

Departamento de Dibujo y Artes Plásticas ◀

Introducción
Profesorado del Departamento
Extracto de las asignaturas incluidas en la Propuesta Pedagógica del Departamento

— Introducción

«Quería comenzar una revolución, usar el arte para construir el tipo de sociedad que yo misma imaginaba.»

Yayoi Kusama

«Entiendo que un artista es alguien que, entre el silencio de los demás, utiliza su voz para decir algo, y que tiene la obligación que esto no sea algo inútil sino algo que dé un servicio a los hombres.»

Joan Miró

— Profesorado del Departamento

Para el curso académico 2025-2026, integran el Departamento de Dibujo y Artes Plásticas los siguientes profesores y profesoras:

► Jefe de Departamento:

- **José Manuel Segura:** 2ºBATX D FUAR, COORDINADOR OBSERVADORES DE LA CONVIVENCIA, CEED 1ºBATX DT1, CEED 1ºBATX DA1, CEED 2ºBATX DA2, CEED 2ºBATX FUAR

► Profesora:

- **Julia Cervantes Corazzina:** CEED 1ºBATX CULT AUD, 2ºBATX X P Y PROY INV ART, 1ºBATX X Z, CA 1, 1ºBATX X DT1, 2ºBATX X DT2

► Profesora:

- **Rosa Ventura:** CEED 2ºBATX DT2, CEED 2ºBATX TEGP, CEED 1ºBATX VOL, 1ºBATX E PROY ART, 4ºESO EXPR ART, 3ºESO FASH&BUSINESS, CEED 1ºBATX PROY ART, AT ED

► Profesor:

- **Vicente Marzo:** CEED 2ºBATX DISEÑO, 2ºBATX CO AUD, CEED 2ºBATX, 2ºESO F-G, COAUD, ERASMUS, 1ºBATX E DTAPL, 4ºESO MAKING ART

► Profesor:

- **Javier Guillén:** 1ºBATX CULT AUD, 1ºBATX DT1, 3ºESO F, 3ºESO G, TUT 3ºF, AT ED



► Profesora:

- **Natalia Fernández:** 2ºESO B-C, 2ºESO A, 2ºBATX DA2, 1ºBATX VOL, 2ºBATX TEGP, MENTORÍA

► Profesor:

- **Rafael García:** 2ºBATX DT2, COORD BANCO LIBROS, 1ºBATX DT1, 3ºESO

TALLER JUEGOS, 2ºBATX DISEÑO, ODS

► Profesora:

- **Isabel Quiles:** 3ºESO C, 3ºESO D, 2ºESO D-E, 2ºESO F-G, 2ºBATX DA2, 4ºESO EXP ART, TUT 2ºF

► Profesor:

- **Jon Illescas:** 1ºBATX CULT AUD, 1ºESO LAB CREA AUD, 1ºBATX COAUD, 1ºBATX DA 1, 2ºESO B-C, 2ºESO D-E

► Profesor:

- **Sergio Martínez:** 2ºESO ÁMBITOS, 1ºBATX DA 1, TUT 1ºBATX, 2ºESO F-G, 3ºESO A, 2ºESO D-E, 2ºESO B-C, 3ºESO B



— Extracto de las asignaturas incluidas en la Propuesta Pedagógica del Departamento

ÍNDICE

DIURNO

LABCA.....	
2º 3º ESO EPVA.....	
ANÀlisi I CREACIÓ DE JOCS DE TAULA 3ºESO.....	
FASHION&BUSINESS 3ºESO.....	
EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO.....	
MAKING ART 4ºESO.....	
COM AUD 1º BACH.....	
COM AUD 2º BACH.....	
CULTURA AUDIOVISUAL.....	
DA1.....	
DA2.....	
DISEÑO.....	
DT1.....	
DT2.....	
DTAP1.....	
FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS.....	
PROYECTOS ARTÍSTICOS.....	
TEG.....	
VOLUMEN.....	



NOCTURNO

COM AUD 1º BACH NOCTURNO.....

