Cultura Audiovisual

1º Bachillerato de Artes

La asignatura Cultura Audiovisual, tiene como finalidad dotar y formar al alumnado, en la etapa de bachillerato, en una doble vertiente. Por un lado, como base para la reflexión y análisis de las imágenes y sonidos que conforman el lenguaje audiovisual y por otro lado, formar a los estudiantes en la producción de sus propias imágenes y productos audiovisuales y que son imprescindibles en una sociedad cada vez más globalizada.

La enseñanza de esta materia se estructura en dos caminos paralelos y complementarios. El primero de ellos es el análisis de los productos que se presentan por medios digitales. Aprender a ver, a escuchar, a discernir lo que se dice, cómo se dice y por qué se presenta al espectador de una manera determinada. El segundo de ellos es la creación por parte del alumnado de productos audiovisuales. Aprender el proceso creativo de los productos audiovisuales es, probablemente, una de las mejores herramientas para el desarrollo personal y es sin duda esencial preparar a los alumnos y alumnas para la comprensión de los contenidos que reciben por medios digitales.

Estas dos vías son, por tanto, imprescindibles y complementarias en la formación. Cada una de ellas ayuda a la otra para caminar juntas en el objetivo de formar a los alumnos y alumnas en materia tan apasionante como es la creación audiovisual. El alumnado necesitará saber leer los productos audiovisuales para comprender su mensaje y, de forma complementaria, empezar a generar productos digitales, con el fin de comunicarse y conocer mejor la realidad de la cultura audiovisual. El alumnado ha de ser formado para saber expresarse a través de imágenes, utilizando recursos varios como la cámara fotográfica, la de vídeo, el magnetoscopio, la fotocopiadora y el ordenador, sin olvidar las técnicas tradicionales de expresión, interviniendo de manera activa en el montaje de imágenes y sonidos, y generando mensajes propios.

Cultura Audiovisual se estructura en dos cursos académicos, con el criterio organizador de afianzar en el primer curso de Bachillerato las habilidades y conocimientos necesarios para su desarrollo, centrándose en el segundo curso en la aplicación técnica.

En el primer curso el alumnado analizará la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales y las funciones y características de la imagen fija y en movimiento, a fin de crear narraciones audiovisuales sencillas. Para ello se introducen gradualmente y de manera interrelacionada cuatro grandes bloques. El primer bloque se centra en la imagen y significado, el segundo y tercero incide en la capacidad expresiva de la imagen fija y la imagen en movimiento y el cuarto bloque introduce los fundamentos de la narrativa audiovisual.

En el segundo curso, el primer bloque el alumnado analizará la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales, en el segundo bloque y tercer bloque comprenderá la organización de las producciones de audiovisuales, y las características de los nuevos media. El cuarto bloque se centra en la publicidad y los mensajes publicitarios, y el quinto bloque analiza las imágenes e incide en los mensajes multimedia.

Además de los conocimientos específicos relacionados con la materia, el alumnado adquirirá competencias relacionadas con la interpretación de documentación gráfica, plástica, visual y audiovisual, elaborada de acuerdo a los códigos establecidos por cada sistema de comunicación y representación. Esta materia, por otro lado, pretende desarrollar el espíritu emprendedor que favorece que el alumnado analice sus posibilidades y limitaciones, planificando, tomando decisiones, evaluando sus producciones y finalmente se pretende que extraiga sus propias conclusiones y valore a su vez posibles soluciones de mejora del trabajo.

Cultura Audiovisual

2º Bachillerato de Artes

En el segundo curso, el primer bloque el alumnado analizará la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales, en el segundo bloque y tercer bloque comprenderá la organización de las producciones de audiovisuales, y las características de los nuevos media. El cuarto bloque se centra en la publicidad y los mensajes publicitarios, y el quinto bloque analiza las imágenes e incide en los mensajes multimedia.

Además de los conocimientos específicos relacionados con la materia, el alumnado adquirirá competencias relacionadas con la interpretación de documentación gráfica, plástica, visual y audiovisual, elaborada de acuerdo a los códigos establecidos por cada sistema de comunicación y representación. Esta materia, por otro lado, pretende desarrollar el espíritu emprendedor que favorece que el alumnado analice sus posibilidades y limitaciones, planificando, tomando decisiones, evaluando sus producciones y finalmente se pretende que extraiga sus propias conclusiones y valore a su vez posibles soluciones de mejora del trabajo.

