

PROGRAMACIÓN DE DIBUJO

**PROYECTO
CREACIÓN PLÁSTICA I y II**

3º y 4º E.S.O.

**CURSO 2025/2026
IES SABINO FERNÁNDEZ CAMPO**

ÍNDICE

1. Introducción.....	3
2. Planificación y organización del departamento.....	4
3. Objetivos de etapa.....	7
4. Competencias específicas, criterios de evaluación, descriptores operativos de las competencias clave – perfil de salida y contenidos.....	8
5. Metodología y recursos didácticos.....	22
6. Procedimientos e instrumentos de evaluación	25
7. Criterios de calificación	27
8. Medidas de apoyo y/o refuerzo educativo	27
9. Procedimientos de recuperación para alumnos con la materia pendiente	28
10. Garantías para una evaluación objetiva	28
11. Evaluación de la práctica docente	29
12. Atención a la diversidad	31
13. Actividades complementarias y extraescolares	33
14. Tratamiento de elementos transversales	33

1. INTRODUCCIÓN.

Esta asignatura, “PROYECTO EN CREACIÓN PLÁSTICA”, se encuadra en el ámbito de Proyectos del mismo nombre: Proyectos en la creación audiovisual y plástica.

“La materia contribuye al desarrollo de la capacidad crítica, la educación de la sensibilidad y la iniciativa y la autonomía personal. El trabajo en equipo y la crítica constructiva ayuda al desarrollo de valores sociales y cívicos, como la tolerancia y el respeto hacia la diferencia”.

El avance de las Tecnologías de la Comunicación y la Información ha transformado la forma de relacionarnos, de vivir y de trabajar condicionados por la influencia del mundo digital. El alumnado debe estar preparado para una sociedad en continua transformación adquiriendo la imagen un gran protagonismo acorde al desarrollo de los medios tecnológicos. Hoy en día, la mayor parte de los mensajes que recibimos se producen o tienen un alto porcentaje de imágenes fijas o en movimiento con un lenguaje globalizado.

El lenguaje gráfico-plástico, visual y audiovisual se convierte en un medio de transmisión de ideas, proyectos, impresiones, sensaciones y emociones.

El estudio de este lenguaje universal desarrolla la capacidad de reconocer, analizar y comprender los estímulos visuales, así como la capacidad de idear y generar, a partir de la realidad, diversidad de interpretaciones. Pretende, a la vez, potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la autoestima y favorecer el razonamiento crítico ante la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Esta materia pretende dotar al alumnado de las destrezas necesarias para comprender “saber ver” y expresarse “saber hacer” utilizando adecuadamente los elementos que lo componen. Es necesario “saber ver” para comprender, para educar en la percepción y ser capaz de evaluar la información visual que recibe. La comprensión de lo que le rodea, le ayuda a analizar la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica, y llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo y además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial. Es necesario “saber hacer” para expresar y para desarrollar una actitud de indagación, creación y producción.

La realización de representaciones objetivas y subjetivas, tanto conceptuales como procedimentales permitirán al alumnado expresarse y desarrollar su potencial creativo.

La formación de esta materia se basa en tres ejes fundamentales: el desarrollo de la capacidad de visión espacial de comprensión de las formas del entorno, el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente. También nos permite tratar temas importantes para el alumnado relacionados con su educación emocional y cívica, favoreciendo el pensamiento crítico y la creatividad.

2. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

Durante este curso 2025/26, el departamento está adscrito al Departamento de Tecnología, siendo el Jefe del mismo Jesús Molina.

Irene Araus Llarandi, profesora de Dibujo, responsable de los siguientes grupos: 2 grupos de 1º de ESO, 3 grupos de 2º de ESO, impartiendo Educación Plástica, Visual y Audiovisual, y un grupo de 3º de ESO y otro de 4º de ESO a los que imparte Proyecto de Creación Plástica I y II.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA. MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS del DEPARTAMENTO DE DIBUJO

1. Las materias impartidas por el Departamento de Dibujo tienen una carga horaria de 2 horas semanales en los cursos de 1º, 2º, 3º y 4º de ESO en cualquiera de las asignaturas impartidas.
2. En **todos** los grupos sus clases se desarrollan en el **Aula de Plástica**, pudiéndose utilizar para el grupo de 4º ESO en aula de Informática o el carro de portátiles, siempre que se pueda instalar el software necesario en los mismos.
3. Con el fin de no provocar el cansancio y la desmotivación o el rechazo instintivo ante una dificultad aparentemente insuperable, se recomienda que las actividades a realizar por el alumno parezcan claramente accesibles para suscitar el deseo de demostrar su capacidad, pero que, no obstante, contengan puntos cuya dificultad surja durante el proceso.
4. Ofertar al alumno la experimentación sin prejuicios con diferentes materiales y técnicas, así podrá llegar a tomar decisiones autónomas y elegir por sí mismo qué materiales y qué técnicas le interesan más para un fin determinado.
5. El profesor promoverá en los alumnos una actitud de búsqueda e inconformismo valorando el proceso y el trabajo por encima del resultado.
6. Ejercicios "abiertos" permiten al alumno soluciones diversas. Por tanto, los ejercicios propuestos tendrán un amplio margen de flexibilidad, lo que garantiza tanto la atención a la diversidad como la existencia de un marco de libertad propicio para el desarrollo de la creatividad.
7. Diseñar actividades que favorezcan el trabajo cooperativo (aunque se mantenga la distancia), para hacer que los alumnos conozcan las realidades diferentes de sus compañeros y, que respeten y valoren las aportaciones de los demás.

8. **No es necesario comprar un libro de texto con los contenidos de las materias impartidas por el Dpto. de Dibujo en Secundaria.**
9. Al comienzo del curso, cada alumno habrá recibido un listado del material necesario y mínimo para el seguimiento de la asignatura.
10. Actividades de refuerzo destinadas a la recuperación de los aprendizajes por parte de aquellos alumnos que no alcancen los objetivos. Dichas actividades serán planteadas de forma personalizada e individual, según la problemática de cada alumno en el momento en que se produzca la situación.
11. Actividades de ampliación de conocimientos para aquellos alumnos que superen sobradamente los objetivos propuestos. Dichas actividades serán planteadas de forma personalizada e individual, según los intereses particulares de cada alumno en el momento en que se produzca la situación.

