

CURSO 2025-2025

PROGRAMACIÓN DOCENTE

MATERIA: EPVA

CURSO: 3º

NIVEL: ESO

Contenido

1. MARCO LEGISLATIVO.....	2
2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE, PROYECTOS, TALLERES U OTROS, CON LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	3
2.1. Unidad de programación 1: Zona de confort.....	3
Situación de aprendizaje 1: Mi espacio.....	3
Situación de aprendizaje 2: Me muestro, me ven.....	5
2.2. Unidad de programación 2: Cuerpo y alma.....	7
Situación de aprendizaje 3: De la cabeza a los pies.....	7
Situación de aprendizaje 4: Mi mundo interior.....	9
2.3. Unidad de programación 3: A flor de piel: programación de aula.....	11
Situación de aprendizaje 5: Siento.....	11
Situación de aprendizaje 6: Me comunico.....	13
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.....	15
3.1 Imposibilidad de la evaluación continua por ausencias prolongadas.....	17
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	17
5. PROGRAMAS DE REFUERZO PARA RECUPERAR LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS CUANDO SE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN LA MATERIA.....	18
6. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO.....	19
6.1 PLAN DE LECTURA.....	19
6.2 PLAN DE DIGITALIZACIÓN.....	19
6.3 PROYECTOS INTERDISCIPLINARES.....	19
7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	19
8. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.....	20
9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	20

1. MARCO LEGISLATIVO.

- Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias.
- Resolución de 11 de mayo de 2023, de la Consejería de Educación, por la que se regulan aspectos de la ordenación académica de las enseñanzas de la Educación Secundaria Obligatoria y de la evaluación del aprendizaje del alumnado.

2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE, PROYECTOS, TALLERES U OTROS, CON LOS CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

2.1. Unidad de programación 1: Zona de confort

Situación de aprendizaje 1: Mi espacio.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
Trazar polígonos regulares inscritos en una circunferencia	Los polígonos regulares	A, C	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	3.2	CCEC2
Trazar figuras partiendo de las tangencias y los enlaces básicos y sus combinaciones	Tangencias y enlaces	A, B	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	3.2 5.2	CCEC2 CPSAA1
Trazar las curvas técnicas básicas para crear formas	Curvas técnicas	B, C	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	3.2	CCEC2

<p>Construir formas tridimensionales partiendo de cuerpos geométrico</p>	<p>Los cuerpos geométricos</p>	<p>B, C</p>	<p>Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p>	<p>3.2 4.2 7.1</p>	<p>CEC2 CCEC3 STEM 3</p>
<p>Construir formas bidimensionales y tridimensionales partiendo de redes modulare</p>	<p>Las redes modulares</p>	<p>A, B, C</p>	<p>Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.</p>	<p>3.2 7.1</p>	<p>CEC2 CCEC3 STEM 3</p>
<p>Proyecto para evaluar qué han aprendido.</p>		<p>A,B,C</p>	<p>Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p> <p>Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p> <p>El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.</p>	<p>3.2 4.2 5.2 7.1</p>	<p>CCEC2 CCEC3 CPSAA1 STEM3</p>

Situación de aprendizaje 2: Me muestro, me ven.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
Representar objetos en sistema diédrico	El sistema diédrico	A, C	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación	5.2	CPSAA3
Concretar formas y medidas de los objetos a partir de planos técnicos	Los planos técnicos/ dibujo a escala	A, B, C	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.	5.2	CPSAA3
utilizar la acotación, los cortes y las secciones como elementos de la normalización industrial para representar objetos.	La normalización industrial.	B, C	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.	5.2	CPSAA3

Representar objetos en los distintos tipos de perspectiva cónica.	Perspectiva cónica.	A, B, C	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.	4.2	CCEC3
Representar objetos en los distintos tipos de perspectiva axonométrica	Perspectiva axonométrica	A, B, C	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.	5.2	CPSAA3
Proyecto para evaluar qué han aprendido		A, B, C	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.	3.2 4.2 5.2 7.1 8.3	CCEC2 CCEC3 CPSAA3 STEM3 CPSAA3

