendizaje (*Google Classroom*), Presentaciones (*Power Point, Prezi, Canva, Powtoon, Google presentaciones...*), canales educativos de *YouTube*, blogs, wikis, bitácoras, portfolios y software libre (*Gimp, SketchUp, CAD, Inkscape...*), así como el uso del aula TIC.
- Material fungible e impreso: fotocopias, bloc de dibujo, revistas, apuntes, láminas, trabajos de alumnado de cursos anteriores que sirvan de referencia, biblioteca del aula y del centro para la consulta de libros.
- Se intentará usar material reciclado siempre que se pueda.
- Material existente en museos, exposiciones, monumentos tanto físicos como virtuales en 3D, cámaras panorámicas y realidad aumentada.

15.2 PLAN DE LECTURA

- En la asignatura se sugieren los siguientes libros por el departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:
 - *La joven de la perla*. Tracy Chevalier. Punto de lectura, 2006. Tracy imagina las circunstancias bajo las que el cuadro fue pintado.
 - *El discípulo de Rembrandt*, Alexandra Guggenheim. Ed. Debolsillo, 2007. Refleja la vida cotidiana del Ámsterdam del siglo XVII y los últimos años de uno de los grandes genios de la pintura.
 - *El misterio Velázquez*. Eliacer Cansino. Ed. Bruño, 1998. (+12). Las confesiones de Nicolás Pertusato, personaje que aparece en *Las Meninas*.
 - *La mirada de la Gioconda*. Cristo Hernández. Ed. Afortunadas, 2002. (+12). Biografía novelada de Leonardo.
 - *¿Qué estás mirando?: 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos*. Will Gompertz. Editorial Taurus. ¿Qué es el arte moderno? ¿Por qué se ama o se odia?
 - *El cuadro más bonito del mundo. Libros para soñar*. Miquel Obiols. Ed. Kalandraka, 2001. (+9). Trata la obra de Joan Miró.
 - *Historia de los grandes cuadros*. Charlye Ayres. Ed. Siruela, 2004. Busca transmitir el proceso y la motivación de cada artista a la hora de crear su obra.
 - *Un detective en el museo*. Anna Nilsen. Ed. Blume, 2001. (+9)
 - *Planilandia: una novela de muchas dimensiones*. Edwin A. Abbott. Ed. Edaf, 2019.
 - *La cena secreta*. Javier Sierra. Ed. Debolsillo, 2011.
 - *Cómo reconocer estilos*. Ed. Parramón, 2007. Toda la información sobre la técnica y práctica de la pintura

Al alumnado se les recomendará leer en clase y en casa algunos textos cortos relativos a temas de interés artístico. Las temáticas se centrarán en biografías de autores, acontecimientos artísticos relevantes, movimientos pictóricos o técnicas artísticas.

16. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES RELACIONADAS CON EL CURRÍCULO

Estas actividades son especialmente importantes para el diseño de las situaciones de aprendizaje, pues permiten una fuerte vinculación con el entorno inmediato y, por tanto, una contextualización del aprendizaje.

Entre las actividades que se plantean que podrán realizarse para este curso en el caso de que salga alguna actividad interesante, que valore positivamente el departamento, se establecen:

- Visitas a museos, monumentos y otras actividades culturales como exposiciones, ferias, galerías tanto físicas como virtuales.
- Festivales de cine.
- Participación en concursos, revistas...

17. ACTIVIDADES PARA QUE EL ALUMNADO LEA, ESCRIBA Y SE EXPRESARSE ORALMENTE

Para cumplir con la Instrucción del 21 de junio de 2023 “los centros, al organizar su práctica docente en el aula, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia.”

Por ello cada grupo debe leer media hora en horas alternas que irán cambiando de la primera a la sexta hora según la semana. En el aula, habrá un cuadrante con el horario, y donde un alumno/a encargado/a anotará la lectura realizada cada día. Para estas lecturas se propondrá, por parte de cada docente, cualquiera de los libros que aparecen en el apartado 15.2 del plan de lectura u otros que se consideren oportunos.

18. INDICADORES DE LOGRO DE EVALUACIÓN DOCENTE

En el apartado noveno de la Instrucción conjunta 1/2022 se establece que el profesorado debe evaluar su propia práctica docente. A continuación, se desarrollan algunos de los indicadores de logro de la evaluación docente por parte del:

- Docente: sobre su planificación, sobre el trabajo en el aula y sobre su comunicación con las familias.
- Alumnado: sobre su propio aprendizaje, sobre el ambiente en el aula, sobre el desarrollo y la evaluación de las situaciones de aprendizaje.

También se ofrece una tabla para que el alumnado formule propuestas de mejora.

EJEMPLOS DE INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL DOCENTE DEL PROCESO DE ENSEÑANZA				
INDICADORES	VALORACIÓN			PROPUESTAS DE MEJORA
	B	R	M	
SOBRE LA PLANIFICACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE				
He elaborado la situación teniendo como referencia el contexto .				
He elaborado la situación teniendo como referencia las características del grupo .				
El producto final es interesante y motivador para el alumnado.				
La secuenciación didáctica es adecuada.				
He planificado distintos tipos de actividades .				
Las actividades están contextualizadas .				
Los principios DUA y las pautas DUA están correctamente expuestos.				
Los instrumentos de evaluación planificados son variados y están ajustados a CE.				