Actividades de Enseñanza–Aprendizaje

Las actividades de enseñanza-aprendizaje se desarrollarán siguiendo el siguiente esquema:

- Explicación de los contenidos teóricos del tema a tratar en cada unidad didáctica apoyada en diapositivas, láminas o ejemplos materiales para que el alumno pueda apreciar y constatar lo referido en la exposición. Sobre esta explicación teórica el alumno tomará notas que ampliarán los esquemas o el material de apoyo entregado por el profesor.
- Análisis de obras que aporten ejemplos de los contenidos tratados en la unidad didáctica, con el objeto de relacionar las diversas técnicas y modos de expresión con el entorno cultural de la obra y del artista.
- Explicación del trabajo práctico que el alumno debe realizar, detallando los objetivos, los contenidos, los criterios de evaluación, los materiales, las medidas y los plazos de entrega.
- Desarrollo de los trabajos prácticos.
- Con el objeto de fomentar valores como la responsabilidad, la constancia, el esfuerzo personal y el aprendizaje por uno mismo, en ocasiones, deberán realizar parte de los trabajos en casa.
- Una vez evaluados los trabajos prácticos, se realizará una exposición con algunos seleccionados por el aula o por los pasillos del centro en corcheras preparadas para tal fin.

Los materiales serán aportados por los alumnos de manera individual para que aprecien su valor y conozcan el lugar donde pueden adquirirlo, su precio aproximado y de qué manera se presenta en el mercado. Para la elección de los materiales se tendrá en cuenta la toxicidad de cada uno de ellos, eligiendo sólo materiales inocuos.

El orden y la limpieza en el aula deben ser una máxima seguida escrupulosamente por todos los alumnos.

Materiales, Textos y Recursos Didácticos

El Departamento no estima necesaria la compra de un libro de texto para ningún curso. Y además, se les motivará a utilizar como consulta los libros que sobre este área existen en la Biblioteca, pudiendo incluso establecerse como necesaria, para la realización de algún ejercicio determinado, la consulta de estos libros.

La asistencia a clase con el material y los instrumentos señalados por el profesor es obligatoria para el alumno. Su olvido será tomado en cuenta negativamente. Si el alumno tuviera dificultades para su adquisición, lo deberá señalar a su profesor, y su caso sería estudiado por el Departamento y su tutor, para subsanar esta carencia.

Los materiales e instrumentos más específicos, serán aportados por el Departamento.

El material recomendado para que disponga el alumnado es el siguiente:

Carpeta del alumno, DIN-A4, identificada con nombre, curso y grupo.

Cuaderno DIN –A4 de hojas blancas

Material de dibujo técnico: Regla y juego de escuadra y cartabón. Compás y adaptador.

Un lápiz 2H, HB y 2B. Sacapuntas. Goma de borrar.

Rotulador calibrado negro de grosor 0,5.

Lápices de colores y rotuladores.

Tijeras, pegamento y material gráfico.

En cuanto a las nuevas tecnologías como recurso didáctico, la utilización de los ordenadores de la sala de informática, y del acceso a Internet, serán aprovechados siempre que sea posible y que el desarrollo de la unidad didáctica lo requiera.

La organización del espacio es la siguiente:

Aula del grupo

Aula de plástica

Biblioteca

Aula de Informática

3. OBJETIVOS DE ETAPA

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las

diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

- l) Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad.
- m) Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- n) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- o) Conocer y valorar el desarrollo científico y tecnológico, sus aplicaciones e incidencia en su medio físico y social, y utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- p) Conocer y apreciar el patrimonio cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un derecho de los pueblos y de los individuos, y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.

4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE – PERFIL DE SALIDA Y CONTENIDOS.

La LOMLOE evoluciona el enfoque competencial ya presente en la LOE y promueve un concepto más amplio acorde con las recomendaciones europeas para el aprendizaje permanente, y relacionado con los retos y desafíos del siglo XXI. En la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018, las competencias se definen como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes, en las que:

- a) Los conocimientos se componen de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un área o tema concretos.
- b) Las capacidades se definen como la habilidad para realizar procesos y utilizar los conocimientos existentes para obtener resultados.
- c) Las actitudes describen la mentalidad y disposición para actuar o reaccionar ante las ideas, personas o situaciones.

COMPETENCIAS CLAVE

Según lo anteriormente expuesto, el currículo garantizará la formación integral de los estudiantes en su esfera personal, emocional, intelectual, social y afectiva, y constará de **OCHO COMPETENCIAS CLAVE:**

-COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CL). Conlleva movilizar conscientemente el conjunto de saberes, destrezas, y actitudes que permiten identificar, expresar, crear, comprender e interpretar sentimientos, hechos, opiniones, pensamientos y conceptos de forma oral y escrita.	
Descriptoros operativos:	
• CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.	
• CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.	
• CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.	
• CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.	
• CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.	
-COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP). Implica utilizar distintas lenguas de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación.	
Descriptoros operativos:	
• CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.	
• CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.	
• CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.	

-COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM). Entraña la comprensión del mundo utilizando el método científico, el pensamiento y la representación matemáticos, la tecnología y los métodos de ingeniería para transformar el entorno.

Descriptores operativos:

- **STEM1.** Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
- **STEM2.** Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
- **STEM3.** Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
- **STEM4.** Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
- **STEM5.** Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

-COMPETENCIA DIGITAL (CD). Implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con dichas tecnologías.