DT1 DT2 NOCTURNO.....

PROY ART COM AUD 2º BACH NOCTURNO.....

CEED

COM AUD 2º BACH CEED.....

CULT AUD CEED.....

DA1 CEED.....

DA2 CEED.....

DISEÑO CEED.....

DT1 CEED.....

DT2 CEED.....

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS CEED.....

PROYECTOS ARTÍSTICOS CEED.....

TEG CEED.....

VOLUMEN CEED.....

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.....

LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL

1º ESO

OBJETIVOS.

Vivimos en una sociedad en la que las imágenes tienen un protagonismo sin precedentes. Teniendo en cuenta esta realidad es necesaria una **alfabetización visual y audiovisual** que permita al alumnado leer y comprender las imágenes que les rodean y, también crear las suyas propias teniendo en cuenta los códigos y las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.

El alumnado configurará su imaginario analizando obras diversas y explorando el patrimonio audiovisual, pero también creando sus propias propuestas innovadoras, tanto individualmente como en equipos de trabajo coordinados y con diferentes roles y funciones.

Se pretende promover el uso adecuado y responsable de las herramientas de producción audiovisual, así como de las técnicas, recursos y soportes de creación audiovisual.

SABERES BÁSICOS

Bloque 1. Fundamentos del lenguaje audiovisual (CE1, CE2, CE4)

Subbloque 1.1 Imagen fija e imagen en movimiento

- Los elementos de la comunicación visual. La imagen en el mundo actual : funciones. Canales de difusión de contenidos audiovisuales. Redes sociales: imagen e identidad. Publicidad.
- Los orígenes de la fotografía. Fotografía analógica y fotografía digital. Géneros fotográficos. La fotografía en las manifestaciones artísticas contemporáneas: proceso y producto. Fotomontaje. Elementos de análisis de referentes fotográficos desde una perspectiva inclusiva
- Fundamentos históricos de las tecnologías del cine y de las artes audiovisuales. Géneros cinematográficos: evolución y características . El audiovisual en las manifestaciones artísticas contemporáneas: videoarte, videoinstalación. Stop motion y cine de animación.
- Propuestas interdisciplinares: música, imagen, movimiento.
- Perspectiva de género y multicultural en la producción audiovisual.

Subbloque 1.2. Lenguaje audiovisual básico

- Elementos formales de la imagen : códigos temporales , espaciales y sonoros . Luz, color, planificación, encuadre, composición, tiempo, sonido y texto.

- Formatos audiovisuales.
- Patrimonio audiovisual valenciano y patrimonio audiovisual universal.

Bloque 2. Producción audiovisual (CE2, CE3, CE4)

Subbloque 2.1 Planificación

- Fases del proyecto audiovisual : preproducción, grabación/captura de imágenes , postproducción.
- Estrategias de pensamiento creativo para idear proyectos.
- Distribución inclusiva de roles en la producción audiovisual.
- Pautas de atención, escucha activa y responsabilidad.

Subbloque 2.2. Preproducción, producción y postproducción

- El guion literario : idea, argumento, escaleta. Narrativa audiovisual . Personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
- El guion técnico: plano, escena y secuencia.
- Guion gráfico. Storyboard.
- Puesta en escena. El espacio: localizaciones y escenografía.
- Medios técnicos para la realización: elementos de grabación de imagen y sonido,
- Iluminación y herramientas digitales para el diseño y la manipulación de imágenes . Montaje audiovisual.
- Valoración y evaluación de procesos y resultados.

Subbloque 2.3 Difusión

- Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales
- El diseño de elementos gráficos comunicativos. Principios de composición y teoría del color . Uso de la tipografía y el texto como base de información y elemento compositivo
- Teaser y vídeo promocional.
- Normativa vigente en relación con las licencias de uso.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales del sector audiovisual

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Según la LOMLOE: “Desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área”.

CE1. Explorar propuestas audiovisuales desde una perspectiva inclusiva y abierta, analizando sus elementos formales y comunicativos básicos, y valorando la importancia de la diversidad cultural.

