

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º DE ESO 25-26

Expresión Artística - 4º de ESO

I.E.S. Práxedes Mateo Sagasta (26001560) 2025/2026

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2025

Finalización aproximada: 23-06-2026

Jefe del departamento responsable de la programación

Emilio León Martínez

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Eduardo Valgañón Prado
- Susana Navarro Marijuan
- Juan Fernández Caño
- Emilio León Martínez

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adoptarán, teniendo en cuenta los tres principios del Diseño universal para el aprendizaje (DUA), en las distintas situaciones de aprendizaje las siguientes propuestas:

- Múltiples formas de implicación-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, distintos roles que pongan en práctica aquellas actividades que resulten de su interés.
- Múltiples formas de presentación con distintas opciones a nivel perceptivo y del lenguaje, utilizando varios medios para facilitar la comprensión; imágenes, textos, presentaciones, videos.
- Y gracias a la universalidad del lenguaje del arte: múltiples formas de acción y expresión (observar, verbalizar, comparar, analizar, escribir, dibujar) otorgando el protagonismo al alumnado en todas las labores de ejecución del proyecto; planificar, realizar el seguimiento, evaluar y reajustar, ofreciendo ejemplos y estrategias para ayudarlos en su aprendizaje.

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

Para los alumnos que repitan 4º de ESO durante el curso 2024-2025, el Plan de Recuperación (PRE) de la materia de Expresión Artística consistirá en la realización de las tareas, pruebas y/o proyectos incluidos en las situaciones de aprendizaje de esta programación. Se llevará a cabo un seguimiento personalizado de cada alumno/a en esta situación, proporcionando en cada evaluación la supervisión e información necesarias para que el alumno/a sea consciente de su evolución en la materia.

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

Nombre	ISBN
Expresión Artística. Graphos 4.º ESO. ED. MC GRAW HILL	9788448639358

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
Visitas a otras localidades	09/09/2024	23/06/2025
Viajes a otras localidades, de carácter interdisciplinar, en los que los aspectos plásticos de los diferentes entornos que se visiten formen parte del programa del viaje.		
Visitas a otras localidades	09/09/2025	23/06/2026

Nombre	Inicio	Fin
Viajes a otras localidades, de carácter interdisciplinar, en los que los aspectos plásticos de los diferentes entornos que se visiten formen parte del programa del viaje.		
Visitas a exposiciones	09/09/2025	23/06/2026
Visitas, en grupos reducidos, a exposiciones que se realicen en el entorno. Se seleccionarán, en función de la oferta cultural de la ciudad, aquellas que puedan ser de mayor interés o más adecuadas a los objetivos que se pretenden: motivación, sensibilización, curiosidad e interés del alumnado.		
Exposiciones en el centro	09/09/2025	23/06/2026
Exposiciones en el centro de los trabajos gráfico-plásticos realizados por los alumnos. Podrán realizarse en coordinación con otros estamentos del centro.		
Concursos	09/09/2025	23/06/2026
Participación en certámenes y concursos de creación plástica adecuados a la edad y nivel de preparación y madurez del alumno.		

OBSERVACIONES GENERALES DE LA PROGRAMACIÓN

Cada situación de aprendizaje parte de la asimilación y el aprendizaje de los saberes básicos y competencias específicas relacionados con la unidad por parte del alumnado. Los docentes les acompañarán en este proceso empleando el libro de texto y otros medios analógicos o digitales, preguntas y puestas en común con sus compañeros y compañeras. Se realizarán distintas propuestas del libro de texto y, trimestralmente, un proyecto artístico, personal y semi guiado donde el alumnado, a través de un tema de su interés, ponga en práctica los conocimientos y habilidades adquiridas. Asimismo, en cada situación de aprendizaje se fomenta la práctica de conductas positivas hacia la materia, incidiendo en el "cómo" y el "para qué" de las competencias trabajadas, que se articulan en el respeto y la convivencia, la tolerancia a la diversidad de culturas y de género, etc., sirviendo como fuente de reflexión y de autoconfianza.

