

2025-2026

**PROGRAMACIÓN DOCENTE**

MATERIA: EXPRESIÓN ARTÍSTICA

CURSO: 4º

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: Como noche y día. ....	3
Situación de aprendizaje 1: Somos diversos.....	3
Situación de aprendizaje 2: Rompe esquemas.....	4
2.2 Unidad de programación 2: Tuyo y mío.....	7
Situación de aprendizaje 3: Encajemos.....	7
Situación de aprendizaje 4: ¡Tomemos partido!.....	8
2.3. Unidad de programación: ¿Qué voy a hacer ahora?.....	10
Situación de aprendizaje 5: Acumula fuerzas.....	10
Situación de aprendizaje 6: Emprende tu camino.....	12
3. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO.....	14
3.1.Imposibilidad de la evaluación continua por ausencias prolongadas.....	16
4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	16
5. PROGRAMAS DE REFUERZO PARA RECUPERAR LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS CUANDO SE PROMOCIONE CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN LA MATERIA.....	16
6. PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO.....	17
6.1 PLAN DE LECTURA.....	17
6.2 PLAN DE DIGITALIZACIÓN.....	17
7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	17
8. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.....	17
9. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	19

## 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: Como noche y día.

Situación de aprendizaje 1: Somos diversos

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptores del perfil de salida (Competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
Utilizar el dibujo como herramienta para la representación personal.	El dibujo artístico	A	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	2.1	CCEC3
	La configuración gráfica			2.2	CC1
	El dibujo del natural				
Utilizar las diferentes técnicas bidimensionales, tridimensionales y digitales de expresión	Las técnicas secas	A	Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano:  Técnicas secas y húmedas.	2.1	CCEC3
	Las técnicas húmedas				

artística.	Otras técnicas pictóricas	A	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.  Grafiti y pintura mural.	2.1 4.1	CCEC3 CPSAA3
	La imagen seriada	A	Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	2.1	CCEC3
	Las técnicas digitales	A	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	1.2	CD2

### Situación de aprendizaje 2: Rompe esquemas

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptorios del perfil de salida (Competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
Utilizar los diferentes elementos gráfico-plásticos, indicadores de profundidad y grados de iconicidad para crear imágenes.	Los elementos gráfico-plásticos	A	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	2.1	CCEC3
	Los indicadores de profundidad			2.1	CCEC3
	La iluminación			2.1	CCEC3
	Los grados de iconicidad			2.1	CCEC3

Conocer los principales aspectos de la simbolización del arte.	La simbolización en el arte	B	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	1.1	CCL2
Crear imágenes con distintas estructuras compositivas.	La estructura compositiva			1.1 4.1	CCL2 CPSAA3
Utilizar las distintas técnicas escultóricas.	Las técnicas de escultura	A	Técnicas básicas de creación de volúmenes.	2.1	CCEC3
	El arte del reciclaje		El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	1.1	CCL2
	El arte naturaleza		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.	1.1 2.1	CCL2 CCEC3
Conocer los principales aspectos de la lectura de imágenes.	La lectura de imagen		Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	1.1	CCL2
Proyecto para evaluar lo que han aprendido en el proyecto.		A, B	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	1.1 1.2	CCL2 CD2
			Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano: técnicas secas y húmedas.	2.1 2.2	CCEC3 CC1
			Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	4.1 4.3	CPSAA3 CPSAA5

Grafiti y pintura mural.

Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.

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

Técnicas básicas de creación de volúmenes.

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.

## 2.2 Unidad de programación 2: Tuyo y mío

### Situación de aprendizaje 3: Encajemos

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
Utilizar el dibujo como herramienta de representación visual.	Las formas poligonales	A, B	<p>Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano:</p> <p>Técnicas secas y húmedas.</p> <p>Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p>	<p>2.2</p> <p>4.1</p>	<p>CC1</p> <p>CPSAA3</p>
	Las redes modulares				
	Las tangencias				
	Las curvas técnicas				
Utilizar los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	La perspectiva cónica	A	<p>Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p>	4.2	STEM3
	La representación de sombras				

Actividad final para evaluar qué han aprendido.	A	Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano: técnicas secas y húmedas.  Técnicas básicas de creación de volúmenes.	4.2	STEM3
---	---	---	-----	-------

#### Situación de aprendizaje 4: ¡Tomemos partido!

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
Utilizar los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	El sistema diédrico	A	Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano:  técnicas secas y húmedas.  Técnicas básicas de creación de volúmenes.	4.2	STEM3
	La normalización industrial				
	La perspectiva axonométrica	A	Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano:  técnicas secas y húmedas.  Técnicas básicas de creación de volúmenes.	4.2	STEM3
	La ambientación arquitectónica				
	La representación de sombras				