En relación con los elementos transversales, se hace referencia en la mayoría de los bloques de contenidos a la importancia de la comprensión lectora y expresión escrita necesaria para la resolución de ejercicios, así como a la expresión y comunicación oral atendiendo de manera especial a la terminología y vocabulario específico de la materia. Además, si para cualquier

área es importante el aprendizaje del lenguaje audiovisual, es en esta área en la cual se desarrolla todo su potencial al facilitar la comprensión, expresión y comunicación en diferentes formatos visuales y audiovisuales

En primer lugar, el área desarrolla plenamente la conciencia y expresiones culturales, vehiculando la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las artes gráfico-plásticas, visuales y audiovisuales, dando importancia a los valores estéticos y a las habilidades de cooperación, y a la utilización de técnicas y recursos de los lenguajes artísticos. También se trabaja la habilidad para comparar opiniones creativas y expresivas de uno mismo y de los demás, con espíritu crítico y actitud abierta y respetuosa hacia las manifestaciones artísticas desarrolladas en el aula y, sobre todo, la creatividad y voluntad de cultivar las propias capacidades estéticas, mediante la expresión artística a través de la imagen y la participación en la vida cultural. Por otro lado, tiene mucha relevancia para el área el estudio de las manifestaciones artísticas, su apreciación y disfrute, y la conciencia de la herencia cultural en artes plásticas, fotografía, cine, vídeo-creación.

La adquisición de la competencia digital en esta área se evidencia en gran parte de los contenidos del currículo relativos al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de las TIC y de los recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para producir creaciones visuales y audiovisuales sino que, a su vez, mejora el aprendizaje competencial tecnológico

.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se trabajan de manera transversal a toda el área. A la competencia para aprender a aprender se contribuye favoreciendo la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia sobre las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. Al mismo tiempo, el área ha de incidir en la formación de códigos éticos, que preparen al alumnado como futuro ciudadano en el uso correcto en la comunicación visual y audiovisual.

Estos contenidos deben ser por tanto entendidos como elementos de análisis y trabajo comunes a todos los bloques. Un enfoque competencial y práctico, mediante el que los estudiantes se expresen a través de la imagen, aplicando con rigor conocimientos y técnicas que ya han adquirido y que genere participación y el desarrollo de la creatividad aplicando metodologías motivadoras.

Dibujo Artístico

1º y 2º de Bachillerato de Artes

La materia Dibujo Artístico I y II aporta conocimientos teóricos, técnicos y estéticos. El aprendizaje estético debe realizarse sobre bases teóricas y prácticas que faciliten los fundamentos y destrezas necesarias para el desarrollo de la creatividad, el espíritu de investigación y la formación permanente.

La asignatura se desarrolla durante dos cursos académicos de la etapa de Bachillerato, con el criterio organizador de afianzar en el primer curso las habilidades y conocimientos necesarios para su desarrollo y posterior aplicación técnica en el segundo curso.

En Dibujo Artístico I, el alumnado analiza y aplica los contenidos de la materia de forma más objetiva y los bloques de contenidos se centran en el dibujo como herramienta y en los principales elementos configurativos que dan sentido a las formas, así como en los fundamentos compositivos que organizan el espacio y le aportan significado visual. Los dos últimos bloques de este primer curso están dedicados a tres de las cualidades expresivas más importantes como son el color, la textura y la luz.

El segundo curso explora más a fondo dos conceptos fundamentales, esto es, la forma y el espacio que la rodea, a través del estudio de la figura humana y la perspectiva pero, sobre todo, se centra en aspectos más subjetivos para potenciar la capacidad creativa del estudiante y orientar hacia las múltiples alternativas formativas artísticas más acordes con sus intereses.

Uno de los objetivos de esta materia es reconocer los antecedentes artísticos y las aportaciones que los artistas han hecho a través de la Historia al Dibujo, a las Artes Plásticas y al Diseño, y sobre todo la presencia y función del Dibujo en las manifestaciones artísticas contemporáneas. El conocimiento de la evolución y su valoración positiva del Dibujo Artístico como lenguaje expresivo, comunicativo y proyectual reforzará las aplicaciones del Dibujo Artístico en una sociedad cada vez más especializada y tecnológica.

La asignatura de Dibujo Artístico en esta etapa debe proporcionar un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumnado pueda cursar y para las que se requiera la formación profesional y creativa necesaria en el campo artístico o tecnológico como son las Enseñanzas Artísticas Superiores, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes, entre otras. Así mismo, el diseño de interiores, moda, producto, gráfico, multimedia, joyería, ilustración, diseño web, precisan cimentar la expresión gráfico-plástica desde la base y es por esto que la asignatura Dibujo Artístico toma una gran relevancia en la formación del alumnado en la etapa de Bachillerato.