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:	20,00%
Presentación de un producto:	40,00%
Revisión del cuaderno o producto:	40,00%

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 com 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.- DIBUJO, PINTURA Y OTRAS ARTES	36
12-12-2024	2.- DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD	36
21-03-2025	3.- COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	36

1.- DIBUJO, PINTURA Y OTRAS ARTES (36 PERIODOS)

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

LOGROÑO CASCO ANTIGUO

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

Esta situación de aprendizaje parte de la puesta en conocimiento y asimilación de saberes básicos y competencias específicas relacionados con la unidad por parte del alumnado. Para aplicar y afianzar estas competencias, se realizan diferentes tareas que confluyen en la creación de un proyecto artístico semi guiado, personal o colaborativo. Tanto en este proyecto final como en el desarrollo de la situación de aprendizaje se trabaja, de manera transversal, en el conocimiento y la apreciación del patrimonio artístico y cultural, relacionando saberes y competencias con elementos significativos de la Historia del Arte y del patrimonio artístico y cultural de La Rioja. Se promoverán y valorarán las conductas positivas hacia la materia, incidiendo en el "cómo" y "para qué" de las competencias trabajadas, que se articulan en el respeto y la convivencia, la tolerancia a la diversidad de culturas, género, etc. Por todo lo anterior, en esta situación de aprendizaje se ven desarrolladas de manera directa o indirecta todas las competencias específicas de la materia.

Saberes básicos:

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.

C. Patrimonio cultural y expresión artística en La Rioja. Apreciación estética y análisis.

- Los géneros artísticos y la cultura visual en La Rioja a lo largo de la historia.
- Patrimonio y manifestaciones culturales y artísticas, incluidas las contemporáneas, en el ámbito riojano: análisis de sus aspectos formales y contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.

Metodología:

La metodología utilizada para el inicio de esta situación de aprendizaje se basará en la presentación de los saberes básicos por parte del docente. Esta presentación contendrá, a su vez, intervenciones y debates generados a partir de imágenes y vídeos relacionados con la unidad, con objeto de que el alumnado sea capaz de plasmar estos saberes teóricos en actividades de carácter práctico, seleccionando en cada caso los métodos y técnicas de ejecución que considere más apropiados, con ayuda del docente. Para realizar un seguimiento diario de las conductas positivas, incluidas las del respeto a los compañeros, docentes y materiales, así como de la adquisición y desarrollo de competencias específicas, se practicará la observación sistemática y la consecuente recogida de información.

Para la realización del proyecto artístico, se partirá de la presentación de la propuesta por parte del docente, incluyendo imágenes, vídeos y modelos de ejemplo que sirvan como fuente de inspiración para que posteriormente, en la realización práctica de la propuesta, el alumnado sea capaz de canalizar y plasmar sus gustos e intereses, generando un producto personal y cercano a su contexto.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Láminas en el bloc de dibujo y maqueta tridimensional.

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.
- 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 van a llevar a cabo (al menos) 4 actividades:

LÁMINAS

Láminas en el bloc de dibujo:

- Lámina 1: Anatomía humana realista (encaje, lápiz de grafito)
- Lámina 2: Anatomía humana ilustrada (color y textura)
- Lámina 3: Isométrica. El edificio sencillo, dibujo técnico. Color.
- Lámina 4: Perspectiva. Vista urbana.

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Revisión del bloc.	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. (2) 1.2.- Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (2) 2.1.- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (2) 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. (2) 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) 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. (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. (2) 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. (2) 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)

PREDISPOSICIÓN

Verificación de la adquisición de competencias específicas en clase con un comportamiento y en un ambiente adecuados.

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Toma de datos en el cuaderno del docente.	1.1.- Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. (1) 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. (1) 2.1.- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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)

PROYECTO

En este proyecto colaborativo, se pondrán en práctica los saberes básicos trabajados en la unidad. Se realiza un levantamiento tridimensional colaborativo a escala 1/100 del casco antiguo de la ciudad de Logroño.

