

RESUMEN

PROGRAMACIÓN

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4º ESO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2025-2026

De acuerdo con el Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, publicado en el BOLETÍN OFICIAL DE CANTABRIA (BOC) el 5/08/2022

ÍNDICE

<u>1. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN</u>	3
<u>1.1. Criterios de evaluación y saberes básicos de la asignatura</u>	3
<u>1.2. Distribución temporal de criterios, saberes e instrumentos de evaluación</u>	3
<u>1.3. Distribución temporal de evaluaciones</u>	7
<u>1.4. Situaciones de Aprendizaje</u>	7

1. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN.

1.1. Criterios de evaluación y saberes básicos de la asignatura.

1.2. Distribución temporal de criterios, saberes e instrumentos de evaluación.

	Criterios de evaluación	Saberes Básicos	Instrumentos de evaluación	Temporalización Trimestral
Competencia específica 1 Analizar manifestaciones artísticas y creativas contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. (18%)	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. (9%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, graffiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	1ª Evaluación 2ª Evaluación
	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. (9%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, graffiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	1ª Evaluación 2ª Evaluación

	Criterios de evaluación	Saberes Básicos	Instrumentos de evaluación	Temporalización Trimestral
Competencia específica 2 Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas,	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones.	1ª Evaluación 2ª Evaluación

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. (17%)	(8%)		Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	3ª Evaluación
	2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas creativamente, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes adecuados de los que conforman el repertorio personal de recursos, haciendo hincapié en los materiales empleados y en su conocimiento científico, lo que determina la respuesta artística y la percepción de esta. (9%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	1ª Evaluación 2ª Evaluación 3ª Evaluación

	Criterios de evaluación	Saberes Básicos	Instrumentos de evaluación	Temporalización Trimestral
Competencia específica 3	3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines. (8%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	1ª Evaluación 2ª Evaluación 3ª Evaluación

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. (17%)	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, sus distintos lenguajes, las herramientas y medios disponibles más adecuados. (9%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	1ª Evaluación 2ª Evaluación 3ª Evaluación
--	--	--	--	--

	Criterios de evaluación	Saberes Básicos	Instrumentos de evaluación	Temporalización Trimestral
Competencia específica 4	4.1. Crear un producto creativo y artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. (8%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	2ª Evaluación 3ª Evaluación
	4.2. Exponer el resultado de crear un producto creativo y artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos y los logros alcanzados. (8%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración,	2ª Evaluación 3ª Evaluación

Crear producciones artísticas y creativas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad. (48%)			observación diaria, debates y rúbricas.	
	4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico y creativo vinculado al diseño, a la publicidad y los medios audiovisuales comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión de forma razonada y respetuosa. (8%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	2ª Evaluación 3ª Evaluación
	4.4. Reconocer a los diferentes creativos: artistas, publicistas, diseñadores, artesanos, cineastas reconocidos que trabajan en el contexto cántabro y por extensión global. (8%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	2ª Evaluación 3ª Evaluación
	4.5. Utilizar la sintaxis propia del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos con fines descriptivos y expresivos. (8%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	2ª Evaluación 3ª Evaluación

	4.6. Representar elementos y objetos de diseño, aplicando sistemas de representación y normalización en la descripción y disposición en el espacio de productos o ideas con fines expresivos y comunicativos. (8%)	B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Sistema de perspectiva axonométrica, el sistema de perspectiva caballera.	2ª Evaluación
--	--	---	---	---------------

1.3. Distribución temporal de evaluaciones.

EVALUACIONES ESO CURSO 2025-2026

EVALUACIÓN INICIAL

INICIO	11 de septiembre de 2025
FIN	17 de octubre de 2025

PRIMERA EVALUACIÓN

INICIO	11 de septiembre de 2025
FIN	5 de diciembre de 2025

SEGUNDA EVALUACIÓN

INICIO	9 de diciembre de 2025
FIN	13 de marzo de 2026

TERCERA EVALUACIÓN

INICIO	16 de marzo de 2026
FIN	12 de junio de 2026

1.4. Situaciones de Aprendizaje.

En las Situaciones de Aprendizaje (S.A.) de aprendizaje se trabaja de forma explícita un objetivo del pensamiento relacionado con una de las funciones anteriores, a través de una estrategia concreta. Además, a lo largo de cada situación de aprendizaje, se trabaja a través de preguntas de reflexión y metacognición y de las escalas de autoevaluación del reto.

Para la adquisición y desarrollo, tanto de las competencias clave como de las competencias específicas, diseñaremos situaciones de aprendizaje de tal manera que su disposición a lo largo del curso propicie la adquisición progresiva de las competencias.

Como hemos indicado, las Situaciones de Aprendizaje serán el pilar fundamental sobre el que se asienten las bases del aprendizaje en la asignatura, sin desdeñar la utilización de clases magistrales

de refuerzo para afianzar aquellos saberes básicos que se consideran imprescindibles para poder progresar en la asignatura. Para ellos se diseñarán partiendo de las competencias específicas que se quieran trabajar.

Se diseñarán las Situaciones de Aprendizaje profundizando en los criterios de evaluación correspondientes a cada actividad propuesta. Se propondrán modelos de trabajo en los que cada actividad esté asociada a un criterio de evaluación, facilitando de esta manera el proceso de evaluación a los alumnos, ya que en todo momento serán conocedores de que y como se les está evaluando.

Se propone a continuación una temporalización de Situaciones de Aprendizaje por evaluación. En el caso de poder, se irán ampliando a medida que se vayan añadiendo propuestas a la asignatura.

- S. A. 1: Manifestaciones artísticas siglos XIX y XX.
- S. A. 2: Formatos audiovisuales.
- S. A. 3: Reproducción de obra.
- S. A. 4: Publicidad de un producto.
- S. A. 5: Diseño de un producto creativo.
- S. A. 6: Sistemas de representación: Tinkercad.
- S. A. 7: Artistas Cántabros

S.A.	Eval	Criterio de evaluación											
		1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6
1	1ª	x	x										
2	1ª					x	x						
3	2ª			x	x								
4	2ª							x	x				
5	3ª									x		x	
6	3ª												x
7	3ª										x		