1.1 Investigar sobre diferentes propuestas artísticas, a través de diferentes canales, contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades.

1.2 Identificar elementos de contenido esenciales y funcionalidades en la apreciación y análisis de referentes artísticos, a través de recursos y agentes culturales del entorno, incluyendo canales y medios tecnológicos.

1.3 Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.

1.4 Valorar con respeto y sentido crítico las manifestaciones culturales y artísticas en entornos diversos, desarrollando el criterio propio y argumentando en la construcción de la opinión personal.

1.5 Identificar los desafíos del presente a través del trabajo y mensajes de la creación contemporánea, valorando su contribución a la sociedad actual y adoptando un posicionamiento razonado, crítico y constructivo.

CE2. Elaborar propuestas audiovisuales experimentando con diferentes recursos, técnicas y herramientas y aplicando los códigos básicos del lenguaje visual y audiovisual en la transmisión de ideas, sentimientos y emociones.

2.1 Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.

2.2 Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate vinculados a la experiencia de apreciación y creación.

CE3. Participar de todas las fases del proceso de producción audiovisual colectivo, asumiendo diferentes roles con autoexigencia y compromiso, proporcionando soluciones a los distintos retos y respetando las aportaciones del resto de participantes.

3.1 Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área

CE4. Compartir las propuestas audiovisuales individuales y colectivas a través de diferentes canales y medios, empleando la terminología propia del área y promoviendo la participación en la vida cultural del centro educativo.

- 4.1 Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.
- E4.2. Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones.
- 4.3 Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de protección de datos y autoría.

EPVA

2º ESO - 3º ESO

DECRETO 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria. [2022/7573]

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual engloba los saberes de distintos lenguajes que proporcionan al alumnado la oportunidad de expresar ideas, emociones y sentimientos a través de creaciones artísticas que constituyen uno de los rasgos fundamentales de la cultura y del desarrollo de la humanidad. El lenguaje plástico nos permite moldear y transformar elementos a través de la experimentación, creando propuestas artísticas nuevas y desarrollando la capacidad de expresión del ser humano.

OBJETIVOS

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, a través de su lenguaje universal y transversal, facilita el logro y desarrollo de los objetivos generales de etapa, ya que promueve una actitud abierta y colaborativa, y una continua acción que impulsa la construcción de una cultura artística sostenible, igualitaria e integradora. Las Competencias Específicas, que se articulan a partir de la Competencia Clave Conciencia y expresiones culturales, abarcan saberes contextualizados que incrementan la consciencia del alumnado, habilidades que despiertan sus talentos e intereses, y actitudes positivas que se promueven a través de la práctica artística.

2ºESO

Al finalizar este curso el alumnado habrá indagado acerca de diversas propuestas artísticas con el objetivo de extraer información a través de distintos canales. Esto le permitirá desarrollar un criterio propio que le proporcione las herramientas y recursos necesarios para el disfrute y apreciación de los elementos del patrimonio cultural, incluida la contemporaneidad artística. Este conocimiento posibilitará el enriquecimiento de sus propias propuestas creativas.

Al finalizar este curso el alumnado habría adquirido un vocabulario específico del área que le permitirá expresarse de forma apropiada en un proceso de comunicación oral y escrita que a su vez le permitirá valorar la experiencia de apreciación de los distintos

referentes artísticos. Asimismo, dispondría de los recursos necesarios para contrastar y establecer diálogos respetuosos con la diversidad creativa

En este nivel el alumnado dispondría de las herramientas necesarias para contribuir al desarrollo de propuestas artísticas, a través de la experimentación con las diversas técnicas y materiales, incluidos los propios de la contemporaneidad, que a su vez le proporcionará indicadores para la posterior lectura de las citadas producciones artísticas. A lo largo del curso el propio alumnado será cada vez más exigente tanto en el proceso de comunicación, expresión, elaboración y creación como en el resultado de sus propias producciones creativas.