Descriptores operativos:

- **CD1.** Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
- **CD2.** Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
- **CD3.** Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
- **CD4.** Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para

tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
• CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.
-COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA). Es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida.
Descriptor operativo:
• CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
• CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
• CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
• CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
• CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.
-COMPETENCIA CIUDADANA (CC). Es la habilidad de actuar como ciudadanos responsables y participar plenamente en la vida social y cívica.
Descriptor operativo:
• CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
• CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
• CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
• CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

-COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE). De creatividad e iniciativa, desarrollando un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas.	
Descriptoros operativos:	
• CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.	
• CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.	
• CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor.	
-COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CCEC). Implica comprender y respetar la forma en que las ideas se expresan de forma creativa y se comunican en las distintas culturas. Supone esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad.	
Descriptoros operativos:	
• CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.	
• CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.	
• CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.	
• CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo.	

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas de todas las épocas a lo largo de la historia de la humanidad. Es por ello que resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para valorarla, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte.

La creación de producciones plásticas propias es una herramienta clave para el desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como para la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus propias obras y las de cualquier otro ser humano.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma, aportando una visión personal sobre el mundo a su producción artística, ha de conocer las herramientas de las que dispone en el terreno escogido, así como sus posibilidades de empleo, experimentando con los diferentes resultados conseguidos y los efectos producidos en el público receptor de la obra.

Además de las competencias clave, la LOMLOE establece competencias específicas en el currículo de cada una de las materias y ámbitos del sistema educativo. La ley define las competencias específicas como los desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los contenidos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado a través de los descriptores operativos, y por otra, los contenidos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.

Se potenciará el desarrollo de las competencias en comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Contribución de la materia a la adquisición de las Competencias Clave.

La asignatura «Creación Plástica» juega un papel relevante para que los alumnos alcancen los objetivos de la etapa y adquieran las competencias clave porque:

- Contribuye, especialmente, a adquirir la competencia en conciencia y expresiones culturales. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

– Colabora en gran medida en la adquisición de la competencia de sentido de la

iniciativa y espíritu emprendedor, dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y, por ello, en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomenta la iniciativa y autonomía personal.

- Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencias sociales y cívicas. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad, y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.
- A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
- La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no solo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales, sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.
- Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo de la materia, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.
- De la misma manera, la «Creación Plástica» contribuye a la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, el análisis de obras ajenas y la conservación del patrimonio cultural.
- En cuanto a la competencia en comunicación lingüística, toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes, y, como tal, la Educación Plástica y Visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación.

Para atender a la consecución del conjunto de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes, se propone el siguiente desglose para el cálculo de la evaluación de cada una de las competencias para la materia de Creación Plástica.

COMPETENCIA CLAVE	PESO DE LA MATERIA
Comunicación lingüística	10%
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	15%
Competencia digital	15%
Aprender a aprender	10%
Competencias sociales y cívicas	10%
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	15%
Conciencia y expresiones culturales	25%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de las competencias específicas de la materia se realiza teniendo en cuenta los criterios de evaluación, que están enfocados en el desempeño de los conocimientos, destrezas y actitudes asociados al conocimiento artístico competencial.

A continuación, se ofrece la relación de las competencias específicas de Creación Plástica de Educación Secundaria Obligatoria, los criterios de evaluación relacionados a cada una de ellas y los descriptores operativos.

3º ESO. “PROYECTOS DE CREACIÓN PLÁSTICA I”		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. 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 sus 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.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3	1.1. 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. 1.2. 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.
2. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorizando de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2	2.1. 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. 2.2. 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.
3. 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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2	3.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 3.2. 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.

4. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando las 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.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	4.1. 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. 4.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.
5. 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.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3	5.1. 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. 5.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.
6. 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.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4	6.1. 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.
7. 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.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	7.1. 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. 7.2. 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. 7.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de formas 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.
--	--	---

4º ESO. “PROYECTOS DE CREACIÓN PLÁSTICA II”

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, el entorno construido y el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios	CCL1,CCL2,STEM2,CD1,CPSAA4,CC1, CCEC1, CCEC2	1.1. Reconoce diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico.
2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas, como en la expresión de sentimientos y emociones	CCL1,STEM2,CPSAA1,CPSAA5,CCE3, CCE4, CCE5, CCE6	2.1. Conocer y utilizar con corrección los instrumentos de dibujo técnico para, con ellos, dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas y simetrías aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado. 2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.

3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño en objetos y espacios.	STEM4,CPSAA1, CPSAA5,CE3,CE3, CCE4, CCE5, CCE6	3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación. 3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas. 3.3. Diseñar envases sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista. 3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica.
4. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.	STEM3,CD2,CD3 ,CPSAA5,CE3,CCE3, CCE4, CCE6	4.1. Realizar bocetos y croquis conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas y resolviendo problemas con autonomía.
5. 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.	CCL1,STEM3,CD 3.,CPSAA3,CPSA A5, CE3, CCEC4	5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

CONTENIDOS

En la LOMLOE, los contenidos de cada materia o ámbito se enuncian en forma de contenidos, que integran los conocimientos, destrezas y actitudes propios de cada una de las materias o ámbitos, cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas. Los contenidos de esta materia se organizan en tres o cuatro bloques interrelacionados, dependiendo del curso, por lo tanto, **se desarrollarán relacionándose entre sí para desarrollar proyectos de diferentes campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.**

3º ESO. “PROYECTOS DE CREACIÓN PLÁSTICA I”

A. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica

El lenguaje visual como forma de comunicación

Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

B. Expresión artística y gráfico-plástica. Técnicas y procedimientos

El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas. Realización de bocetos

Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones, Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

C. Imagen y comunicación visual y audiovisual

El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.

Imágenes visuales y audiovisuales: lectura, análisis y creación.

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 fotografía: origen y evolución. Corrientes estéticas y géneros fotográficos.

El cine: origen y evolución. Géneros. Elementos del lenguaje cinematográfico. El storyboard.

Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas.

4º ESO. “PROYECTOS DE CREACIÓN PLÁSTICA II”

A. Geometría, arte y entorno

Análisis de la geometría en las formas naturales.
Análisis de la geometría en las obras de arte: clásicas y actuales.
Análisis de la geometría en objetos e imágenes que nos rodean.
Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
Construcciones y transformaciones geométricas aplicadas al diseño, patrones y mosaicos.
Redes

B. Sistemas de representación del espacio “aplicados”

Representar gráficamente la realidad espacial, mediante dibujos y croquis
Comunicar apropiadamente el resultado final.
Aplicar los sistemas de representación a creaciones propias del diseño y las artes gráficas.