2.2. Unidad de programación 2: Cuerpo y alma.

Situación de aprendizaje 3: De la cabeza a los pies

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
Conocer los diferentes cánones de belleza en las proporciones humanas a lo largo de la historia partiendo del propio cuerpo.	La proporción del cuerpo humano. El canon	A, B	<p>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.</p>	1.1	CC3
Utilizar la proporción áurea a partir de la observación de las proporciones del cuerpo humano.	La proporción áurea.	A	<p>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico</p>	1.1 6.2	CC3 CPSAA3
Dibujar el cuerpo humano a partir de su estructura anatómica y su comportamiento en	El dibujo del cuerpo humano	A, B	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	6.2	CPSAA3

movimiento.			La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.		
Aplicar diferentes retóricas de la imagen para dotar de expresión a las imágenes	La retórica de las imágenes		Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis	5.1 7.1	CCEC3 CD5
Aplicar diferentes estrategias publicitarias para comunicar ideas	La publicidad	A, B	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis	1.1 1.2 2.1 5.1	CC3 CCL1 CCL1 CCEC3
Aplicar las técnicas del fotomontaje para comunicar ideas con imágenes.	El fotomontaje	A, D	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales audiovisuales. Contextos y funciones	7.1	CD5
Proyecto para evaluar qué han aprendido		A, B, D	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto	1.1 1.2	CC3 CCL1

	histórico	2.1	CCL1
	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales	5.1	CCEC3
		6.2	CPSAA3
	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico	7.1	CD5
		8.2	CPSAA5
	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis		

Situación de aprendizaje 4: Mi mundo interior

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
Clasificar las formas según su tipología	La clasificación de las formas	BD	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	7.1	CD5
Componer a partir de las leyes de la Gestalt	La percepción visual de las formas	B, D	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	4.1	CCEC2

			aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio		
Generar imágenes a partir de la interrelación de las formas	La interrelación de las formas	B, D	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	8.2	CPSAA5
Componer a partir del equilibrio de las formas	La composición artística	B	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio.	4.1	CCEC2
Conocer las diferentes tendencias artísticas contemporáneas a partir de la experimentación de los materiales y las formas	Las tendencias del arte contemporáneo	AD	Los géneros artísticos Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje	3.1	CCL2
Proyecto para evaluar qué han aprendido		A, B, C, D	La percepción visual. efectos visuales e ilusiones ópticas Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. La publicidad, el diseño y el universo multimedia Los géneros artísticos Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio.	2.1 3.1 4.1 5.1 7.1 8.2	CCL1 CCL2 CCEC2 CC3C3 CD5 CPSAA5

2.3. Unidad de programación 3: A flor de piel.

Situación de aprendizaje 5: Siento.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
Identificar y utilizar las cualidades del color para comunicar ideas	La percepción del color	B	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	5.1	CCEC3
Utilizar las sensaciones cromáticas como medio de expresión	Las cualidades del color	B	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	5.1	CCEC3
Identificar y utilizar los aspectos comunicativos del color	Aspectos comunicativos del color	B, D	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis	5.1	CCEC3
Experimentar con los formatos de la imagen digital y analógica	La imagen digital	A, D	<p>Manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas más importantes: análisis de sus aspectos formales y contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género</p> <p>Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p>	7.1	CD5

Conocer los distintos tipos de color digital según sus características	El color digital	B, D	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	5.1 7.1	CCEC3, CD5
Identificar los diferentes tipos de archivos digitales	Los archivos digitales	D	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	7.1	CD5
Proyecto para evaluar qué han aprendido		A, B, D	<p>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p>	5.1 7.1	CD5 CCEC3

Situación de aprendizaje 6: Me comunico.

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptorios del perfil de salida (Competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
Reconocer y crear imágenes a partir de su función comunicativa	Las funciones de la imagen	D	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	6.1	CCL2
Analizar las imágenes según su significado temático o simbólico	El arte y su significado	A	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	6.1 2.2	CCL2 CCL1
Conocer la televisión como medio de comunicación, sus funciones y géneros	La televisión	A, D	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales	6.2 7.1	CPSAA3, CD5
Realizar un proyecto audiovisual a partir de las fases de producción	El guion audiovisual. El <i>storyboard</i>	D	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. El cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	6.2	CPSAA3

Conocer los principales formatos digitales utilizados	El arte y las nuevas tecnologías	A, D	<p>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p>	7.1	CD5
Actividad final de contexto para evaluar qué han aprendido		A, D	<p>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. .</p> <p>Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. El cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p>	6.1 6.2 7.1	CCL2 CPSAA3 CD5
Proyecto para evaluar lo aprendido		A, B, D	<p>Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.</p> <p>Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p> <p>Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. El cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p>	2.2 5.1 6.1 6.2 7.1	CCL1 CCEC3 CCL2 CPSAA3 CD5

3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN EPVA 3º ESO				
Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo de la humanidad, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p>	5 %	<p>1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p>	2,5 %	Pruebas objetivas Proyectos Producciones
		<p>1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	2,5%	
<p>2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p>	5 %	<p>2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p>	2,5 %	Pruebas objetivas Proyectos Producciones
		<p>2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	2,5 %	
<p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y</p>	5 %	<p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p>	2,5 %	Pruebas objetivas Proyectos Producciones

alimentar el imaginario.		3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	2,5 %	Pruebas objetivas Proyectos Producciones
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	5 %	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados, buscando y analizando la información con interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	2,5%	Pruebas objetivas Proyectos Producciones
		4.2. Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	2,5 %	
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	30 %	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	10 %	Pruebas objetivas Proyectos Producciones
		5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad.	20 %	
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	5 %	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	2,5 %	Pruebas objetivas Proyectos Producciones
		6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	2,5 %	