En este nivel el desarrollo de la competencia digital se fundamenta en indagar los recursos existentes, conociendo y seleccionando los más adecuados tanto en la parte de acceso a propuestas culturales y artísticas, y la investigación como en la creación de producciones individuales y colectivas. El conocimiento de la normativa vigente que implica la construcción de la identidad digital se aplicará a los buenos usos de los recursos tecnológicos.

Al finalizar este curso el alumnado habría adquirido recursos y desarrollado habilidades sociales mediante el proceso colectivo de creación de producciones artísticas a través de la relación de los conocimientos específicos adquiridos anteriormente y durante el proceso creativo.

Además, dispondría de las herramientas que le permitan explicar las distintas fases del proceso a la comunidad educativa, argumentando y proponiendo mejoras tanto de su aportación como de la de otros participantes. El alumnado habría desarrollado una actitud crítica en relación al uso adecuado de los materiales atendiendo a principios de sostenibilidad.

3ºESO

Al finalizar el tercer curso el alumnado sabría identificar y seleccionar los elementos particulares de las distintas manifestaciones artísticas de carácter local o global desarrolladas en diferentes contextos geográficos e históricos. Para ello ha de saber distinguir la información extraída de los diferentes canales y poder así argumentar su propio discurso, desarrollando su identidad personal.

En este nivel el alumnado debería manejar el lenguaje específico del área con destreza de forma que pueda valorar y emitir argumentos con espíritu crítico que le permitirá comunicarse en los procesos de trabajo favoreciendo así el discurso y el debate de manera lógica ante cualquier experiencia de apreciación y creación.

En este nivel el alumnado habría consolidado hábitos que le generarán seguridad y confianza en sí mismo, potenciando su autonomía a la hora de seleccionar una técnica

u otra y su correcta utilización, así como el uso adecuado y responsable de los materiales, en función de su propia identidad y discurso a través de los distintos medios de la obra artística creada.

En este nivel, el alumnado habría adquirido mayor conocimiento respecto a los entornos virtuales de aprendizaje, realizando selecciones argumentadas de fuentes y usos de recursos TIC en base a sus necesidades, tanto en la investigación como en la producción de propuestas creativas. Además, habría consolidado su identidad digital siendo capaz de realizar un consumo consciente, responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

En este nivel el alumnado habría consolidado los conocimientos específicos adquiridos durante la creación de producciones artísticas colectivas. Estas experiencias artísticas permitirán

al alumnado aplicar con seguridad estos conocimientos para desarrollar sus propias ideas y comunicarlas a través de medios gráficos o textuales al resto de la comunidad. Por esta vía se contribuye así a los objetivos del proyecto colectivo que atenderán a los principios de sostenibilidad siendo una prioridad el consumo responsable y la gestión de los residuos materiales generados.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2ºESO

CE.1. Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

1.1 Buscar información, a través de diferentes canales y contextos, acerca de propuestas artísticas diversas desarrollando el criterio propio a partir de su análisis.

1.2 Examinar propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual, a través de recursos y agentes culturales del entorno, encontrando elementos de contenido esenciales.

1.3 Identificar los mensajes de diferentes creaciones artísticas clasificando los elementos que intervienen en la comunicación.

1.4 Apreciar la diversidad de propuestas en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes contextos geográficos e históricos.

1.5 Relacionar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística con los desafíos y retos del presente, apreciando su aportación a la transformación social.

CE.2. Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de la experiencia de apreciación y creación artística.

2.1 Emplear vocabulario específico del área de manera correcta para valorar la experiencia de apreciación de diferentes referentes artísticos.

2.2 Incorporar terminología específica del área en el proceso de comunicación oral y escrita de la experiencia de creación.

2.3 Compartir información extraída de diversas fuentes de forma contrastada y establecer discursos y debates con asertividad.

CE.3. Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

3.1 Experimentar con diversidad de técnicas y materiales adecuándose a los objetivos planteados en cada una de las propuestas, incluyendo posibilidades no convencionales.

