

PROGRAMACIÓN DE DIBUJO

PROYECTO

CREACIÓN PLÁSTICA II

4º E.S.O.

2º Diversificación Curricular

CURSO 2024/2025

IES SABINO FERNÁNDEZ CAMPO

Índice

1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO	4
2. LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA EN EL MARCO DEL SISTEMA EDUCATIVO	
2.1. MARCO CURRICULAR DE LA ESO	
2.1.1. Objetivos.....	8
2.1.2. Competencias.....	10
2.1.3. Criterios de evaluación	13
2.1.4. Contenidos	14
2.1.5. Situaciones de aprendizaje.....	14
2.2. COMPETENCIAS CLAVES Y DESCRIPTORES OPERATIVOS DEL PERFIL DE SALIDA AL TÉRMINO DE LA ESO	16
2.3. EDUCACIÓN INCLUSIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	21
2.4. EVALUACIÓN... ..	22
3. EL CURRÍCULO DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN LA ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA.....	23
3.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	24
3.2. RELACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN	26
3.3. CONTENIDOS.....	34
3.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	36
METODOLOGÍA DIDÁCTICA. MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	41
PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	47
EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	52
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	54
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	55
TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES	56

PROYECTO CREACIÓN PLÁSTICA II

1. INTRODUCCIÓN

“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.

2. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

Durante el curso 2024/25, el departamento está adscrito al Departamento de Tecnología, siendo el Jefe del mismo Jesús Molina. Está previsto que durante el próximo curso siga funcionando igual.

El profesor/a de Dibujo es responsable de todos grupos y niveles del Centro, impartiendo Educación Plástica Visual y Audiovisual a los alumnos de 1º y 2º ESO y, la materia de Creación Plástica II, en 4º ESO.

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 de ESO para EPVA, 2 horas en 4º ESO para CREACIÓN PLÁSTICA II.
2. A todos los grupos se les impartirán sus clases 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. **No es necesario comprar un libro de texto con los contenidos de E.P.VA. de Secundaria (en ningún nivel) ni para CREACIÓN PLÁSTICA I y II.**

8. 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.
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.

Se están creando archivadores con modelos de ejercicios, powerpoints y transparencias de los diferentes bloques temáticos

Tenemos en todas las aulas, el equipo informático y el equipo de proyección que se pudiera necesitar en el desarrollo de las clases.

Se realizarán ejercicios que fomenten la lectura dentro del aula, una vez al mes, como promedio.

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 de plástica

Biblioteca

Aula de Informática

2. LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA EN EL MARCO DEL SISTEMA EDUCATIVO

La Educación Secundaria Obligatoria es una etapa educativa que constituye, junto con la Educación Primaria y los Ciclos Formativos de Grado Básico, la Educación Básica. Comprende cuatro cursos y se organiza en materias y en ámbitos. El cuarto curso tiene carácter orientador, tanto para los estudios post-obligatorios como para la incorporación a la vida laboral.

La finalidad de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en lograr que los alumnos y las alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motor; desarrollar y consolidar los hábitos de estudio y trabajo, así como hábitos de vida saludables, preparándolos para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral; y formarlos para el ejercicio de sus derechos y sus obligaciones de la vida como ciudadanos y ciudadanas.

En esta etapa, se prestará una atención especial a la orientación educativa y profesional del alumnado, y a la adquisición y desarrollo de las competencias establecidas en el Perfil de salida al término de la Enseñanza Básica, y se incidirá en la correcta expresión oral y escrita y en el uso de las matemáticas. Para fomentar la integración de las competencias, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos y relevantes, y a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Además, a fin de promover el hábito de la lectura, en la Educación Secundaria Obligatoria se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente de todas las materias y, 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 igualmente en todas las materias. Se fomentarán, además, 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.

2.1. MARCO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Constituyen el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria el conjunto de objetivos, competencias, contenidos enunciados en forma de contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación establecidos para esta etapa.

2.1.1. Objetivos

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:

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos 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.

Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad.

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.

l) Aprender la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

m) 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.

n) 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.

2.1.2. Competencias

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

Las competencias clave son los desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Aparecen recogidas en el **Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica** y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la citada Recomendación del Consejo de la Unión Europea. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, con los principios y fines del sistema educativo y con el contexto escolar, ya que la Recomendación se refiere al aprendizaje que debe producirse a lo largo de toda la vida, mientras que el Perfil remite a un momento preciso y limitado del desarrollo personal, social y formativo: la etapa de la Enseñanza Básica.