C. Normalización y diseño de productos

Conocer las normas UNE e ISO para elaborar diseños sencillos.
Conocer el proceso de creación de un diseño. Fases de realización y seguimiento.
Identificar el objetivo del diseño. Selección y recopilación de información. Fuentes de información.
Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos.
Concreción del proyecto.
Arte final. Presentación y evaluación.

D. Herramientas digitales

Aproximación y conocimiento básico de algún programa y herramienta digital que permita experimentar al alumno.

5. METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

PRINCIPIOS Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

En este apartado se detallan los **principios metodológicos** que sostienen las unidades de trabajo y los **modelos** empleados para la consecución de los objetivos marcados. Si tuviéramos que definir nuestra programación de manera sintética diríamos que se trata de una **metodología activa**; ya que el alumnado aprenderá “haciendo”, **interactiva**; pues el trabajo cooperativo es la base de numerosas actividades que se desarrollan, y es **analítica, aplicada y crítica**; pues los conocimientos se llevan a cabo mediante la observación y reflexión. Siempre procurando favorecer el desarrollo global del alumnado.

Para ello se tendrán en cuenta los siguientes **PRINCIPIOS METODOLÓGICOS**:

- Adaptación de la acción docente al alumnado** partiendo de un conocimiento previo del grupo a través de la **evaluación inicial** y considerando los **conocimientos previos del alumnado** como punto de partida.
- Adecuación del lenguaje a las características del alumnado pidiendo **retroalimentación constante** del grado de comprensión, y **orientando al grupo** respecto a su situación en el proceso de aprendizaje, por medio de evaluaciones de la comprensión y actividades de enseñanza – aprendizaje en clase, corrigiendo errores y guiando el proceso.
- Utilización de **recursos didácticos y materiales variados y adecuados**.
- Conexión de los **aprendizajes del alumnado con la realidad de nuestro entorno social** con la finalidad de conseguir aprendizajes competenciales.
- Creación de un clima de **confianza y respeto mutuo** que fomente la **participación activa** en el aula. Se fomentará la **iniciativa, la autonomía y el trabajo en grupo**.
- Se plantearán **diferentes tipos de actividades**: de motivación, aprendizaje, refuerzo y evaluación.
- El **uso de las TICS** como recurso educativo y comunicativo.
- Utilización de un **enfoque globalizador**, proponiendo actividades y tareas que fomenten la aplicación integradora de los conocimientos.
- Priorización de la **reflexión, el pensamiento crítico, la investigación y la curiosidad**.
- El papel de la docente** será el de guía, canalizadora de aprendizaje, facilitadora de construcciones nuevas sobre la base de las ya adquiridas.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en **situaciones de aprendizaje**. Estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y contenidos, a través de un problema motivador, relevante y significativo. Se organizan en torno a un reto, motivador y también contextualizado en el entorno de los alumnos.

La materia se realizará como uno o varios proyectos de investigación, desarrollo y creación propia. Dando importancia al planteamiento de dudas, la experimentación, la investigación y la reflexión personal, que concluirán en una producción propia o colectiva, que podrá ser artística o audiovisual.

El profesor promoverá en los alumnos una actitud de búsqueda e inconformismo valorando el

proceso y el trabajo por encima del resultado.

Se podrán diseñar actividades que favorezcan el trabajo cooperativo, para hacer que los alumnos conozcan las realidades diferentes de sus compañeros y, que respeten y valoren las aportaciones de los demás.

La metodología, utilizada será variada y flexible, que se adapte a los intereses y conocimientos previos de los alumnos, parte de un “planteamiento motivacional” del proyecto.

Cada proyecto consta de:

-Fase de planteamiento: Con actividades que favorezcan a la creación de ideas, planteamiento de preguntas, necesidades sobre el tema que puede ser planteado por los alumnos o iniciado por el profesor, donde se establezcan conexiones con los conocimientos previos, con estrategias de aprendizaje que promuevan el aprendizaje activo y cooperativo.

-Fase de investigación: Donde se recabará la información necesaria, y se realizarán las prácticas que posibiliten al alumno resolver los problemas que puedan surgir.

-Fase de creación y desarrollo: Se materializa el proyecto (artístico y/o audiovisual), utilizando las técnicas necesarias y al alcance del alumno, fomentando la experimentación con los distintos medios, tecnologías e instrumentos de creación.

-Presentación de proyecto y memoria del mismo: El alumno presentará a sus compañeros el proyecto realizado, justificando su resultado y reflexionando sobre los pasos que ha seguido; las habilidades que ha desarrollado, los errores o aciertos cometidos y sobre lo que ha aportado individualmente (en un proyecto grupal), así mismo reflexionará sobre las mejoras organizativas para próximos proyectos.

AGRUPAMIENTOS

Los agrupamientos serán seleccionados en función de la actividad planteada en cada momento:

-Individual: Para permitir la **reflexión y el autoconocimiento**, la personalización de la enseñanza y la atención a las necesidades de cada alumno y alumna será necesario que trabajen individualmente.

-Pequeño grupo o equipos de trabajo: Fundamental para favorecer el aprendizaje del **trabajo en equipo**. Los grupos podrán formarse a partir de intereses y características comunes de sus miembros para afrontar una situación, problema o demanda, mientras que en otras ocasiones se procurará crear grupos heterogéneos, constituidos por personas con perfiles, características e intereses diferentes.

-Gran grupo o grupo clase: Determinadas actividades serán planteadas para el **grupo en general**, de modo que se favorezca la interacción y participación de todo el grupo.

ESPACIOS

En nuestra programación damos una importancia notable al **espacio como recurso formativo**. Proporcionaremos una **disposición flexible** de las mesas para facilitar el trabajo en grupo en las actividades que así lo prevean.

Generalmente nos ubicaremos en el **Aula – Taller de Plástica**, donde desarrollaremos gran parte de las sesiones procedimentales. En ocasiones, cuando los contenidos lo requieran se acudirá al **aula de informática**.