Dibujo Técnico

1º y 2º Bachillerato

El Dibujo Técnico tiene como finalidad, formar al estudiante en las competencias necesarias para poder desenvolverse en una realidad cada vez más científica y Tecnológica, contribuyendo así a promover una actitud investigadora y de responsabilidad con él mismo y su entorno. Además pretende, de manera más específica, dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad y construir el diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

Por tanto, el Dibujo Técnico, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de Representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

La asignatura del Dibujo Técnico está concebida para impartirse a lo largo de los dos cursos del Bachillerato. Una cuestión fundamental es abordar cómo organizar los contenidos a lo largo de los dos años de formación. Así, el primer curso tiene como finalidad aportar una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico y de esta manera se establece la base que permitirá al alumnado en el segundo curso ser capaz de profundizar en los distintos aspectos de esta materia.

Durante el primer curso se trabajan las competencias básicas relacionadas

con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. En el segundo curso, los contenidos de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyectos que se propone como un bloque nuevo para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa anterior.

El primer bloque, denominado Geometría, desarrolla, durante los dos cursos que componen esta etapa, los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de las formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y en el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

De manera análoga, el segundo bloque dedicado a los Sistemas de Representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre dichos sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

El tercer bloque: la Normalización, pretende dotar al estudiante de los procedimientos necesarios para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa a este de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

El cuarto bloque, denominado Documentación gráfica de proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante ponga en práctica e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa anterior, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual o colectiva y por medio del trazado manual o con ayuda de herramientas TIC, los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

Además de los conocimientos específicos relacionados con la materia, el alumnado adquirirá competencias en la interpretación de documentación gráfica, plástica, Visual y audiovisual, elaborada de acuerdo a los códigos establecidos por cada sistema de comunicación y representación. Esta materia, por otro lado, pretende desarrollar el espíritu emprendedor que favorece que el alumnado analice sus posibilidades y limitaciones, planificando, tomando decisiones, evaluando sus producciones y finalmente se pretende que extraiga sus propias conclusiones y valore a su vez posibles soluciones de mejora de su trabajo.

Respecto a los elementos transversales, se hace referencia en la mayoría de los bloques de contenidos a la importancia de la comprensión lectora y expresión escrita necesaria para la resolución de ejercicios así como a la expresión y comunicación oral atendiendo de manera especial a la terminología y vocabulario específico de la materia. Además, la comunicación audiovisual adquiere relevancia en el aprendizaje de la materia y como lenguaje interdisciplinar y transversal facilita la comprensión, expresión y comunicación en diferentes formatos visuales y audiovisuales. En el Dibujo Técnico como en la mayoría de las materias se hace necesario al uso de las TIC que sin duda facilitan el aprendizaje de contenidos y procesos. Del mismo modo se incide en el desarrollo del espíritu emprendedor y la educación cívica y constitucional, sin perder de vista la igualdad entre hombres y mujeres, la prevención y resolución de conflictos, situación de riesgo derivadas de la utilización de las TIC y, por supuesto, el fomento del desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente.

Diseño

2º de Bachillerato de Artes

El diseño se ha convertido en la sociedad actual en un valor esencial para el ser humano desde el punto de vista de la funcionalidad y la estética, pero también es motor industrial y económico de una sociedad cada vez más especializada y técnica. El mismo espacio que habitamos, de uso público o privado, es el resultado de una planificación, de un proceso de diseño.

A través de la historia, el ser humano se ha adaptado al entorno habitable creando y diseñando infinidad de objetos que han facilitado la vida y mejorado su desarrollo y evolución. El diseño, en su concepción moderna, aparece con la Revolución Industrial y la producción en serie, que origina la necesidad de planificar, de antemano, las características funcionales y formales de los objetos fabricados por medios mecánicos. Es un proceso en el que se plantean, de forma racional, la creación, fabricación, distribución y consumo de los objetos que configuran el entorno humano, tratando de resolver y conciliar las necesidades de los usuarios y los intereses económicos de la industria. No se trata de un puro añadido estético que aumenta el valor de cambio de los objetos, sino de un proceso de optimización de los mecanismos productivos y de un factor que contribuye a aumentar la calidad de vida.