Los CE están analizados en distintos indicadores de logro.				
He planificado la evaluación de la práctica docente señalando distintos indicadores e instrumentos.				
SOBRE EL TRABAJO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE EN EL AULA	B	R	M	
Nivel de participación del alumnado en el desarrollo de las tareas.				
Nivel de trabajo del alumnado en el aula.				
Convivencia del grupo en el aula.				
Gestión de la convivencia en el aula.				
Organización de los agrupamientos .				
Nivel de atención del alumnado en clase.				
Organización del espacio .				
SOBRE LA COMUNICACIÓN CON LAS FAMILIAS	B	R	M	
Comunico regularmente a las familias sobre el desarrollo del proceso de aprendizaje.				
He recibido retroalimentación de las familias.				

EJEMPLOS DE INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA				
INDICADORES	VALORACIÓN			PROPUESTAS DE MEJORA
	B	R	M	
SOBRE SU PROPIO APRENDIZAJE:				
Mi nivel de esfuerzo en esta asignatura.				
Mi grado de atención en clase.				
Mi nivel de estudio y trabajo fuera del aula.				
Conozco mis dificultades en esta asignatura.				
Conozco mis fortalezas en esta asignatura.				
SOBRE EL AMBIENTE DEL AULA:	B	R	M	
Nivel de convivencia en el aula.				
Ambiente de trabajo en el aula.				
Relación del grupo con el profesor/a				
DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:	B	R	M	
Cómo me he sentido en clase.				
He tenido algún problema con algún compañero/a.				
Me he sentido atendido por mi profesor/a.				
Mi profesor/a me ha solucionado mis dudas.				
Me he sentido motivado/a.				
El grado de dificultad de la asignatura.				
El grado de interés de la asignatura.				
SOBRE LA EVALUACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:	B	R	M	
Comprendo la evaluación criterial				
Comprendo la información que recibo sobre mi evaluación				
Estoy de acuerdo con mi calificación.				
Soy consciente de mis dificultades.				



Soy consciente de mis fortalezas.				
Sé cómo mejorar mi rendimiento.				
PROPUESTAS DE MEJORA				
Propuestas para mejorar el ambiente de clase.				
Propuestas para hacer las clases más interesantes.				
Propuestas para mejorar las calificaciones.				
Propuesta de actividades extraescolares o complementarias.				

19. ACTIVIDADES DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

- Las actividades deben:
 - Facilitar y afianzar el aprendizaje.
 - Ser muy variadas en esta asignatura. Se pueden realizar ejercicios, actividades, tareas, dibujos, pinturas, esculturas, fotografías, vídeos, investigaciones...
 - Estar planificadas por el profesorado y realizadas por el alumnado.
 - Ser el mejor instrumento para que el docente compruebe el aprendizaje en nuestra materia.
 - Constituir la base de la evaluación.
 - Estar sujetas a revisión o reelaboración.
 - Suponer el menor coste posible al alumnado y favorecer el reciclaje.

19.1 TIPOLOGÍAS

Se pueden realizar distintos tipos de actividades para obtener distintos tipos de conocimientos:

- Ejercicios: Es una acción descontextualizada y no referida a la vida real, el alumnado los realiza de forma mecánica para el manejo de un determinado conocimiento. Tienen una única solución.
- Actividades: Requieren aplicar un proceso mental sencillo para su resolución. Están orientadas a la adquisición de un conocimiento nuevo o utilizar algún conocimiento de manera diferente. Admiten varias soluciones o formas de hacerlas.
- Tareas: Exigen necesariamente una puesta en práctica de las competencias dentro de una práctica social. Están orientadas a la resolución de una situación-problema.
- Otras posibles tipologías de actividades a realizar son las siguientes:
 - Iniciales y de conocimientos previos.
 - De presentación y Motivación: ilustraciones, señalizaciones, organizadores gráficos, actividades grupales
 - De desarrollo de contenidos e investigación guiada: experiencias directas, experiencias simuladas, preguntas intercaladas, actividades grupales.
 - De acabado:
 - Hojas de proceso o entregas finales.
 - Realización de conclusiones y presentación a los compañeros de clase.
 - Cuadernos de actividades a nivel individual o grupal.
 - Proyectos: Se desarrollará un proyecto por cada bloque de contenidos.
 - Lectura y comprensión: preguntaremos a los estudiantes por la idea principal del texto o



Junta de Andalucía
Consejería de Educación y Deporte

**PROGRAMACIÓN DEL
DEPARTAMENTO DE DIBUJO
CURSO 2023-2024**



secundaria, que nos hagan un resumen de lo leído y otras preguntas de esa índole.

- Actividades grupales: 1-2-4, simposio y mesa redonda.
- De investigación interdisciplinar o histórica.
- Actividades para la atención a la diversidad del alumnado