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Recogida de información de las fases del proyecto y de su presentación.	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. (2) 1.2.- Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (2) 2.1.- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (2) 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. (2) 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) 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. (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. (2) 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. (2) 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)

2.- DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD (36 PERIODOS)

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

MI MARCA PERSONAL

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

Esta situación de aprendizaje parte de la puesta en conocimiento y asimilación de saberes básicos y competencias específicas relacionados con la unidad por parte del alumnado. Para aplicar y afianzar estas competencias, se realizan diferentes tareas que confluyen en la creación de un proyecto artístico semi guiado, personal o colaborativo. Tanto en este proyecto final como en el desarrollo de la situación de aprendizaje se trabaja, de manera transversal, en el conocimiento y la apreciación del patrimonio artístico y cultural, relacionando saberes y competencias con elementos significativos de la Historia del Arte y del patrimonio artístico y cultural de La Rioja. Se promoverán y valorarán las conductas positivas hacia la materia, incidiendo en el "cómo" y "para qué" de las competencias trabajadas, que se articulan en el respeto y la convivencia, la tolerancia a la diversidad de culturas, género, etc. Por todo lo anterior, en esta situación de aprendizaje se ven desarrolladas de manera directa o indirecta todas las competencias específicas de la materia.

Saberes básicos trabajados:

A. Técnicas gráfico-plásticas.

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

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.

C. Patrimonio cultural y expresión artística en La Rioja. Apreciación estética y análisis.

- Los géneros artísticos y la cultura visual en La Rioja a lo largo de la historia.
- Patrimonio y manifestaciones culturales y artísticas, incluidas las contemporáneas, en el ámbito riojano: análisis de sus aspectos formales y contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.

Metodología:

La metodología utilizada para el inicio de esta situación de aprendizaje se basará en la presentación de los saberes básicos por parte del docente. Esta presentación contendrá, a su vez, intervenciones y debates generados a partir de imágenes y vídeos relacionados con la unidad, con objeto de que el alumnado sea capaz de plasmar estos saberes teóricos en actividades de carácter práctico, seleccionando en cada caso los métodos y técnicas de ejecución que considere más apropiados, con ayuda del docente. Para realizar un seguimiento diario de las conductas positivas, incluidas las del respeto a los compañeros, docentes y materiales, así como de la adquisición y desarrollo de competencias específicas, se

practicará la observación sistemática y la consecuente recogida de información.

Para la realización del proyecto artístico, se partirá de la presentación de la propuesta por parte del docente, incluyendo imágenes, vídeos y modelos de ejemplo que sirvan como fuente de inspiración para que posteriormente, en la realización práctica de la propuesta, el alumnado sea capaz de canalizar y plasmar sus gustos e intereses, generando un producto personal y cercano a su contexto.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Láminas en el bloc de dibujo y maqueta tridimensional.

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.
- 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 van a llevar a cabo (al menos) 4 actividades:

LÁMINAS

Láminas en el bloc de dibujo:

- Lámina 1: Diseño tipográfico.
- Lámina 2: Diseño corporativo y/o publicitario.
- Lámina 3: Diseño de producto.
- Lámina 4: Diseño espacial (dibujo).

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Revisión del bloc.	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. (2) 1.2.- Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (2) 2.1.- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (2) 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. (2) 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) 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. (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. (2) 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. (2) 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)

PREDISPOSICIÓN

Verificación de la adquisición de competencias específicas en clase con un comportamiento y en un ambiente adecuados.

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Toma de datos en el cuaderno del docente.	1.1.- Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. (1) 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. (1) 2.1.- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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)

PROYECTO

En este proyecto colaborativo, de manera práctica se trabajan todos los saberes básicos vistos a lo largo de la unidad, a los que se suman los trabajados en la primera unidad. Se trata en este caso, de crear una volumetría, creando una maqueta de la tienda para la marca personal de los alumnos y alumnas, o bien crear un entrono urbano o un paisaje en el que se introducen elementos publicitarios en los que colocar los símbolos trabajados para dicha marca.