Por otra parte, el diseño se aplica también a los mensajes visuales que se generan en el proceso de comunicación propio de las actividades humanas, ya sea con fin utilitario, cultural o simbólico, por lo que, a sus aspectos funcionales y estéticos se les añade un factor semántico, que lo convierte en un

elemento capaz de reafirmar la identidad de un grupo o sociedad determinada.

El diseño es, pues, un proceso complejo, interdisciplinar y, muchas veces, fruto del trabajo en equipo, en el que intervienen factores funcionales, tecnológicos, estéticos y semánticos que deben adecuarse a las características de cada objeto, entorno y grupo al que va dirigido. En la Comunidad Valenciana, son múltiples y variados los sectores productivos (mueble, cerámica, textil, calzado, juguete, etc.) relacionados con ámbitos de diseño.

El diseño es una herramienta para mejorar la calidad e identidad de sus productos y servicios, al tiempo que satisface las necesidades de uso y estéticas de los consumidores, contribuyendo a mejorar su calidad de vida y el entorno. Así pues, resulta necesaria la capacitación de futuros profesionales que cubran estas nuevas necesidades sociales.

A ello tiende la materia Diseño, al proveer a los estudiantes de fundamentos y destrezas necesarios para un nivel de iniciación adecuado, estableciendo las bases para desarrollar estudios superiores dentro de este ámbito. Por tanto, los estudiantes se han de ejercitar en la identificación y utilización de los métodos proyectuales, las técnicas y los sistemas habituales de representación, en el conocimiento y experimentación de materiales con los que se constituyen los modelos y prototipos, al tiempo que toman conciencia del problema que supone acomodar a las necesidades humanas la forma, función y dimensión estética de los objetos que configuran el entorno.

Para el alumnado de Bachillerato, esta disciplina debe tener un carácter empírico, experimental y generalizador, por lo que los contenidos se refieren a los dos ámbitos del diseño: diseño en el plano y diseño en el espacio, los cuales pretenden dotar al alumnado de los fundamentos y destrezas suficientes para un nivel de iniciación y preparar el camino para profundizar en métodos y procesos proyectuales más complejos y propios de futuras especializaciones.

Los contenidos de la materia se han estructurado en cinco bloques que agrupan contenidos y procedimientos, no obstante su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial.

El primer bloque estudia el devenir histórico en los principales ámbitos del diseño, y debe contribuir a que el alumnado comprenda que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolle.

El segundo bloque está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en función de sus dimensiones, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas.

El tercer bloque incide en la importancia de la metodología del proyecto como una valiosa y necesaria herramienta que canalice la creatividad, la fantasía y la inventiva a la eficaz resolución de problemas de diseño.

Tanto el cuarto como el quinto bloques pretenden ser una aproximación al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos de la comunicación

gráfica, del diseño de objetos y del diseño de espacios.

Además de los conocimientos específicos relacionados con la materia, el alumnado adquirirá competencias en la interpretación de documentación gráfica, plástica, visual y audiovisual, elaborada de acuerdo a los códigos establecidos por cada sistema de comunicación y representación. Esta materia, por otro lado, pretende desarrollar el espíritu emprendedor que favorece que el alumnado analice sus posibilidades y limitaciones, planificando, tomando decisiones, evaluando sus producciones y finalmente se pretende que extraiga sus propias conclusiones y valore a su vez posibles soluciones de mejora de su trabajo.

Respecto a los elementos transversales, se hace referencia en la mayoría de los bloques de contenidos a la importancia de la comprensión lectora y expresión escrita necesaria para la resolución de ejercicios así como a la expresión y comunicación oral atendiendo de manera especial a la terminología y vocabulario específico de la materia. Además, la comunicación audiovisual adquiere relevancia en el aprendizaje de la materia y como lenguaje interdisciplinar y transversal facilita la comprensión, expresión y comunicación en diferentes formatos visuales y audiovisuales.

En la asignatura de Diseño como en la mayoría de las materias se hace necesario al uso de las TIC que sin duda facilitan el aprendizaje de contenidos y procesos. Del mismo modo se incide en el desarrollo del espíritu emprendedor y la educación cívica y constitucional, sin perder de vista la igualdad entre hombres y mujeres, la prevención y resolución de conflictos, situación de riesgo derivadas de la utilización de las TIC y, por supuesto, el fomento del desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente.

Educación Plástica y Visual

1º, 2º, 3º y 4º ESO

La asignatura se imparte en 1º y 2º ciclo de la ESO, siendo optativa en **1º curso y 4º curso**. Es obligatoria en **2º curso y 3º curso**.