Con carácter general, debe entenderse que la consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las competencias clave recogidas en el Perfil de salida, que son las siguientes:

1. **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**
2. **Competencia plurilingüe (CP)**
3. **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM, por sus siglas en inglés)**
4. **Competencia digital (CD)**
5. **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**
6. **Competencia ciudadana (CC)**
7. **Competencia emprendedora (CE)**
8. **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)**

La adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única materia o ámbito, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas materias o ámbitos y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

A continuación, se describen las competencias clave tal como aparecen descritas en la LOMLOE:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL).** Supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de forma coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos, y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como

comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. Constituye la base para el pensamiento propio y la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

- **Competencia plurilingüe (CP).** Implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales, y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o las lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).** Entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos para resolver problemas en diferentes contextos. La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.
- **Competencia digital (CD).** Implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).** Implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia, y gestionar el

aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de los demás, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro, así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

- **Competencia ciudadana (CC).** Contribuye a que los alumnos y las alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.
- **Competencia emprendedora (CE).** Implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento, y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y la gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).** Supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Competencias específicas

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.

2.1.3. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación son los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje. En el apartado 3.2. de esta programación se establece la vinculación de los criterios de evaluación de Creación Plástica II con las competencias específicas de la materia y los descriptores operativos establecidos Perfil de salida al término de la Educación Secundaria Obligatoria.

2.1.4. 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. En el apartado 3.3. de este documento se establecen los contenidos fijados para la materia de Creación Plástica II en el cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria.

2.1.5. Situaciones de aprendizaje

La adquisición y el desarrollo de las competencias clave, que se concretan en las competencias específicas de cada materia o ámbito, deben favorecerse por la aplicación de metodologías didácticas que impliquen la creación de situaciones, tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad. Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, las situaciones de aprendizaje deben:

- Estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y con sus diferentes formas de comprender la realidad.
- Estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes.
- Ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos cercanos a la vida real.

- Posibilitar la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de la etapa.

El diseño de las situaciones de aprendizaje, unido a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), favorece la capacidad de aprender a aprender y permite sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

El currículo de Educación Secundaria Obligatoria establece que las situaciones de aprendizaje deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos contenidos. Además, deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos. Igualmente, estas situaciones deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI. En el apartado 3.4. de esta programación se explicitan las claves para el diseño de las situaciones de aprendizaje de la materia de Creación Plástica II de Educación Secundaria Obligatoria.

2.2. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS DEL PERFIL DE SALIDA AL TÉRMINO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES OPERATIVOS. Al terminar la Educación Secundaria Obligatoria, el alumno o la alumna...
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	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)	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 a su desarrollo e intereses y 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)	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 e 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.

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES OPERATIVOS. Al terminar la Educación Secundaria Obligatoria, el alumno o la alumna...
Competencia digital (CD)	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)	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)	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.

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES OPERATIVOS. Al terminar la Educación Secundaria Obligatoria, el alumno o la alumna...
Competencia emprendedora (CE)	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, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	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 personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2.3. EDUCACIÓN INCLUSIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En su Preámbulo, la LOMLOE establece la necesidad de conceder importancia a varios enfoques para garantizar no solo la calidad, sino también la equidad del sistema educativo:

1. **Enfoque de derechos de la infancia**, según lo establecido en la Convención sobre los Derechos de Niño de Naciones Unidas (1989).
2. **Enfoque de igualdad de género** a través de la coeducación y fomento en todas las etapas de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género y el respeto a la diversidad afectivo-sexual. En Educación Secundaria Obligatoria introduce la orientación educativa y profesional del alumnado con perspectiva inclusiva y no sexista.
3. **Enfoque transversal** para garantizar el éxito en la educación de todo el alumnado que implica la mejora continua y la personalización del aprendizaje.
4. **Enfoque para atender al desarrollo sostenible**, de acuerdo con lo establecido en la Agenda 2030, **y la ciudadanía mundial**. Este enfoque incluye la educación para la paz y los derechos humanos, la comprensión internacional, la educación intercultural y la educación para la transición ecológica.
5. **Enfoque para el desarrollo de la competencia digital** del alumnado, tanto a través de contenidos específicos como desde una perspectiva transversal y haciendo hincapié en la brecha digital de género.

Estos enfoques tienen como objetivo último reforzar la equidad y capacidad inclusiva del sistema las Personas con Discapacidad, ratificada en España en 2008. En el artículo 4, apartado 3 de la y, con ello, hacer efectivo el **derecho a la educación inclusiva** reconocido en la Convención de LOMLOE, se establece la adopción de la educación inclusiva como principio fundamental en la Enseñanza Básica, con el fin de **atender a la diversidad de todo el alumnado**, tanto el que tiene especiales dificultades de aprendizaje como del que tiene mayor capacidad y motivación para aprender.