<p>Proyecto para evaluar qué han aprendido en el proyecto.</p>	<p>A, B</p>	<p>Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano: técnicas secas y húmedas.</p> <p>Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p>Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p>	<p>2.2</p> <p>4.1</p> <p>4.2</p>	<p>CC1</p> <p>CPSAA3</p> <p>STEM3</p>
--	-------------	--	----------------------------------	---------------------------------------

### 2.3. Unidad de programación: ¿Qué voy a hacer ahora?

#### Situación de aprendizaje 5: Acumula fuerzas

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
Identificar y aplicar las principales estrategias comunicativas del lenguaje visual y audiovisual.	La comunicación visual	B	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	1.1 4.1	CCL2 CPSAA3
	La fotografía	B	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.	1.2 2.1	CD2 CCEC3
	La narrativa de la imagen fija	B	Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.	4.1	CPSAA3
	La publicidad	B	Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.	4.1 4.3	CPSAA3 CPSAA5
	El diseño	B	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	4.1 4.2	CPSAA3 STEM3
La práctica del diseño	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y		4.3	CPSAA5	

	La ergonomía		composición.		
Aplicar las calidades y sensaciones del color como medio de comunicación de ideas.	El color	B	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	3.1	CCEC4
Aplicar las fases del proceso de creación en el diseño.	El <i>design thinking</i>	B	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	4.1	CPSAA3
Actividad para evaluar lo que han aprendido.		B	<p>Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.</p> <p>Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.</p> <p>Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.</p> <p>Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p>	<p>1.1</p> <p>1.2</p> <p>2.1</p> <p>3.1</p> <p>4.1</p> <p>4.2</p> <p>4.3</p>	<p>CCL2</p> <p>CD2</p> <p>CCEC3</p> <p>CCEC4</p> <p>CPSAA3</p> <p>STEM3</p> <p>CPSAA5</p>

Situación de aprendizaje 6: Emprende tu camino

Objetivos	Contenidos	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)	
		Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)		
Identificar y aplicar las principales estrategias comunicativas del lenguaje visual y audiovisual.	El lenguaje audiovisual	B	Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el <i>storyboard</i> .	1.2	CD2	
	Los géneros audiovisuales			3.1		CCEC4
	El guion			3.2		CD5
	La edición audiovisual			4.1		CPSAA3
	La animación					
	El videoarte			Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.		3.1
Reconocer las diferentes profesiones del ámbito artístico.	Las profesiones artísticas	B	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	4.3	CPSAA5	
Proyecto para evaluar lo que han aprendido.		B	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	1.1	CCL2	
			Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas	1.2	CD2	

	fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.	2.1	CCEC3
	Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.	3.1	CCEC4
	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	3.2	CD5
	Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.	4.1	CPSAA3
		4.2	CPSAA5
		4.3	
	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.		
	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).		
	Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.		
	Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.		

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

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN EDUCACIÓN ARTÍSTICA 4º ESO				
Competencias específicas	Ponderación	Criterios de evaluación	Ponderación	Procedimientos e instrumentos de evaluación
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.	10 %	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.	5 %	Pruebas objetivas Proyectos Producciones
		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.	5 %	
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.	30 %	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	10 %	Pruebas objetivas Proyectos Producciones
		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.	20 %	
3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes,	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.	10 %	Pruebas objetivas Proyectos Producciones

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.		3.2. 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.	20 %	
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.	30 %	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.	25 %	Pruebas objetivas Proyectos Producciones
		4.2. 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.	5 %	

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 EL ALUMNADO REPETIDOR.

El alumnado que repita curso y vuelva a escoger la optativa de Expresión Artística, deberá superar todos los contenidos de la asignatura a lo largo del curso 26-27, para aprobar la asignatura.

## 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: Word, TEAMS, Outlook...

## 7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

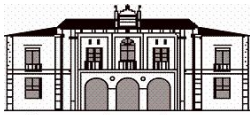
- Visitas a museos o instituciones culturales.
- Visitas a exposiciones temporales en instituciones culturales del entorno próximo.
- Salidas al entorno próximo con fines de captar elementos plásticos en la naturaleza.
- Exposiciones de los trabajos realizados por el alumnado de la asignatura en lugares 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 4º 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



IES Marqués de Casariego



Principado de  
**Asturias** | Consejería  
de Educación



UNIÓN EUROPEA  
Fondo Social Europeo  
El FSE invierte en tu futuro

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: Expresión Artística. 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 8 de octubre de 2025

La profesora: Carmen Ontañón Cuesta