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Recogida de información de las fases del proyecto y de su presentación.	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. (2) 1.2.- Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (2) 2.1.- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (2) 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. (2) 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) 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. (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. (2) 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. (2) 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)

3.- COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL (36 PERIODOS)

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

LUCES, CÁMARA... STORYBOARD!

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

Esta situación de aprendizaje parte de la puesta en conocimiento y asimilación de saberes básicos y competencias específicas relacionados con la unidad por parte del alumnado. Para aplicar y afianzar estas competencias, se realizan diferentes tareas que confluyen en la creación de un proyecto artístico semi guiado, personal o colaborativo. Tanto en este proyecto final como en el desarrollo de la situación de aprendizaje se trabaja, de manera transversal, en el conocimiento y la apreciación del patrimonio artístico y cultural, relacionando saberes y competencias con elementos significativos de la Historia del Arte y del patrimonio artístico y cultural de La Rioja. Se promoverán y valorarán las conductas positivas hacia la materia, incidiendo en el "cómo" y "para qué" de las competencias trabajadas, que se articulan en el respeto y la convivencia, la tolerancia a la diversidad de culturas, género, etc. Por todo lo anterior, en esta situación de aprendizaje se ven desarrolladas de manera directa o indirecta todas las competencias específicas de la materia.

Saberes básicos trabajados:

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

C. Patrimonio cultural y expresión artística en La Rioja. Apreciación estética y análisis.

- Los géneros artísticos y la cultura visual en La Rioja a lo largo de la historia.
- Patrimonio y manifestaciones culturales y artísticas, incluidas las contemporáneas, en el ámbito riojano: análisis de sus aspectos formales y contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género.

Metodología:

La metodología utilizada para el inicio de esta situación de aprendizaje se basará en la presentación de los saberes básicos por parte del docente. Esta presentación contendrá, a su vez, intervenciones y debates generados a partir de imágenes y vídeos relacionados con la unidad, con objeto de que el alumnado sea capaz de plasmar estos saberes teóricos en actividades de carácter práctico, seleccionando en cada caso los métodos y técnicas de ejecución que considere más apropiados, con ayuda del docente. Para realizar un seguimiento diario de las conductas positivas, incluidas las del respeto a los compañeros, docentes y materiales, así como de la adquisición y desarrollo de competencias específicas, se practicará la observación sistemática y la consecuente recogida de información.

Para la realización del proyecto artístico, se partirá de la presentación de la propuesta por parte del docente, incluyendo imágenes, vídeos y modelos de ejemplo que sirvan como fuente de inspiración para que posteriormente, en la realización práctica de la propuesta, el alumnado sea capaz de canalizar y plasmar sus gustos e intereses, generando un producto personal y cercano a su contexto.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dossier fotográfico, ejercicios de análisis y storyboard.

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.
- 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 van a llevar a cabo (al menos) 4 actividades:

LÁMINAS

Tareas:

- Lámina 1: Dossier fotográfico (encuadre e iluminación).
- Lámina 2: Análisis compositivo (imagen fija y/o en movimiento)
- Lámina 3: Análisis cinematográfico (por grupos).

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Revisión de las tareas.	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. (2) 1.2.- Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (2) 2.1.- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (2) 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. (2) 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) 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. (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. (2) 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. (2) 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)

PREDISPOSICIÓN

Verificación de la adquisición de competencias específicas en clase con un comportamiento y en un ambiente adecuados.

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Toma de datos en el cuaderno del docente.	1.1.- Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. (1) 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. (1) 2.1.- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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)

PROYECTO

En este proyecto artístico se trabajan los saberes básicos vistos en esta unidad de programación, cerrando la situación de aprendizaje mediante la creación de un storyboard para un *ree/* publicitando la marca y proyecto de la segunda unidad.

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Recogida de las fases de un proyecto.	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. (2) 1.2.- Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. (2) 2.1.- Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. (2) 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. (2) 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) 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. (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. (2) 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. (2) 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)

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.	1
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.	1
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.	1
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.	1

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

calificación Expresión Artística =

$$\frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1}$$

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.		1
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.		1
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.		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.		1
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.		1
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.- 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.		1
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.		1
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 =

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

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".