3.2 Emplear las posibilidades comunicativas y expresivas de los formatos y materiales de la contemporaneidad artística en la elaboración de propuestas creativas sencillas.

3.3 Idear propuestas artísticas en las que las técnicas y materiales seleccionados estén al servicio del mensaje que se pretende transmitir.

3.4 Demostrar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.

3.5 Incorporar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística como estímulo en propuestas creativas propias.

CE.4. Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

4.1 Buscar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.

4.2 Probar diferentes recursos digitales en la percepción, experimentación y creación de las diferentes propuestas y producciones.

4.3 Conocer la normativa vigente de protección de datos y autoría, aplicándola de manera responsable en la creación y difusión de contenidos.

CE.5. Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

- 5.1 Participar activamente en la planificación de producciones artísticas multidisciplinares, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto y teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.
- 5.2 Crear producciones artísticas colectivas experimentando con diferentes posibilidades expresivas y comunicativas, explorando las conexiones con otras materias.
- 5.3 Asumir diferentes roles en el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con actitud respetuosa e inclusiva.
- 5.4 Explicar a la comunidad los procesos de trabajo de manera textual, gráfica y/o audiovisual, aportando valoraciones críticas acerca del proceso y resultado.
- 5.5 Difundir las producciones artísticas colectivas realizadas utilizando diferentes medios y canales.

3ºESO

CE.1. Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y otras épocas, identificando, a través de diferentes canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

- 1.1 Investigar sobre diferentes propuestas artísticas, a través de diferentes canales, contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades.
- 1.2 Identificar elementos de contenido esenciales y funcionalidades en la apreciación y análisis de referentes artísticos, a través de recursos y agentes culturales del entorno, incluyendo canales y medios tecnológicos.
- 1.3 Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.
- 1.4 Valorar con respeto y sentido crítico las manifestaciones culturales y artísticas en entornos diversos, desarrollando el criterio propio y argumentando en la construcción de la opinión personal.
- 1.5 Identificar los desafíos del presente a través del trabajo y mensajes de la creación contemporánea, valorando su contribución a la sociedad actual y adoptando un posicionamiento razonado, crítico y constructivo.

CE.2. Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de la experiencia de apreciación y creación artística.

- 2.1 Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.
- 2.2 Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área
- 2.3 Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate vinculados a la experiencia de apreciación y creación.

CE.3. Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

3.1 Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.

3.2 Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con finalidad comunicativa en la elaboración de propuestas creativas.

3.3 Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.

3.4 Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.

3.5 Emplear los referentes y elementos de la contemporaneidad artística seleccionando los más adecuados a la finalidad comunicativa.

CE.4. Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo con la normativa vigente.

4.1 Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.

E4.2. Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones.

4.3 Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de protección de datos y autoría.

CE.5. Crear producciones artísticas colectivas, atendidas las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

5.1 Diseñar producciones artísticas multidisciplinares, planificando las fases del proceso de trabajo, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto, teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.

5.2 Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.

5.3 Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional.

5.4 Reflexionar sobre los procesos de trabajo, utilizando registros textuales, gráficos y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones en la comunidad.

5.5 Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, explorando y evaluando diferentes vías de difusión.

SABERES BÁSICOS Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Los saberes esenciales se vertebran en dos bloques subdivididos en dos subbloques cada uno:

El bloque 1, Percepción y Análisis, fomenta la experiencia perceptiva a través del estudio y análisis de la alfabetización visual y audiovisual, y la exploración del patrimonio cultural y artístico de las diferentes épocas históricas y contextos incluida la contemporaneidad artística, aportando conocimientos necesarios para el desarrollo integral del alumnado. Este primer bloque tiene dos subbloques diferenciados: exploración e interpretación del entorno, que hace referencia al contacto con el contexto cultural y artístico, y alfabetización visual y audiovisual, en el que se abordan los contenidos necesarios para analizar y apreciar dicho entorno.