Por su parte, el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, de Educación Secundaria Obligatoria, en su artículo 5, apartado 2, establece como principio general que en esta etapa se tendrán en cuenta las necesidades específicas del alumnado con discapacidad o en situación de vulnerabilidad, y en el apartado 3, que la Educación Secundaria Obligatoria se organizará de acuerdo con los principios de educación común y atención a la diversidad del alumnado, correspondiendo a las administraciones educativas la regulación de las medidas de atención a la diversidad. En el apartado 4 se añade que entre esas medidas deben contemplarse las **adaptaciones del currículo**, la integración de materias en **ámbitos**, los **agrupamientos flexibles**, los **desdoblamientos de grupos**, la oferta de **materias optativas**, los **programas de refuerzo** y las **medidas de apoyo personalizado** para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Por último, en los artículos 19 a 24 se regula la **atención a las diferencias individuales** y se establecen **medidas para el alumnado con necesidades educativas especiales**, con

dificultades específicas de aprendizaje, con integración tardía en el sistema educativo y con altas capacidades, y los programas de diversificación curricular.

2.4. EVALUACIÓN

En el artículo 15 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se fijan para la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria los principios de **evaluación continua, formativa e integradora** de los diferentes aprendizajes establecidos para la etapa. Los referentes últimos para la evaluación del proceso de aprendizaje desde todas las materias y ámbitos deben ser la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de consecución de las competencias clave establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica.

En el proceso de evaluación continua, se contempla el establecimiento de medidas de apoyo educativo en los casos en los que el progreso de un alumno o una alumna no sea el adecuado y, especialmente, en el alumnado con necesidades educativas especiales. En el apartado 7 del citado artículo se prevé que, para el caso del alumnado con adaptaciones curriculares, la evaluación se realizará tomando como referencia los criterios de evaluación establecidos en las mismas.

En la Educación Secundaria Obligatoria, el carácter integrador de la evaluación no impide que el profesorado pueda realizar la evaluación diferenciada de cada materia o ámbito teniendo en cuenta sus criterios de evaluación, incluidos los fijados en los programas de diversificación curricular.

Para la evaluación en esta etapa se promoverá el uso de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva y que garanticen que los procesos de evaluación se adaptan a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

3. EL CURRÍCULO DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL y DE CREACION PLASTICA I y II EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La educación en artes plásticas posibilita además de la transferencia mecánica de conocimientos, la formación de una actitud crítica y abre las posibilidades transformadoras de uno mismo y de la sociedad. La formación artística contribuye al desarrollo integral y armónico de la persona, y responde a la necesidad de relacionarnos con nuestros semejantes a través de un lenguaje universal. Alfabetiza al alumnado en el plano visual, le ayuda a descodificar imágenes y a ejercer un juicio crítico. Esta formación va adquiriendo más importancia en tanto que la cultura de hoy en día está marcada por la omnipresencia de la imagen, y que las artes plásticas desempeñan un papel primordial en el plano social, económico y comunicativo.

En definitiva, la materia de EPVA, y la que en este momento estamos programando CREACIÓN PLÁSTICA II perseguirá que el alumno identifique y sitúe en el tiempo determinadas propuestas artísticas, analizadas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes o los tipos de producciones artísticas. Asimismo, deberá adquirir las técnicas a través de la experimentación y el uso de materiales y útiles propios de la plástica o del trabajo en el medio audiovisual, o conocer diferentes técnicas artísticas. Se buscará que el alumno adopte una postura abierta y favorable, perseverancia, curiosidad, interés y respeto. Se tenderá a que alcance una base cultural, que permita valorar y respetar: obras de arte, artistas, diferentes tendencias y movimientos artísticos, patrimonio cultural y artístico; tanto a lo largo de la historia como el más propio y cercano. Por último, el alumno deberá saber expresar y analizar su práctica artística y la de los demás.

Los aportes teóricos y los conocimientos culturales serán introducidos con las preguntas que plantee la práctica; permitiendo así adquirir métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance las obras y de los procesos artísticos estudiados.

La creación de expresiones artísticas de diversa índole facilita la introducción de temas transversales, se pueden plantear trabajos individuales o en grupo, en los que el producto final tenga una intencionalidad y finalidad concreta.

3.1. 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 Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

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

La asignatura «Creación Plástica II» 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 las 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 II» contribuye también 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 II.

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 de EPVA 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 EPVA y Creación Plástica de Educación Secundaria Obligatoria, los criterios de evaluación relacionados a cada una de ellas y los descriptores operativos.

3.2. RELACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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, CE3, 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, CCE3, 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, CD3., CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCE4	5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

3.3. CONTENIDOS

Los contenidos de esta materia se organizan en cuatro bloques interrelacionados, 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.**

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.