El alumnado con mayor dificultad habrá de ubicarse en aquellos lugares en los que tenga un mayor acceso a la información y pueda comunicarse y relacionarse mejor con sus compañeros/as y la docente.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El Departamento no estima necesaria la compra de un libro de texto para este primer curso. Y además, se les motivará a utilizar como consulta los libros que sobre este área existen en la Biblioteca, pudiendo incluso establecerse como necesaria, para la realización de algún ejercicio determinado, la consulta de estos libros.

Para poder llevar a cabo las actividades planteadas en esta programación será necesario contar **en el aula** con: Ordenador, cañón de proyección y pantalla; Pizarra y rotuladores o tizas de varios colores; Mesas y sillas; Cámara de video y fotográfica; Panel de corcho y chinchetas; Apuntes facilitados por la docente; Posters, murales, carteles y láminas relacionados con la materia.

Material necesario para la asignatura que debe aportar el alumno/a:

La asistencia a clase con los instrumentos y materiales señalados por la profesora es obligatoria. No obstante, si el alumno tuviera dificultades para su adquisición, lo deberá señalar a su profesor/a, y su caso sería estudiado por el Departamento y su tutor/a, para subsanar esta carencia.

Al inicio de curso se facilitará un **listado con el material necesario** para el desarrollo de la materia. Este listado y otra información considerada relevante también se publica en la web de la asignatura <http://epvaireneareaus.wordpress.com>.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) destaca la **importancia de la competencia digital para reforzar la equidad y la capacidad inclusiva** del sistema. Se insiste en integrar la tecnología desde una comprensión global por su impacto social, implicaciones éticas y en general por su importancia en la realidad.

1- BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN: Tendremos en cuenta la **importancia de las implicaciones de la tecnología relacionadas con sus peligros**. Se hará especial hincapié en la necesidad de buscar **fuentes fiables en Internet**.

2- PRESENTACIONES DE CONTENIDOS Y PROYECTOS: Se realizará por parte de la profesora con **presentaciones proyectadas** mediante cañón. Dichas presentaciones estarán disponibles en la **web de la asignatura** creada por la docente, donde además aparecerán enlaces a recursos actualizados. Igualmente, **se fomentará que los estudiantes realicen presentaciones que expondrán en clase usando aplicaciones y programas informáticos.**

3- HERRAMIENTAS MULTIMEDIA PARA LA EDICIÓN DE IMAGEN Y SONIDO:

-**Diseño 2D** con Microsoft Paint, **Paint.NET**, Photoshop Online y otras aplicaciones.

-**Edición de vídeo** con Avidemux, VideoPad, ZS4 Video Editor,...

4- COMUNICACIÓN ALUMNO – PROFESORA Y SEGUIMIENTO DE LAS ENTREGAS DE LOS TRABAJOS: Correo Educamadrid.

6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Atendiendo a la legislación vigente el sistema de evaluación será el siguiente:

- La evaluación del aprendizaje de los alumnos en la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora.
- Se evaluarán a los alumnos teniendo en cuenta los objetivos específicos y los conocimientos adquiridos en cada una de las áreas y materias, según los criterios de evaluación establecidos.
- Las calificaciones se expresarán en los siguientes términos: Insuficiente, Suficiente, Bien, Notable, Sobresaliente, considerándose negativa la de Insuficiente y positivas todas las demás. Estas calificaciones irán acompañadas de una expresión numérica de 1 a 10, sin emplear decimales, conforme a la siguiente escala: Insuficiente: 0, 1, 2, 3 ó 4. Suficiente: 5. Bien: 6. Notable: 7 u 8. Sobresaliente: 9 ó 10.
- A los alumnos que obtengan en una determinada área o materia la calificación de 10 podrá otorgárseles una Mención Honorífica, siempre que el resultado obtenido sea consecuencia de un excelente aprovechamiento académico unido a un esfuerzo e interés por el área o materia especialmente destacables. Las Menciones Honoríficas serán atribuidas por el Departamento didáctico responsable del área o materia, a propuesta documentada del Profesor que impartió la misma, o Profesores si hay más de un grupo. El número de Menciones Honoríficas no podrá superar en ningún caso el 10 por 100 de los alumnos matriculados en el curso y área o materia.
- Los alumnos podrán realizar una prueba extraordinaria de las áreas y materias que no hayan superado en el proceso de la evaluación continua. Esta prueba, que corresponde a la convocatoria extraordinaria, y que elaborarán y calificarán los Departamentos didácticos responsables de cada área y materia, se celebrará en el día designado por el Centro.

En este departamento el proceso de evaluación y calificación que se aplicará será el siguiente:

Primera Fase: Antes de comenzar una actividad o unidad, se explica a los estudiantes los objetivos que se persiguen con ella, los conceptos que se van a estudiar y cuáles deben aprender, como se debe realizar la actividad (procedimiento), que actitud se debe mostrar durante la actividad, al final de ella, o en ella.

Segunda Fase: Se controla y supervisa el trabajo de los estudiantes durante varias sesiones (dependiendo de las dificultades del tema a desarrollar y del curso o grupo de que se trate).

Tercera fase: Una vez corregido y supervisado el trabajo se orienta y explica crítica y constructivamente los errores y aciertos del ejercicio o actividad, para que en sucesivas actividades los supere o enriquezca, y si esto no fuera posible, (por terminarse un grupo de actividades de una determinada unidad), realizando una actividad suplementaria de refuerzo, ampliación o recuperación que le permita alcanzar los objetivos no logrados en la actividad anterior.

El profesor obtendrá la información para evaluar a los alumnos mediante los siguientes procedimientos:

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
Observación directa del trabajo diario	Registro del seguimiento del alumno	Calificación cualitativa y cuantitativa basada en la observación directa y asociada a la rúbrica.
Valoración cualitativa y cuantitativa del trabajo individual (anotaciones, puntualizaciones y calificación).	Proyectos personales Apuntes de clase Autoevaluación Controles periódicos Aula virtual en la que el alumno entregará su trabajo.	
Valoración cualitativa y cuantitativa del trabajo grupal	Proyectos grupales. Coevaluación mediante rúbrica.	
Participación y contribución en el aula.	Debates e intervenciones	
Observación de la implicación del alumno en la materia.	Registro de su puntualidad, comportamiento, esfuerzo y voluntad de esfuerzo.	