El bloque 2, Experimentación y creación, fomenta la experiencia creativa. Este bloque también se divide en dos subbloques: la experiencia artística a través de procesos de producción artística, experimentando con diversas técnicas, procedimientos, materiales y contextos, y la experiencia social, que fomenta la participación e interacción social en proyectos artísticos colectivos.

Esta organización responde a un modelo competencial para un desarrollo personal integral del alumnado que impulse su crecimiento y maduración y fomente una actitud abierta al aprendizaje que le acompañe a lo largo de su vida académica así como en otras parcelas sociales y cotidianas. El carácter práctico y diverso de la materia le confiere una aptitud didáctica para trabajar temas transversales que dotará al alumnado de capacidades que contribuyan a enfrentarse, de forma individual o colectiva, a los retos del siglo XXI.

2ºESO

Bloque 1 Percepción y análisis

B.1.1. Exploración e interpretación del entorno

CE1, CE2, CE4

Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos.

Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales.

Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos.

Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.

Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.

Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.

Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales.

Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.

Utilización de la terminología específica para expresión de la experiencia de apreciación para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual

CE1, CE2

Organización del campo visual. Leyes de la percepción visual: semejanza, figura-fondo, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad, igualdad y cierre.

Aspectos que intervienen en el proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones.

El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referente y contexto. El mensaje visual y audiovisual.

Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.

Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.

La imagen en el mundo actual: estereotipos, prejuicios y convencionalismos.

Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.

Elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Elementos sintácticos.

Bloque 2. Experimentación y creación

B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación.

CE1, CE3, CE4

Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales.

Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.

Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.

Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.

Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.

Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.

Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares.

Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.

Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.

B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo.

CE3, CE4, CE5

Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.

Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.

Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo.

Estrategias de pensamiento visual.

Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.

Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.

Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.

Consenso, respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.

Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.

Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.

3ºESO

Bloque 1. Percepción y análisis.

B1.1. Exploración e interpretación del entorno. CE1, CE2, CE4
Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual.

Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos.

Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales. Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos. Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.

Aspectos semiológicos y contextuales de las manifestaciones artísticas. Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.

La creación artística como proceso de investigación: conexión con otras áreas de conocimiento.

Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.

Participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.

Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales.

Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.

Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación para:

La expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.

El análisis y argumentación de opiniones acerca de propuestas artísticas visuales y audiovisuales.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual. CE1, CE2
Comunicación visual y audiovisual: funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, y expresiva. Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo. La imagen en el mundo actual: realidad y ficción. La veracidad del mensaje. Redes sociales. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual: Elementos morfológicos, punto, línea, plano, forma, color, y textura. Elementos dinámicos: ritmo, tensión movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes. Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre representación y realidad. Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos. Elementos semánticos del lenguaje audiovisual.

Bloque 2. Experimentación y creación.

B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación. CE1, CE3, CE4.
Expresión gráfico-plástica: Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes, y procedimientos. Formatos bi y tridimensionales. Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas. Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales.

Dibujo, pintura, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.

Dibujo geométrico: Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.

Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico y perspectiva cónica.

Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura. Creación audiovisual: Producción audiovisual. Preproducción. Producción y postproducción. Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos Multidisciplinares.

Terminología específica: vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.

Aplicaciones digitales: Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica, al dibujo geométrico, y a la creación audiovisual.

B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo. CE3, CE4, CE5.

Las fases del proceso creativo:

Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.

Investigación: búsqueda y análisis de referentes.

Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tarea: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.

Evaluación: resultados en relación a los objetivos iniciales del proyecto. Análisis y propuestas de mejora.

Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo.

Estrategias de pensamiento visual.

Actitudes

1. Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resilencia, superación de obstáculos y fracasos.
2. Respeto por la diversidad. Uso de vocabulario inclusivo básico.
3. Tenacidad y constancia.
4. Llegar a acuerdos, respeto y empatía hacia las aportaciones de los demás.
5. Cooperación y participación en el objetivo común y unión del grupo.
6. Cuidado de los espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Se fomentará la creación de situaciones de aprendizaje que faciliten encuentros entre el alumnado y su contexto de creación y expresión artística, cuyo objetivo será la estimulación de su identidad artística, y que favorecerán su autoestima y su crecimiento personal, impulsando el atrevimiento a mirar, indagar y

descubrir, para desarrollar proyectos innovadores, incluso interdisciplinares donde se puedan conjugar conocimientos propios de otras materias.