Esta área tiene como objetivo potenciar dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales; adquirir estos conocimientos supone crear mecanismos analíticos que sirvan de filtro a todo aquello que antes era asimilado de manera irreflexiva e inconsciente. En un segundo nivel, permitirá favorecer su sensibilidad estética y disfrutar de todo aquello que le ofrece el entorno visual y plástico.

Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

Fundamentos del Arte

1º y 2º Bachillerato de Artes

Abordar qué es el arte y cuáles son sus elementos fundamentales es tarea compleja, con tantos matices y enfoques diversos que probablemente cada persona llegue a establecer sus propios valores acerca de lo que la creación artística le supone en su vida. Estamos por tanto en un terreno formativo en el que los contenidos y procedimientos a desarrollar están encuadrados dentro de la subjetividad. Visto así resulta difícil establecer qué se debe enseñar acerca del arte, y sobre todo, qué deben aprender nuestros bachilleres acerca de lo que el arte es, y lo que va a suponer en su formación para el futuro.

Justificada la necesidad de establecer el punto de partida en el inicio cronológico de las manifestaciones artísticas, es pertinente preguntarse cómo presentar estos contenidos y cómo establecer los niveles formativos mínimos que los alumnos deben adquirir en una materia tan amplia y compleja. Para ello debemos partir de unos planteamientos claros: el primero es intentar identificar y analizar la idea primigenia que subyace en toda creación plástica; el segundo es la comparación entre los objetos creados llevados a la realidad por el artista. Establecidas estas dos bases, los alumnos pueden analizar lo creado, saber por qué se hizo de determinada manera, cuál fue la intención en relación al resultado obtenido, y así generar su propia opinión acerca de por qué la forma artística tiene más valor en unos casos u otros. Todo ello les ayudará a mejorar el desarrollo de su percepción artística y su capacidad de argumentación. Señalados estos dos conceptos estables de formación, la subjetividad en la percepción acerca del arte se ordena y categoriza a partir de estos planteamientos: cuál era la idea inicial y cuál ha sido el resultado obtenido.

- **Contextualización:**

El Bachillerato es una etapa posobligatoria de la educación secundaria y, por tanto, tiene carácter voluntario. Según lo dispuesto en el artículo 26.2 del Real Decreto 1105/2014, el Bachillerato comprende dos cursos, se desarrollará en modalidades diferentes, y se organizará de modo flexible, a fin de que pueda ofrecer una preparación especializada al alumnado acorde con sus perspectivas e intereses de formación o permita la incorporación a la vida activa una vez finalizado el mismo.

El Bachillerato tiene una estructura en la que coexisten materias que tienen como finalidad proporcionar una formación y unos conocimientos generales, con las que se profundiza en competencias de carácter más transversal; junto con otras materias acordes con las preferencias del alumnado, con las que se ofrece una preparación especializada, en el marco de la modalidad, y en su caso itinerario, de Bachillerato elegidos de acuerdo con las perspectivas e intereses del alumno o alumna.

Conforme con lo establecido en el Real Decreto 1105/2014, en la modalidad de Artes, los alumnos y alumnas deben cursar unas materias generales del

bloque de asignaturas troncales, entre ellas están **Fundamentos del arte I**, que se imparte en el primer curso del Bachillerato de Artes y **Fundamentos del Arte II**, que se imparte en el segundo curso.

Imagen y Sonido

2º Bachillerato de Artes

La materia Imagen y Sonido tiene como objetivo promover la formación de ciudadanos críticos, responsables y autónomos para la utilización, con solvencia y responsabilidad, de las tecnologías de la información y la comunicación, así como el desarrollo durante su formación de las competencias comunicativas, digitales y tecnológicas necesarias para realizar determinados productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística.

Esta materia se enclava en el estudio de la realidad del estado de las tecnologías del momento presente y de los métodos de trabajo y productos actuales, permitiendo que el alumno desarrolle el espíritu creativo, crítico y estético imprescindible para desarrollar los proyectos de la asignatura que trabajarán las posibilidades que ofrece la integración de la imagen y del sonido en los productos audiovisuales y multimedia; todo ello sin olvidar la importancia que tiene la atención a la no discriminación de las personas con discapacidad, la accesibilidad y el diseño universal en el momento de la elaboración de los contenidos y mensajes audiovisuales.