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación de cada evaluación será obtenida de acuerdo a los siguientes porcentajes:

Actividades prácticas: • Trabajos individuales • Trabajos colaborativos • Presentaciones • Tareas escritas	50%
Proyecto Final de cada trimestre:	35%
- Participación en el desarrollo de las clases: atención a las explicaciones, preguntas, capacidad crítica y positiva. - Nivel de implicación en las actividades realizadas: interés y esfuerzo. - Responsabilidad en el uso del material de trabajo.	15%

La calificación final del curso se calculará hallando la nota media de las tres evaluaciones.

8. MEDIDAS DE APOYO Y/O REFUERZO EDUCATIVO

Procedimientos de recuperación de evaluaciones pendientes

a) Recuperaciones parciales de evaluación.

Si el alumno no ha alcanzado una media de *suficiente en una evaluación*, podrá recuperarla entregando las actividades que el profesor determine.

La entrega de los trabajos se hará durante la siguiente evaluación (a excepción de la 3ª Evaluación que no habrá posibilidad de recuperarla), **el día que el profesor indique; no pudiendo hacerlo en otra fecha** (salvo causa justificada y siempre que el profesor esté de acuerdo).

La nota máxima de los ejercicios presentados para la recuperación será un 5.

b) Evaluación Ordinaria

Exámenes finales de la asignatura.

En el caso de que la calificación final del curso sea insuficiente y para los alumnos que perdieron el derecho a la evaluación continua (R.R.I.), está previsto la posibilidad de que esos alumnos se presenten a un examen final que tendrá lugar según un calendario elaborado por Jefatura de Estudios.

En el examen final entrará toda la materia del curso de todas las evaluaciones, por lo que un alumno que tenga que ir al examen final por no tener superada alguna de las evaluaciones se examinará de toda la materia.

La calificación máxima en esa prueba será de 10 puntos.

Procedimiento de evaluación para los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua

Los alumnos que hayan perdido el derecho a evaluación continua por faltas reiteradas de asistencia a clase, realizarán a final del curso, en el periodo establecido para ello, una prueba específica de carácter globalizador.

9. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE

Los alumnos con la asignatura de Proyectos de Creación Plástica de 3º de ESO pendiente realizarán un trabajo adicional, propuesto por el departamento. Este trabajo se compondrá de diversos ejercicios que recojan los temas esenciales de dicho curso. Será entregado en la fecha que se le indique y valorado por el departamento. Este trabajo deberá estar completo en el momento de la entrega y obtener la calificación de 5 en todas las láminas que lo componen para recuperar la materia.

En el caso de encontrarse cursando esta materia en 4º de ESO, se considerará recuperada la asignatura de 3º si el alumno tiene aprobadas las dos primeras evaluaciones de la misma asignatura del curso de 4º en el momento de celebrarse la evaluación final de alumnos con asignaturas pendientes.

También podrá recuperarse la asignatura mediante un examen global cuya fecha fijará Jefatura de Estudios.

10. GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA

Procedimiento de difusión de los contenidos, los criterios de evaluación, los criterios de calificación, los procedimientos y los instrumentos de evaluación.

Para valorar de una manera objetiva cuestiones tales como el interés, la actitud...se utilizarán rúbricas en las que se medirá, en la medida de lo posible, la consecución de distintos objetivos.

Algunos de los puntos que se pueden valorar son los siguientes:

INDICADORES	TOTALMENTE+1	MINIMAMENTE0	DE FORMA INSUFICIENTE-1
Participa y pregunta			
Respeto el turno de palabra			
Respeto las opiniones de Sus compañeros			
Colabora y ayuda a sus compañeros			
Es puntual			

Utiliza el vocabulario adecuado y se expresa de Forma culta			
Lleva el material necesario a clase y a los exámenes			
Mantiene la atención y Una postura correcta			
Profundiza más allá de Las explicaciones			

PROCEDIMIENTO PARA QUE EL ALUMNADO Y, EN SU CASO, SUS FAMILIAS, CONOZCAN LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

La información al alumno y sus familias será facilitada mediante la web de instituto donde pueden encontrar cualquier documento oficial y la Programación de la asignatura. Igualmente la profesora estará en contacto directo con el alumnado y las notificaciones pertinentes se llevarán a cabo mediante una hoja informativa destinada a las familias.

11. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Se llevarán a cabo las siguientes actuaciones:

- Al finalizar el curso se le pasará al alumnado una encuesta de satisfacción respecto a los contenidos y el proceso de enseñanza–aprendizaje.**
- En los **departamentos**, trimestralmente se llevará a cabo una **evaluación de la práctica docente** de las asignaturas asignadas al departamento.
- En la **memoria final de cada departamento** se volverá a evaluar el proceso que servirá para elaborar la programación del curso siguiente.
- Imprescindible también la propia **autoevaluación del docente**.

* En la primera evaluación se analizarán los apartados a), b) y c): en la segunda evaluación y al final de curso los apartados b) y c) con el objetivo de mejorar en nuestro proceso de enseñanza desde el primer trimestre

Cuestionario

a) La adecuación de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación a las características y necesidades de los alumnos.

	INDICADORES	1	2	3	4
1	He hecho una prueba para realizar la evaluación inicial.				
2	He adaptado los objetivos, contenidos y criterios de evaluación a las características y necesidades de los alumnos, después de la evaluación Inicial.				
3	He dado a conocer a los alumnos los criterios de evaluación y calificación, Incluidos los de la prueba extraordinaria.				
4	Realizo adaptaciones curriculares necesarias a los alumnos con necesidades educativas especiales.				

b) Los aprendizajes logrados por los alumnos.