<p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	<p>30 %</p>	<p>7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>30 %</p>	<p>Pruebas objetivas Proyectos Producciones</p>
<p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>15 %</p>	<p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p>	<p>5 %</p>	<p>Pruebas objetivas Proyectos Producciones Exposiciones</p>
		<p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p>	<p>5 %</p>	
		<p>8.2. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>5 %</p>	

La evaluación de las diferentes actividades del alumno o alumna tendrá en cuenta también la corrección con que las expone. Presentación formal: (Márgenes, sangrados, tachones, mala caligrafía, etc.) así como ortografía y expresión, podrán penalizarse con un máximo de un punto en el cómputo total de la prueba.

Se evaluarán y calificarán las pruebas objetivas, proyectos y producciones del alumnado realizadas en el aula con la única excepción de las tareas encomendadas a través TEAMS.

El alumnado que falte a clase por causa justificada podrá terminar las tareas en casa siempre y cuando su profesora lo estime conveniente.

3.1 Imposibilidad de la evaluación continua por ausencias prologadas

En aquellos casos en que el alumnado supere el 25% de faltas de asistencia justificadas y/o no justificadas (según lo establecido por el RRI del centro), el Departamento ha fijado una serie de medidas para que dicho alumnado pueda superar la materia. En los casos en que, por motivos excepcionales (larga enfermedad, hospitalización prolongada, etc.) los alumnos no puedan asistir a clase con una mínima asiduidad se procederá de la siguiente forma:

- a) Coordinación con las Aulas Hospitalarias en el caso de que el alumno/a esté ingresado en un centro que disponga de ellas y su estado de salud le permita acudir a la mismas.
- b) Entrega de actividades en el caso de que el alumno/a deba permanecer en su domicilio por prescripción médica durante un largo periodo de tiempo.
- c) La superación de la materia estará supeditada a la superación de una prueba escrita en la que se evaluarán los saberes básicos trabajados en el aula ordinaria y que supondrá el 100% de la calificación del alumno.
- d) La nota final de la materia será la media aritmética de las obtenidas en cada una de las evaluaciones. Si esta nota es inferior a 5, se realizará una prueba extraordinaria que versará sobre los contenidos de la/s evaluación/es no superada/s.

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

Se aplicarán las medidas que se estimen oportunas y en dos sentidos: de refuerzo y ampliación.

Las actividades de refuerzo incidirán en el logro de saberes básicos o en los que se adapten a las necesidades y proceso de aprendizaje del alumnado en cuestión. Se adaptarán también los criterios de calificación cuando se den circunstancias que así lo requieran.

En el caso de alumnos de NEAE por AACC se realizarán adaptaciones curriculares significativas y/o programas de enriquecimiento siguiendo las pautas y recomendaciones dadas por el equipo de AACC y de Orientación, y siempre adecuadas a las características de cada alumno.

Para aquellos alumnos que, habiendo superado los objetivos del proceso de aprendizaje, pueden ampliarlo o enriquecerlo con nuevas propuestas de trabajo, se plantearán actividades de ampliación de aspectos conceptuales o de procedimientos y actitudes.

Para el seguimiento y evaluación del alumnado con diferencias individuales, se han elaborado PTIs según modelo elaborado por el departamento de Orientación.

5. PROGRAMAS DE REFUERZO PARA RECUPERAR LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS CUANDO SE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN LA MATERIA.

El alumnado que haya promocionado sin haber superado la asignatura en el curso 2022-2023 seguirá un programa de refuerzo, del que se informa a los alumnos y sus familias en el comienzo de este curso 2023-2024. Dicho programa les permitirá superar la asignatura mediante una prueba objetiva y actividades para preparar dicha prueba en convocatorias trimestrales.

En la prueba objetiva se evaluará al alumnado sobre saberes básicos de la asignatura y su calificación será 80% de la calificación total.

El alumnado deberá preparar la prueba a través de ejercicios o apuntes teórico-prácticos que debe solicitar y entregar a las profesoras del Departamento. Estas tareas sirven como material de estudio y aprendizaje, se consideran evaluables y su calificación valdrá el 20% de la calificación total.

6. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO.

6.1 PLAN DE LECTURA

A lo largo de toda la etapa y en los diferentes cursos se proponen a los alumnos lecturas de imagen y/o pequeños trabajos de investigación sobre movimientos artísticos y artistas plásticos que deberán redactar y exponer en el aula.