3.4. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las situaciones de aprendizaje deben diseñarse de acuerdo con los principios explicados en el apartado 2.1.5. de este documento unido a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). En concreto, en la materia de EPVA de Educación Secundaria Obligatoria deben fomentarse situaciones, tareas y actividades relevantes y significativas que permitan:

- Partir de unos **objetivos claros y precisos**, en los que los contenidos de la materia deben integrarse con los de otras materias o ámbitos, planteando un **trabajo interdisciplinar** imprescindible para que el alumnado se apropie de los géneros discursivos específicos de cada disciplina.
- Promover la **construcción de nuevos aprendizajes** y la conexión y aplicación de lo aprendido en **contextos cercanos a la vida real**.
- Favorecer **distintos tipos de agrupamientos**: desde el trabajo individual hasta las distintas modalidades del trabajo en grupos, en los que el alumnado pueda asumir responsabilidades personales y actuar de forma cooperativa en el desarrollo de la tarea o la actividad planteada.
- Entrenar al alumnado en el uso de **estrategias de producción e interacción verbal oral y escrita** que le permitan responder a los retos de la sociedad actual, que demanda personas cultas, críticas y bien informadas, capaces de hacer un uso eficaz y ético de las palabras y respetuosas hacia las diferencias. Esto supone incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.
- Formar **personas competentes para ejercer una ciudadanía digital activa**, con capacidad para informarse y transformar la información en conocimiento y para aprender por sí mismas, colaborar y trabajar en equipo, creativas y con iniciativa emprendedora, comprometidas con el desarrollo sostenible y la salvaguarda del patrimonio artístico y cultural, la defensa de los derechos humanos, así como con la convivencia igualitaria, inclusiva, pacífica y democrática.
- Reconocer la **diversidad lingüística** de la mayor parte de los contextos escolares y la innegable necesidad de una educación plurilingüe para todo el alumnado. Para ello, se sugiere el tratamiento integrado de las lenguas como un cauce excelente para estimular la reflexión interlingüística y aproximarse a los usos sociales reales, en los que a menudo se han de manejar simultáneamente dos o más lenguas.

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Creación Plástica I y II, en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, tendrá como objetivo común, contribuir a desarrollar en los alumnos las capacidades siguientes:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar críticamente la comunicación a través de las imágenes y las formas de su entorno natural y cultural, y ser sensibles a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos, entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes y buscar la manera personal y expresiva más adecuada para comunicar los hallazgos obtenidos con el signo, el color y el espacio. La interpretación correcta de la comunicación publicitaria ante un consumo responsable.
4. Desarrollar la creatividad y expresarla, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal, utilizando los códigos, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con la finalidad de enriquecer estéticamente sus posibilidades de comunicación.
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias, sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
6. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación, valorando el esfuerzo de superación que comporta el proceso creativo.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el dominio de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
9. Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, responsabilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.
10. Contribuir activamente al respeto, la conservación, la divulgación y la mejora del patrimonio europeo, español y la comunidad a la que pertenece como señas de

identidad propia.

11. Conocer y valorar el patrimonio artístico y cultural de la comunidad autónoma propia donde se habita, como base de nuestra identidad e idiosincrasia y contribuir activamente a su defensa, conservación y desarrollo, aceptando la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra, para hacer de la diversidad un valor enriquecedor e integrador.
12. Planificar, individual o conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretenden conseguir y revisar al acabar, cada una de las fases.
13. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

Entendiendo que la finalidad última u objetivo primordial de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en esta etapa es el desarrollo de la capacidad creativa del alumno a través del aprender a ver y aprender a hacer. Deberemos, para ello, fomentar el análisis, la exploración y la comprensión de las formas e imágenes de la realidad más inmediata, para así desarrollar respuestas personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo.

Objetivos básicos. Los pilares que sustentan tal pretensión son tres:

A/ Conocer los elementos básicos de la plástica y el lenguaje visual.

B/ Explorar, analizar y comprender el entorno visual.

C/ Aportar soluciones originales y creativas utilizando diversas técnicas y procedimientos plásticos expresivos.

CONTENIDOS

Bloque 1. Geometría, arte y entorno

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1.. Técnicas, soportes y materiales de la expresión artística a lo largo de la historia.	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	CCL-STEM-CCEC
2. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.	2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.	CCL-STEM CC-CCEC

3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados. 3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos. 3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CD-CC-CE
4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.	CPSAA-CE
5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.	5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.	CCL-CCEC

Bloque 2. Sistemas de representación

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CC
. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. . Trazado de polígonos reglares conociendo el lado. . Tangencias entre circunferencias y rectas. . Construcción de óvalos, ovoides y espirales. . Diseños aplicando giros y simetrías de módulos. . Sistemas de representación y sus aplicaciones. . Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.	1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de 'dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	CCEC-STEM
	2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (alzado, planta y perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	STEM
	3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CD

Bloque 3: Normalización y diseño de productos. Fundamentos del diseño

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CC
1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas. 1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	CCL-CCEC
2, Forma y función en el diseño.	2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.	CCEC
3.Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)	3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	CCL- CPSAA CE

4. Fases de un proyecto de diseño.			
5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.			
6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.			