	INDICADORES	1	2	3	4
1	Los resultados alcanzados por el alumnado mejoran en relación a la evaluación anterior.				
2	Como consecuencia de los resultados de la evaluación se modifican las estrategias didácticas para favorecer la motivación del alumnado.				
3	Corrijo y explico los trabajos y actividades de los alumnos, y doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.				
4	Uso la revisión de los exámenes con los alumnos para que éstos puedan aprender de sus errores.				

c) Las medidas de individualización de la enseñanza con especial atención a las medidas de apoyo y refuerzo utilizadas.

	INDICADORES	1	2	3	4
1	Analizo individualmente con los alumnos sus niveles de conocimiento y su proceso, dándoles pautas a seguir para superar sus dificultades.				
2	Propongo actividades variadas de refuerzo y ampliación que se ajusten a los distintos niveles de conocimiento dentro del aula.				
3	Utilizo la metodología con recursos variados y promuevo el uso de Estrategias de cooperación entre ellos.				
4	Realizo adaptaciones curriculares significativas y no significativas en función de las necesidades individuales de los alumnos.				
5	Colaboro con el departamento de Orientación a la hora de realizar Adaptaciones significativas, detectar problemas de aprendizaje, etc.				

1. Nunca

2. A veces

3. Frecuentemente

4. Siempre

12. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

PRINCIPIOS BÁSICOS.

La inclusión educativa es una característica organizativa, curricular y de atención a la diversidad de capacidades, intereses, motivaciones, circunstancias individuales y contextos socio-culturales. En consonancia, el sistema educativo de la Comunidad de Madrid contempla y dispone una serie de recursos y medidas en respuesta a su implantación generalizada.

Los principios generales y las medidas de Atención a la Diversidad de encuentran recogidos en el **Plan Incluyo (Plan de atención a las diferencias individuales del alumnado)**. En el mismo se explica que la atención a la diversidad es el conjunto de propuestas curriculares y organizativas que intentan dar respuesta a las necesidades educativas de todos los alumnos. Tiene, por tanto, un **doble carácter, preventivo de las dificultades y de atención a las mismas**.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Procedimientos para la detección y valoración de las necesidades específicas de apoyo educativo del alumnado:

-1º ESO: Al final de curso se recabará información mediante una reunión con miembros de los Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica.

-2º ESO y repetidores de 1º, 3º y 4º ESO: En el acta de la sesión de evaluación final, los tutores dejarán constancia de aquellos alumnos que, en opinión del equipo docente, presentan algunas de las dificultades señaladas.

Medidas ordinarias:

-LA ACCIÓN TUTORIAL: Se convierte en la pieza clave del proceso escolar. Los principios generales se recogen en el **Plan de Acción Tutorial**.

-LA OPTATIVIDAD: Con esta medida que se pretende que los alumnos alcancen los objetivos de etapa por vías diferentes mediante contenidos distintos.

-PLANES DE ACOGIDA: Actuaciones contempladas en el **Plan de Convivencia**.

-CONTROL DE ABSENTISMO Y DEL ABANDONO ESCOLAR TEMPRANO: Se considerará que el alumno presenta absentismo significativo cuando acumula un número de faltas de asistencia equivalente a un 20% del tiempo lectivo mensual.

Medidas y programas específicos:

-PROGRAMA DE DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR: Permite modificar el currículo de 3º y 4º cursos, aplicando una metodología específica, para adaptarse a las necesidades del alumnado que presenta dificultades relevantes.

-PROGRAMA DE EDUCACIÓN COMPENSATORIA: Dirigido a aquellos alumnos/as que, por su pertenencia a minorías étnicas o culturales o a otros colectivos socialmente desfavorecidos, por una incorporación tardía al sistema educativo o por su condición de inmigrantes y refugiados.

-ATENCIÓN EDUCATIVA AL ALUMNADO ENFERMO: Ante un alumno que padece una enfermedad crónica, prolongada o lesiones traumáticas que obliguen al alumno a permanecer en

su domicilio durante más de un mes.

-ALTAS CAPACIDADES: Se valorará si es necesaria una adaptación curricular o agrupamientos con alumnos de cursos superiores.

-PROGRAMA DE INCLUSIÓN: Para alumnos con deficiencias psíquicas de grado medio y ligero, asociadas en muchos casos a problemas de equilibrio emocional y, en general, a retrasos escolares muy significativos. Estos son Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales (ACNEES).

Medidas extraordinarias:

-LAS ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS: Son medidas extraordinarias de atención educativa que sólo se diseñarán y aplicarán cuando no hayan resultado suficientes otras medidas. Consisten en la eliminación o adecuación en algún área del currículo de objetivos, contenidos y criterios de evaluación referidos a aprendizajes básicos.

- REPETICIÓN DE CURSO: La repetición de curso es una medida que se aplicará como **último recurso** para que el alumno consiga los objetivos propuestos.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS (NEAE) EN PROYECTOS DE CREACIÓN PLÁSTICA.

El proceso de enseñanza-aprendizaje deberá adaptarse a todas las posibles diferencias individuales del alumnado, no con el objetivo de igualar al alumnado, sino de **identificar la respuesta educativa que cada persona pueda necesitar** para alcanzar el mayor nivel de desarrollo de sus capacidades y/o competencias.

Tenemos en cuenta el **Principio de Educación Inclusiva y el del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA)** para la Enseñanza Básica Obligatoria que introduce la **LOMLOE (Art. 4.3.)**.

Los **alumnos repetidores** tendrán una atención especial e individualizada para ir eliminando las carencias y factores que condujeron a la repetición, se diseñarán medidas enfocadas al desarrollo de la motivación por la asignatura, siempre y cuando el motivo del suspenso no haya sido abandono de la asignatura o absentismo.

Así, las estrategias metodológicas empleadas son:

- Explicaciones personalizadas.
- Realización parcial de la propuesta.
- Técnicas de realización de procedimientos más simples.
- Se tendrá en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje
- Se favorecerá la capacidad de los alumnos de aprender por si mismos-
- Se promoverá el trabajo en equipo de los alumnos, así como estrategias de aprendizaje colaborativo.
- Se realizarán las adaptaciones curriculares significativas o no significativas que se consideren necesarias aconsejados por el Departamento de Orientación y los profesores de pedagogía terapéutica.