Para la realización de estos deberán utilizar la biblioteca de aula, la del centro y, a través de Internet, las páginas Web de artistas y centros de Arte nacionales e internacionales.

La realización de los trabajos podrá llevarse a cabo de manera individual o en pequeños grupos de trabajo.

Estas actividades podrán ser evaluadas por las profesoras como un ejercicio más de los que se desarrollan a lo largo del curso.

6.2 PLAN DE DIGITALIZACIÓN

Las profesoras del Departamento utilizarán las TIC como herramienta habitual para impartir clase y como medio de comunicación con el alumnado. Se utilizarán los recursos TIC del aula (seis ordenadores, un visor y escáner de documentos y un proyector) tanto para dar clase como para la realización de actividades por parte del alumnado. En ocasiones, será necesario el uso de las aulas de informática y de las tabletas disponibles en el centro para uso común del alumnado.

Para la realización de actividades de creación y manipulación de imágenes se utilizarán programas de software libre: Gimp, Inkscape...

Se utilizarán también las aplicaciones del paquete 365 ofrecido por la Consejería: Word, TEAMS, Outlook...

6.3 PROYECTOS INTERDISCIPLINARES

Durante el presente curso las profesoras del Departamento participan en el grupo de trabajo del centro dedicado a la elaboración de proyectos interdisciplinarios. Con el alumnado de 3º ESO y en colaboración con la profesora de Latín, se realiza el proyecto “La mar de Odiseas” que, en forma de juego, propone un recorrido lugares y personajes de la “Odisea”

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

- Visitas a museos o instituciones culturales: visita al museo Evaristo Valle en Gijón.
- Visitas a exposiciones temporales en instituciones culturales del entorno próximo.
- Salidas al entorno próximo con fines de captar elementos plásticos en la naturaleza.

- Exposiciones de los trabajos realizados por el alumnado de la asignatura en lugares comunes del centro.

8. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

Para impartir la asignatura se disponen de dos aulas en el centro, el aula 07, en edificio principal, y el aula de Dibujo, en el edificio anexo.

En el aula 07, se dispone de pupitres de dibujo y sus taburetes para los alumnos, mesa de escritorio y silla para la profesora, dos armarios cerrados, estantería, un encerado, un tablero de corcho, un ordenador portátil y un cañón proyector. No se dispone de fregadero y agua corriente lo que limita el uso de técnicas húmedas.

El alumnado de 3º ESO recibirá sus clases en el aula de Dibujo del edificio anexo donde se dispone de pupitres de dibujo y taburetes para los alumnos, mesa de escritorio y silla para la profesora, dos armarios cerrados, cuatro estanterías, una cajonera, un encerado, seis ordenadores de sobremesa, un cañón proyector, un visor y escáner de documentos, una guillotina de papel, tórculo de grabado, fregadero, agua corriente y materiales propios de la asignatura (Colas, pinturas, pinceles, plantillas, modelos de escayola...).

Libro de texto: Plástica, Visual y Audiovisual II. Aprendizaje basado en proyectos. Ed.Casals, 2022.

9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

La evaluación de la programación docente se llevará a cabo con los siguientes procedimientos:

- Seguimiento de las programaciones en las reuniones de departamento semanales a través de un análisis crítico y reflexivo.
- Revisión trimestral de la programación didáctica, temporalización y posible adaptación de la misma derivada del análisis de los resultados académicos tras cada evaluación.
- En la memoria final del Departamento en el que se hará un análisis de los resultados en cada una de las materias impartidas por el departamento, de la adecuación de los materiales, recursos didácticos y criterios de evaluación, métodos pedagógicos, medidas de atención a las diferencias individuales, del nivel de cumplimiento de la programación y de las propuestas de mejora para el próximo curso académico.

Para dicha evaluación final, se utilizará la siguiente tabla donde valorarán de 1 a 4 los siguientes aspectos, siendo 1 la calificación más baja y 4 la más alta:

	1	2	3	4
1. Distribución temporal de los contenidos				
2. Validez de los procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación				
3. Eficacia de la metodología				
4. Validez de los recursos didácticos y los materiales curriculares				
5. Eficacia de las medidas de refuerzo y atención a las diferencias individuales				
6. Validez del programa de refuerzo de la materia pendiente				
7. Desarrollo e interés de las actividades complementarias y extraescolares.				
8. Desarrollo de los programas y proyectos en los que participe el Departamento.				
9. Incorporación del PLEI en la práctica docente				
10. Incorporación de las TIC en la práctica docente				

En caso de valorar con 1 o 2 alguno de los apartados, se señalarán las causas y se harán las correspondientes propuestas de mejora.

En Tapia de Casariego, a 23 de mayo de 2024

La profesora: Beatriz Fernández Cid