Bloque 4: Herramientas digitales

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CC
1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación. 2.Elementos de la imagen en movimiento: tratamientos de la cámara, montaje.	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. 2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades	1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un story-board a modo de guión para la secuencia de una obra. 2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades	CCL-CCEC CCL CCEC CD

3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.		3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	CAA
4. El proyecto audiovisual y sus fases. 5. Lectura de la imagen audiovisual.	4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.	CCL

METODOLOGÍA DIDÁCTICA. MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los principios psicopedagógicos generales surgen de las teorías del proceso de enseñanza y aprendizaje, que, a su vez, se desprenden del marco teórico o paradigma que las ampara. Nuestro enfoque se basa en los principios generales o ideas-eje siguientes:

- 1 . Partir del nivel de desarrollo del alumno. Este principio exige atender simultáneamente al nivel de competencia cognitiva correspondiente al nivel de desarrollo en el que se encuentran los alumnos, por una parte, y a los conocimientos previos que estos poseen en relación con lo que se quiere que aprendan, por otra. Esto se debe a que el inicio de un nuevo aprendizaje escolar debe comenzar a partir de los conceptos, representaciones y conocimientos que ha construido el alumno en sus experiencias previas.
- 2 . Asegurar la construcción de aprendizajes significativos y la aplicación de los conocimientos a la vida. Para asegurar un aprendizaje significativo deben cumplirse varias condiciones. En primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo (significatividad), tanto desde el punto de vista de la estructura lógica de la materia que se está trabajando como de la estructura psicológica del alumno. En segundo lugar, es necesario que el alumno tenga una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, que esté motivado para conectar lo nuevo que está aprendiendo con lo que él ya sabe, con el fin de modificar las estructuras cognitivas anteriores.

Si se producen aprendizajes verdaderamente significativos, se consigue uno de los objetivos principales de la educación: asegurar la funcionalidad de lo aprendido; es decir, que los conocimientos adquiridos puedan ser utilizados en las circunstancias reales en las que los alumnos los necesiten (transferencia).

- 3 . Facilitar la realización de aprendizajes significativos por sí solos. Es necesario que los alumnos sean capaces de aprender a aprender. Para ello hay que prestar especial atención a la adquisición de estrategias de planificación del propio aprendizaje y al funcionamiento de la memoria comprensiva. La memoria no es solo el recuerdo de lo aprendido, sino también el punto de partida para realizar nuevos aprendizajes. Cuanto más rica sea la estructura cognitiva donde se almacena la información y los aprendizajes realizados, más fácil será poder realizar aprendizajes significativos por uno mismo.
- 4 . Modificar esquemas de conocimiento. La estructura cognitiva de los alumnos se concibe como un conjunto de esquemas de conocimiento que recogen una serie de informaciones, que pueden estar organizadas en mayor o menor grado y, por tanto, ser más o menos adecuadas a la realidad. Durante el proceso de aprendizaje, el alumno debería recibir informaciones que

entren en contradicción con los conocimientos que hasta ese momento posee y que, de ese

modo, rompan el equilibrio inicial de sus esquemas de conocimiento. Superada esta fase, volverá el reequilibrio, lo que supone una nueva seguridad cognitiva, gracias a la acomodación de nuevos conocimientos, pues solo de esa manera se puede aprender significativamente.

5. Entrenar diferentes estrategias de meta-cognición. Una manera de asegurar que los alumnos aprenden a aprender, a pensar, es facilitarles herramientas que les permitan reflexionar sobre aquello que les funciona bien y aquello que no logran hacer como querían o se les pedía; de esta manera consolidan formas de actuar exitosas y descartan las demás. Además, mediante la meta-cognición, los alumnos son conscientes de qué saben y, por lo tanto, pueden profundizar en ese conocimiento y aplicarlo con seguridad en situaciones nuevas (transferencia), tanto de aprendizaje como de la vida real.
6. Potenciar la actividad e interactividad en los procesos de aprendizaje. La actividad consiste en establecer relaciones ricas y dinámicas entre el nuevo contenido y los conocimientos previos que el alumno ya posee. No obstante, es preciso considerar que, aunque el alumno es el verdadero artífice del proceso de aprendizaje, la actividad educativa es siempre interpersonal, y en ella existen dos polos: el alumno y el profesor.

Podemos decir que la intervención educativa es un proceso de interactividad profesor-alumno o alumno-alumno, en el que conviene distinguir entre aquello que el alumno es capaz de hacer y de aprender por sí solo y lo que es capaz de aprender con la ayuda de otras personas. La zona que se configura entre estos dos niveles (zona de desarrollo próximo) delimita el margen de incidencia de la acción educativa. EL profesor debe intervenir en aquellas actividades que un alumno no es capaz de realizar por sí mismo, pero que puede llegar a solucionar si recibe la ayuda pedagógica conveniente. En la interacción alumno-alumno, hemos de decir que las actividades que favorecen los trabajos cooperativos, aquellas en las que se confrontan distintos puntos de vista o en las que se establecen relaciones de tipo tutorial de unos alumnos con otros, favorecen muy significativamente los procesos de aprendizaje.