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

1. Convocatoria, junto a Dirección, del Concurso de Felicitaciones Navideñas.
2. Si hubiera disponibilidad, se aprovechará el programa de visitas gratuitas guiadas del Museo Nacional de Arte Contemporáneo “Reina Sofía”, para visitar con distintos grupos la colección permanente del museo o cualquier otra exposición temporal de interés.
3. Visitas a otras exposiciones temporales, museos, fábricas...
4. Exposición de los trabajos de los alumnos en el Centro: dentro de las aulas propias del departamento, y en los pasillos del centro.
5. Promoción y participación en actividades culturales con motivo de "Días Internacionales", como el Día del Libro, junto al resto de Departamentos del centro.
6. Posibles excursiones a paisajes naturales para tomar apuntes del natural.

14. TRATAMIENTO DE ELEMENTOS TRASVERSALES.

A continuación, se detallan las estrategias metodológicas para trabajar los contenidos y transversales recogidos en el Real Decreto 217/2022, del 29 de marzo, Artículo 6: Principios pedagógicos:

5. Sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las materias. En todo caso, se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA

Se trabajará la expresión oral y escrita:

- Exponiendo oralmente con corrección, adecuación y coherencia las obras de creación personal.
- Redactando textos explicativos relativos a sus producciones individuales.
- Definiendo con precisión procedimientos y técnicas gráficas empleadas.
- Utilizando el vocabulario del área, las estructuras lingüísticas y las normas ortográficas y gramaticales en textos escritos de distintos tipos: textos descriptivos (de productos visuales de distinta procedencia), textos narrativos (para la creación de storyboard) y textos críticos (sobre productos visuales publicitarios).

- Analizando imágenes, teniendo en cuenta algunos elementos básicos de la sintaxis lingüística y visual y estableciendo las relaciones entre imagen y contenido. Imágenes de prensa.

ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y LA COMPETENCIA DIGITAL

La materia E.P.V.A. recoge en sus saberes básicos contenidos relacionados con la comunicación audiovisual y la necesidad de adquirir competencias relacionadas con la información y la comunicación. Para ello se han incorporado, a las técnicas más tradicionales, la tecnología informática y audiovisual actual.

Se trabajará la comunicación audiovisual y la competencia digital:

- Empleando la plataforma educativa EducaMadrid para adjuntar actividades, acceder a contenidos o realizar tareas.
- Comprendiendo los mensajes que vienen de los medios de comunicación, especialmente spots publicitarios, cortometrajes y cine.
- Buscando información en la web sobre construcciones geométricas y productos visuales publicitarios u obras de arte.
- Empleando las TIC en la creación de stopmotion o creación de cómics online.
- Visionando y analizando películas.
- Manejando herramientas digitales para la construcción de conocimiento: software de creación de cómic, GIMP, Snapseed o Picsart en el retoque fotográfico.
- Trabajando, al menos en alguna ocasión, con los ordenadores portátiles; con el fin de conocer y aprovechar las posibilidades de la tecnología para obtener conocimientos y utilizarla para expresarse.

ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA EDUCACIÓN EMOCIONAL Y EN VALORES

Se trabajará la educación en los siguientes valores:

- El principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social a través de spots publicitarios o cine de denuncia.
- La educación para la salud. Realizando pósters relacionados con la práctica deportiva y la alimentación saludable, y el rechazo de consumo de tabaco, alcohol y drogas.
- El consumo responsable:
- Analizando las estrategias publicitarias que incitan a los consumidores a adquirir productos innecesarios.
- Los comportamientos sostenibles:
- La importancia de reducir los residuos, utilizando materiales de desecho con fines artísticos.
- Haciendo uso responsable de materiales y recursos para promover un desarrollo sostenible
- La prevención y resolución pacífica de conflictos rechazando la violencia en cualquiera de sus manifestaciones. Se trabajarán estrategias de comportamiento asertivo y empatía que favorezcan el diálogo y la cooperación en los trabajos en grupo.
- Preocuparse por los más desfavorecidos y respetar los distintos ritmos y potencialidades.
- Valorar la riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.

ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR EL EMPRENDIMIENTO SOCIAL Y EMPRESARIAL

Se trabajará el emprendimiento social y empresarial mediante:

- La investigación, planificación, toma de decisiones y asunción de responsabilidades propias de cualquier proceso de creación artística y audiovisual, son estrategias básicas que permitirán al alumnado iniciar y desarrollar proyectos con éxito.
- Involucrarse o promover acciones con un fin social. Realización de proyectos artísticos que contribuyan al entorno próximo o que empleen la venta de arte con fines sociales.

ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR EL ESPÍRITU CRÍTICO Y CIENTÍFICO

- Observar, analizar y generar criterios personales sobre manifestaciones culturales y artísticas, incluidas las contemporáneas, teniendo en cuenta el contexto histórico en que fueron creadas.
- Valorar las contribuciones de la ciencia en los siguientes aspectos:
- la comprensión del funcionamiento del sistema visual
- la síntesis aditiva del color en la tecnología digital
- el desarrollo y evolución del cine
en la creación de herramientas tecnológicas para la producción artística

ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA IGUALDAD DE GÉNERO

- La igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género a través del análisis de publicidad institucional. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación en la vida del aula.
- Investigar y valorar la producción artística de mujeres que contribuyeron al patrimonio artístico y cultural en la sombra.

ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD

Se trabajará la creatividad:

- Generando nuevas y divergentes posibilidades y soluciones desde conocimientos previos del tema
- Encontrando posibilidades en el entorno que otros no aprecian
- Realizando propuestas interdisciplinares que favorezcan las sinergias entre la creación artística y otros campos del conocimiento
- Trabajando en agrupamientos cooperativos permitan compartir ideas, discutir puntos de vista o realizar críticas constructivas.
- Facilitar la experimentación con diversas técnicas artísticas y materiales.