Technical de Expression Grafico-Plástica

2º de Bachillerato de Artes

A lo largo de la historia, los materiales y técnicas gráfico-plásticas han aportado al artista las herramientas y recursos necesarios para expresar y comunicar ideas, emociones sentimientos y generar diferentes tendencias y

escuelas a partir de la evolución de los mismos.

La materia Technical de Expression Gráfico-plástica, aporta al alumnado las bases de una formación artística dirigida a desarrollar las competencias necesarias en el conocimiento y la aplicación estos recursos, técnicas, y aplicaciones instrumentales, algunas de ellas utilizadas desde utilizadas desde la antigüedad, valorando su evolución en una sociedad cada vez más especializada y tecnológica.

El conocimiento de las técnicas gráfico plásticas tradicionales en los campos del dibujo, la pintura y el grabado, así como en otras técnicas mixtas y alternativas más recientes, favorece que el alumnado a la hora de expresar y plasmar sus propias ideas tenga una formación que le capacite para seleccionar y utilizar los materiales, los procedimientos y las soluciones técnicas más adecuadas a sus objetivos.

Otro objetivo es desarrollar el espíritu emprendedor del alumnado, mediante el análisis de sus posibilidades y limitaciones, aprendiendo a planificar, a tomar decisiones, a evaluar sus producciones extrayendo sus propias conclusiones y valorando posibilidades de mejora.

En referencia a contribución del área a la adquisición de las competencias clave, el área Technical de Expression Gráfico- Plástica contribuye al desarrollo de todas ellas, dado su carácter integrador. En primer lugar, el área desarrolla plenamente la conciencia y expresión cultural, puesto que el alumnado va a profundizar y entender cómo se han desarrollado a lo largo de la historia los procesos y técnicas que han permitido a los artistas manifestar las vivencias de cada una de las épocas en las obras de arte.

También se trabaja la habilidad para desarrollar propuestas cooperativas y comparar opiniones creativas y expresivas de uno mismo y de los demás, con espíritu crítico y actitud abierta y respetuosa hacia las manifestaciones artísticas desarrolladas en el aula y, sobre todo, la creatividad y voluntad de cultivar las propias capacidades estéticas, mediante, mediante la expresión artística a través de la imagen y la participación en la vida cultural.

La adquisición de la competencia digital en esta área se evidencia en gran parte de los contenidos del currículo relativos al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de las TIC y de los recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para producir creaciones visuales y audiovisuales sino que, a su vez, mejora el aprendizaje competencial tecnológico.

Volumen

1º Bachillerato de Artes

Dentro del contexto de las artes visuales, la materia Volumen se ocupa del estudio específico del espacio tridimensional en el ámbito de la expresión artística, planteando un segundo nivel de profundización en el aprendizaje de los lenguajes plásticos que permite un conocimiento directo de las cualidades físicas, espaciales, estructurales y volumétricas de los objetos, lo que, a su vez, capacita para comprender que la forma, tamaño, color y acabado final de gran parte de los objetos producidos por el hombre vienen determinados en gran medida, por los materiales con los que está construido, la función, el uso y el entorno cultural o por los significados y valores que le queramos otorgar. De este modo la materia Volumen contribuye al desarrollo de dos aspectos de la formación artística estrechamente relacionados entre sí: la percepción sensorial e intelectual de la forma, y la creación de objetos tridimensionales.

El estudio de esta materia desarrolla las capacidades y los mecanismos de percepción espacial, táctil y cinestésica, la memoria y el pensamiento espaciales, la capacidad creadora y el pensamiento divergente mediante los cuales el ser humano es capaz de aportar soluciones diferentes, nuevas y originales.

El estudio de las manifestaciones, artísticas o no, del lenguaje tridimensional fomenta una actitud estética hacia el medio en el que se desenvuelve la persona, permitiéndole establecer un dialogo enriquecedor con el entorno físico y con el resto de la sociedad y constituyéndose en un medio eficaz para el desarrollo de la sensibilidad estética y de actitudes de aprecio y respeto hacia el patrimonio artístico.

Al tratarse de una materia de carácter eminentemente práctico, proporciona al estudiante un dominio esencial y una adecuada agilidad y destreza en el manejo de los medios de expresión del lenguaje tridimensional, y el conocimiento de las técnicas procedimiento útiles y materiales más comunes.
Los bloques y los elementos de los bloques en los que se ha dividido la materia no tienen un carácter secuencial, sino que al tratarse de una materia eminentemente práctica deben abordarse de manera simultánea.