Principios didácticos

Estos principios psicopedagógicos implican o se concretan en una serie de principios didácticos, a través de los cuales se especifican nuevos condicionantes en las formas de enseñanza-aprendizaje, que constituyen un desarrollo más pormenorizado de los principios metodológicos establecidos en el currículo:

-  Asegurar la relación de las actividades de enseñanza y aprendizaje con la vida real del alumnado, partiendo, siempre que sea posible, de su propia experiencia.
-  Diseñar actividades de enseñanza-aprendizaje que permitan a los alumnos establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes, facilitando de este modo la construcción de aprendizajes significativos.
-  Organizar los contenidos en torno a ejes que permitan abordar los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su globalidad.

-  Favorecer la interacción alumno-profesor y alumno-alumno, para que se produzca la construcción de aprendizajes significativos y la adquisición de contenidos de claro componente cultural y social.
-  Potenciar el interés espontáneo de los alumnos en el conocimiento de los códigos convencionales e instrumentos de cultura, aun sabiendo que las dificultades que estos aprendizajes conllevan pueden desmotivarles; es necesario preverlas y graduar las actividades en consecuencia.
-  Tener en cuenta las peculiaridades de cada grupo y los ritmos de aprendizaje de cada alumno en concreto, para adaptar los métodos y recursos a las diferentes situaciones.
-  Proporcionar continuamente información al alumno sobre el momento del proceso de aprendizaje en el que se encuentra, clarificando los objetivos que debe conseguir, haciéndole tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades que debe superar, y propiciando la construcción de estrategias de aprendizaje innovadoras.
-  Impulsar las relaciones entre iguales proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación.
-  Diseñar actividades para conseguir la plena adquisición y consolidación de contenidos teniendo en cuenta que muchos de ellos no se adquieren únicamente a través de las actividades desarrolladas en el contexto del aula, pero que el funcionamiento de la escuela como organización social sí puede facilitar: participación, respeto, cooperación, solidaridad, tolerancia, libertad responsable, etc.

1. La asignatura tiene una carga horaria de 2 horas semanales en los cursos de 4º y 2º de Diversificación Curricular.
2. Potenciar el análisis de imágenes proyectadas para favorecer el uso del vocabulario específico de la materia, contribuyendo a la normalización de su uso en la descripción de una determinada obra. Esta actividad se desarrollará tanto en modo presentación en el aula como debate e intercambio de opiniones en el grupo.
3. Ver las estrategias destinadas a favorecer la atención a la diversidad: Sección de “Atención a la diversidad. Adaptaciones curriculares”.
4. 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.
5. Conviene ofrecer al alumno la posibilidad de experimentar 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.
6. Debemos facilitar la aplicación y desarrollo de los contenidos en diferentes contextos, que tengan valor y sentido para el alumno. Esto puede contribuir a la funcionalidad de los aprendizajes, convirtiéndose de esta manera en contenidos que el alumno les encuentra utilidad y ante los que muestra una actitud abierta y receptiva.
7. El profesor ha de promover en los alumnos una actitud de búsqueda e inconformismo valorando el proceso y el trabajo por encima del resultado.
8. Los 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.
9. 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.
10. Al comienzo del curso, cada alumno habrá recibido un listado del material necesario y mínimo para el seguimiento de la asignatura.
11. 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.

12. 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.
- Puesta en común de los trabajos prácticos, críticas constructivas, análisis de los resultados obtenidos.
- 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 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.

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.

Se están creando archivadores con modelos de ejercicios, power-points y transparencias de los diferentes bloques temáticos

Tenemos en nuestra aula, el equipo informático y el equipo de proyección que se pudiera necesitar en el desarrollo de las clases.

Se realizarán ejercicios que fomenten la lectura dentro del aula, una vez al mes, como promedio.

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

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

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. La atribución de la Mención Honorífica, que se consignará en los documentos de evaluación con la expresión Mención a continuación de la calificación numérica obtenida, no supondrá alteración de dicha calificación.
- 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 didáctica se explica a los estudiantes los objetivos que se persiguen con ella, los conceptos que se van a estudiar y cuales 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 didáctica), realizando una actividad suplementaria de refuerzo, ampliación o recuperación que le permita alcanzar los objetivos no logrados en la actividad anterior.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se valorarán:

- las actividades diarias en el aula **60%**
(media aritmética de todos los trabajos realizados en el trimestre)
- los proyectos finales del tema **20%.**
- Proyecto final del trimestre **20%.**

CONTROL DEL PROCESO DE APRENDIZAJE:

Límite de entrega:

Las actividades o trabajos tienen una fecha límite de entrega. Los trabajos presentados fuera del plazo establecido obtendrán una calificación máxima de aprobado.

