

**INFORMACIÓN PARA LAS FAMILIAS  
EXPRESIÓN ARTÍSTICA  
4ºESO -A/B/C**

**1. Programación Didáctica:**

Las relaciones existentes entre los elementos de la programación didáctica se encuentran desarrollados dentro de la propia programación didáctica del Departamento de Dibujo. A continuación, tienen un enlace donde se puede acceder a la programación.

**Vínculo de descarga:** <https://iessantaclara.com/wp-content/uploads/2025/11/DIBUJO2025.pdf>

**Competencias Específicas**

**CE1.** 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.

**CE2.** 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.

**CE3.** 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.

**CE4.** 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.

▪ **Criterios de evaluación.** Se enumeran en el apartado 2 de evaluación.

▪ **Saberes Básicos.**

**Bloque 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 como “collage”, “frottage”, “grattage”, calcomanía, “objet trouvé”, “dripping”, “assemblage readymade”, instalación, fotomontaje, “body art”, performance, arte digital, video arte. Posibilidades expresivas y contexto histórico y artistas que trabajan estas técnicas.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Graffiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- Técnicas de dibujo geométrico aplicado a las artes visuales.
- Técnicas digitales de dibujo y diseño asistidos por ordenador. Programas y aplicaciones para móvil.
- 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.

**Bloque B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.**

## Curso 2025-2026

- Introducción a la historia de la imagen. La imagen en la sociedad actual.
- Contexto actual audiovisual en Cantabria. Artistas que trabajan el videoarte.
- Percepción visual y psicología de la imagen.
- 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”. Movimientos de cámara.
- 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. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexism y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y hacia los mensajes que inciten a la discriminación.
- Proyectos de diseño y publicidad.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.
- Trazados geométricos básicos aplicados al diseño.
- Utilización de los sistemas de representación tridimensional: sistema diédrico (vistas), axonometría, perspectiva cónica; con fines descriptivos y expresivos.
- Normalización.
- Construcción de formas tridimensionales aplicadas al diseño en función de una idea u objetivo, con diversidad de materiales y técnicas, incluido el diseño digital y la impresión 3D.
- Técnicas básicas de animación y de edición de vídeo. Programas y aplicaciones para móvil.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.

### ▪ Temporalización

UNIDADES DIDÁCTICAS	EVALUACIÓN
1. MEDIO DE EXPRESIÓN	1 <sup>a</sup> Evaluación
2. GEOMETRÍA EN 3D	
3. ARTE URBANO	
4. CREAR ARTE	2 <sup>a</sup> Evaluación
5. DISEÑAR LO QUE CONSUMO	
6. IMAGEN Y SIGNIFICADO	
7. NARRAR CON IMÁGENES	3 <sup>a</sup> Evaluación
8. VÍDEO-ARTE	

### 2. Información sobre la evaluación:

Los criterios de evaluación son los referentes que utilizamos los docentes (y los estudiantes conocen) para determinar el nivel de las competencias específicas propias de la materia en un momento determinado del aprendizaje, es decir, nos sirven para evaluar el progreso del estudiante y el nivel competencia en el que está. Este nivel competencial se traduce del siguiente modo:

- Una calificación cualitativa de Insuficiente (IN) para las notas negativas y de Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT) y Sobresaliente (SB) para las notas positivas, en orden creciente de desempeño.

Los criterios de evaluación de la asignatura son los siguientes,

Criterio de Evaluación	Ponderación Calificación final
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.	10%
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.	
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	
2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos, haciendo hincapié en los materiales empleados y en su conocimiento científico, lo que determina no sólo la respuesta artística sino la percepción de la misma.	30%
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.	
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.	30%
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.	
4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto creativo y artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	
4.3. 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 personal de forma razonada y respetuosa.	30%
4.4. Reconocer a los diferentes creativos: artistas, publicistas, diseñadores, artesanos, cineastas reconocidos que trabajan en la actualidad en el contexto cántabro y por extensión en el ámbito global.	
4.5. Utilizar la sintaxis propia del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos con fines descriptivos y expresivos.	
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.	
	100%

## Curso 2025-2026

Para evaluar dichos criterios, a lo largo del curso se emplearán los siguientes **procedimientos** y/o instrumentos de evaluación:

ACTIVIDAD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Debate e intervenciones en el aula	<ul style="list-style-type: none"><li>- Observación directa</li><li>- Rúbrica para la evaluación de las presentaciones orales.</li></ul>
Producciones artísticas y creativas individuales	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rúbricas para la evaluación de las producciones individuales</li></ul>
Proyectos grupales	<ul style="list-style-type: none"><li>- Portfolio</li><li>- Rúbricas para la evaluación de los proyectos grupales.</li><li>- Rúbrica para la evaluación en la participación en los proyectos grupales.</li><li>- Rúbricas de autoevaluación y coevaluación.</li></ul>

Cada actividad se puntuará sobre 10 puntos. Una vez corregidas se entregarán a los alumnos con la calificación y se atenderá a las dudas que tengan sobre ellas de manera individual.

Las calificaciones de las evaluación son orientativas, respondiendo estas al nivel alcanzado por el alumnado en cada uno de los criterios trabajados hasta el momento.

**La calificación final** del curso será la media ponderada de los criterios de evaluación trabajados en las distintas evaluaciones, que deberá ser igual o superior a 5 para poder aprobar la asignatura. A lo largo del curso se realizarán 4 sesiones de evaluación diferentes. Después de cada sesión de evaluación, se informará a las familias de su resultado mediante boletín físico de notas. En la ESO no existirá la evaluación extraordinaria.

### 3.- Recuperación de la materia

El alumnado que curse 4º de ESO con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º o 3º de ESO suspensa seguirá el plan establecido por el departamento. A estos alumnos se les hará un seguimiento en el aula, informándoles sobre las actividades que tienen que presentar cada evaluación, orientándoles y resolviendo las dudas que les puedan surgir a lo largo del proceso. Para obtener su calificación se seguirán las ponderaciones de las competencias específicas establecidas en la programación de 3º ESO. Al inicio de curso se les entrega toda la información por escrito y que figura como anexo al final de las programaciones de la ESO.

### 3. Comunicación con el departamento:

La comunicación con los profesores del departamento se realizará a través de los canales oficiales, Yedra y correo electrónico Educantabria y de forma presencial a través de las horas de atención a padres y madres asignadas en el horario indicado a continuación.

Profesora	Curso/ Grupo	Correo	Horario de atención presencial
Yoana Andonegui Lazcano	2ºFGI	<a href="mailto:Yandonegui02@educantabria.es">Yandonegui02@educantabria.es</a>	Martes 11:35-12:25