Pruebas objetivas

Para superar estas pruebas objetivas será condición necesaria haber presentado todos los trabajos propuestos con anterioridad a cada una de ellas en las fechas indicadas.

Las pruebas objetivas versarán sobre conceptos y procedimientos estudiados y practicados en las actividades que se realizan en los periodos lectivos o como trabajos extraescolares antes de la realización de la misma, bien sean de tipo semanal, quincenal, mensual o trimestral.

La calificación final de cada bloque temático, unidad didáctica o trimestre, se obtendrá como resultado de evaluar y calificar las actividades semanales, quincenales, mensuales y trimestrales, así como las "pruebas objetivas".

Se tendrá en cuenta para la calificación final, los resultados obtenidos en todas las actividades realizadas durante cada evaluación.

Si la calificación final del curso (junio) es menor de SUFICIENTE (5), el alumno deberá realizar una prueba objetiva final que contendrá el total de los contenidos del curso, en donde deberá demostrar tanto sus conocimientos, como los procedimientos de la materia. Se consideraría superada dicha prueba, si el alumno alcanza el 50% de respuestas satisfactorias.

MEDIDAS DE APOYO y/o REFUERZO EDUCATIVO A LO LARGO DEL CURSO

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Los alumnos que no superen una actividad podrán recuperar ésta de dos modos:

1º Mediante la repetición de la prueba o actividad no superada.

2º Mediante la realización de nuevas actividades de refuerzo y recuperación, hasta que alcancen los objetivos que se perseguían en la actividad inicial.

PARA RECUPERAR PRUEBAS OBJETIVAS.

En el caso de no superar "pruebas objetivas" calificadas cuantitativamente, se repite la prueba con preguntas y/o planteamientos similares a la realizada, que lleven a alcanzar los objetivos programados.

PARA RECUPERAR ACTIVIDADES (FICHAS Y LÁMINAS) NO SUPERADAS:

Se hablará individualmente con cada alumno y se le explicarán los ejercicios que tiene que realizar y las fechas de entrega de los mismos, consistiendo el proceso en repetir ejercicios o actividades similares a las realizadas durante el trimestre anterior hasta que se consigan los objetivos programados. Estos nuevos ejercicios de recuperación los tienen que realizar todos los alumnos que tienen actividades no superadas.

En los exámenes de recuperación no podrá obtenerse una nota superior al 5 para evitar agravios comparativos con los alumnos que han realizado un esfuerzo durante toda la evaluación.

SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

Si a lo largo del curso académico, el alumno no logra los objetivos mínimos de esta área, presentará la asignatura suspensa y pendiente de recuperar, pudiéndose dar dos situaciones:

1ª Si el alumno no promociona de nivel, cursará por segunda vez esta asignatura.

2ª Si el alumno promociona y presenta esta área suspensa, será el Departamento de Educación Plástica y Visual quien, a lo largo del curso, le asigne tareas de recuperación con el seguimiento de un plan de trabajo.

3ª Si el alumno no resultase aprobado, tendrá que someterse a la prueba final del nivel, si continua sin aprobar deberá presentarse a la prueba extraordinaria (véase el apartado siguiente).

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 utilizará 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	MINIMAMENTE 0	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

Para facilitar la información al alumno y sus familias se les comunica a los padres mediante la web de instituto donde se les proporciona toda la información sobre la Programación de la asignatura. También se les comunica a los alumnos en clase.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Las programaciones conllevan un seguimiento mensual de las mismas para ver si se están cumpliendo los objetivos establecidas en las mismas. Se pueden realizar modificaciones a lo largo del curso si fuera necesario, comunicando los cambios al Equipo Directivo y al Servicio de Inspección.

Las programaciones deben partir siempre del análisis de la memoria del curso anterior, contemplando los currículos vigentes.

Siempre deben aparecer las competencias que se pretenden conseguir y los objetivos a través de los cuales se alcanzan.

Las reclamaciones se resolverán teniendo en cuenta los criterios e instrumentos de evaluación aprobados por el departamento.

En la prueba extraordinaria habrá una prueba única por departamento, en la que todos los grupos de alumnos del mismo nivel se examinarán de los mismos contenidos.

Indicadores de logro

Procedimiento

Se realizará el siguiente cuestionario por los miembros del departamento, analizando cada nivel, esto nos indicará el grado consecución de los objetivos marcados en cada curso y como ir mejorando en cada evaluación.

Instrumentos

Para esta evaluación tendremos en cuenta los resultados obtenidos en los diferentes niveles y el análisis realizado por el profesor por medio del cuestionario.

Secuenciación

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 de 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

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los intereses y capacidades de cada alumno son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir la asignatura, sobre todo, en lo referente a los ritmos de aprendizaje y de progresión. En este sentido, se diagnosticará el punto de partida de cada uno de los alumnos y se planificará los niveles de dificultad de las actividades y enseñanzas, así como el número de estas que habrán de desarrollar.

El profesor debe favorecer la socialización y la convivencia partiendo del hecho aceptado de la diversidad. Diversas estrategias, ligadas tanto al método de enseñanza como a la organización interna del grupo-aula, tratarán de favorecer la atención a la diversidad:

- Actividades de aprendizaje variadas, en el sentido de que permitan distintas modalidades o vías de aprendizaje, posibilidad de elección de unas frente a otras, así como que presenten distintos grados de dificultad, donde cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.
- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.
- Materiales didácticos diversos: más o menos complejos o centrados en aspectos prácticos ligados a los contenidos, etc.
- Distintas formas de agrupamiento de alumnos, combinando el trabajo individual con el trabajo en gran grupo o grupo-aula, así como agrupamientos flexibles que trasciendan el marco del aula.

Por otro lado, este Departamento muestra su entera disposición para colaborar con el Departamento de Orientación, en la enseñanza de aquellos alumnos de integración que presenten algún tipo de necesidad especial, ofreciéndoles una programación personalizada con unos objetivos mínimos que puedan estar a su alcance.

Adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo.

En todos los grupos de Secundaria tenemos un determinado número de alumnos con alguna especial dificultad: alumnos de Integración, Compensatoria, y los grupos del Programa de Mejora. El reparto es equilibrado en todos los grupos y se consigue una mezcla excesivamente heterogénea.

En la asignatura de “Creación Plástica II” suele ser suficiente el realizar una adaptación curricular no significativa para conseguir que estos alumnos superen los objetivos mínimos para aprobar, o incluso sacar nota. Se puede realizar el mismo tipo de ejercicio, con diferentes niveles de profundidad o dificultad. (Ver **Anexo I**)

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

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". El Día del Libro, con el resto de Departamentos del centro.
6. Posibles excursiones a paisajes naturales para tomar apuntes del natural.
7. Se realizará una selección de trabajos realizados por los alumnos en las distintas unidades didácticas, para quedar enmarcados dentro de las aulas del departamento.

TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES

El artículo 9 del Decreto 48/2015, que establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria, subraya la relevancia de los elementos transversales en la Programación. Se determina que el desarrollo de la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y la argumentación en público, así como la educación en valores, la comunicación audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación, se abordan de una manera transversal a lo largo de todo el curso de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Se introducen los elementos transversales en los contenidos en función de las características del alumnado, incidiendo sobre aquellos en los que se detecten deficiencias o problemáticas.

La educación para la paz, la igualdad de oportunidades entre los sexos, la educación intercultural forman parte del currículo oculto de la asignatura. Fomentando la educación para la convivencia democrática desde el diálogo y los trabajos en equipo que se plantearán durante todo el curso escolar. Y la educación para la salud y el medio ambiente desde el conocimiento de artistas que conservan el medio y se expresan a través de él y mediante la temática de los proyectos y actividades que se llevarán a cabo a lo largo del curso.

La educación cívica y constitucional estará presente en todo momento, considerándolas como una parte más a evaluar en la asignatura (limpieza, buena presentación, respeto a los compañeros, normas de convivencia, mantenimiento de materiales, etc.).

La comunicación audiovisual es parte del currículum oficial de nuestra materia, con lo cual se trabaja dentro de los contenidos del curso.

El emprendimiento es parte de la elaboración de propuestas para mejorar el entorno dentro de los proyectos de Aprendizaje Servicio.

Entendemos que la comprensión lectora, el impulso a la expresión oral y escrita, las tecnologías de la información y la comunicación y la educación en valores son objetos de enseñanza-aprendizaje a cuyo impulso deberemos contribuir. Constituyen ejemplos de ello los siguientes:

- Tolerancia intelectual para aceptar y estar abiertos a obras, opiniones, interpretaciones y puntos de vista diferentes de los propios.

- Actitud de rechazo ante mensajes que denotan una discriminación sexual, racial, social, etc.
- Análisis de materiales impresos y audiovisuales integrando y relacionando los recursos verbales y plástico-visuales que emplean.
- Empleo de las tecnologías de la información y la comunicación para ampliar conocimientos plástico-visuales y para expresar, de forma personal y creativa, sus vivencias y emociones.
- Disfrute del tiempo de ocio de una manera personal y enriquecedora.
- Utilización de recursos materiales variados del entorno.
- Incorporación con actividades dentro de los proyectos: exposiciones orales, presentación de los trabajos mediante herramientas TIC.
- Utilización del diccionario como recurso habitual en el aula de Plástica.
- Lectura de cómics y novelas gráficas, conocimiento de su lenguaje.
- Elaboración de trabajos de investigación, en los que resulta imprescindible la utilización de diversas fuentes y su comprensión.