Teniendo en cuenta que las situaciones de aprendizaje han de conectarse con los desafíos del siglo XXI, en el contexto de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se deben relacionar y justificar los referentes que se utilizan en base a su conexión con ejes y temáticas de trascendencia social vinculadas a los retos del presente, como son: el consumo responsable, la resolución pacífica de los conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultural, el respeto al medioambiente y la gestión de residuos, la vida saludable, etc.

Estas situaciones se desarrollarán en contextos donde la gestión del error forme parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y, donde, además, se desafiará al alumnado a situaciones diseñadas para que sean resueltas en términos de sostenibilidad, contribuyendo así a una formación global y a una educación medioambiental y responsable del alumnado. Las programaciones de aula serán abiertas, de respuesta diversa, y no supondrán necesariamente la uniformidad de los productos finales de manera que favorezcan la inclusión y heterogeneidad del alumnado; por otro lado, dependerán de las características de los grupos concretos y del profesorado que imparte la materia.

Las situaciones de aprendizaje se concretarán en las programaciones de aula en torno a los siguientes ejes:

2ºESO

El lenguaje visual

La forma

El color

La textura

El dibujo técnico

Figuras geométricas

La obra tridimensional

La composición

La representación del volumen

El espacio en las obras plásticas

La imagen en movimiento

El cómic

3ºESO

Elementos del lenguaje visual

Trazados geométricos

Técnicas bidimensionales

Técnicas tridimensionales

Sistemas de representación

Lenguajes visuales

La digitalización en el arte y diseño

El espacio en las obras plástica

Patrimonio cultural

ANÀLISI I CREACIÓ DE JOCS DE TAULA

3ºESO

La asignatura optativa Anàlisi i Creació de Jocs de Taula se plantea como una asignatura interdisciplinar para el curso de 3º de ESO, que tiene como duración un curso escolar, y en la cual participan tres departamentos didácticos: Matemáticas, Valenciano y Dibujo y Artes Plásticas.

OBJETIVOS

Mediante la asignatura, buscamos trabajar las competencias clave que promueve la LOMLOE a través de las competencias específicas de las diferentes materias que componen la asignatura. En concreto, se pretende que el alumnado, mediante el juego, desarrolle las competencias de resolución de problemas y la competencia emprendedora de una forma más amplia, más allá de las actividades estrictamente curriculares. La competencia matemática y la competencia en ciencia y tecnología y la competencia digital se desarrollarán a partir del análisis y el diseño de un juego: desde la propia dinámica del juego hasta los elementos que lo conforman: fichas, tableros, cartas, etc.

Además, pretendemos que el alumnado conozca la gran variedad de temáticas y dinámicas que ofrecen los juegos de mesa, mediante juegos seleccionados que el



equipo docente considera enriquecedores e interesantes, tanto por la temática como por la dinámica del juego. Con todo ello desarrollaremos la competencia en conciencia y expresiones culturales.

Por otra parte, se mejorará tanto la comprensión lectora como escrita del alumnado, además de la capacidad de síntesis, tanto en castellano como en valenciano. Este objetivo lo conseguiremos trabajando con las instrucciones de los diferentes juegos: los analizaremos, trataremos de simplificarlos, los traduciremos si es necesario, y crearemos variantes o escribiremos las instrucciones para el nuevo juego creado. Con estas actividades, además trabajaremos la competencia en comunicación lingüística y la competencia plurilingüe.

Por último, mediante esta asignatura trabajaremos la integración con el aula específica, que participará con el resto de alumnado de todas las actividades que se desarrollarán en la asignatura a lo largo del curso. De esta manera trabajaremos ampliamente la competencia ciudadana.

FASHION & BUSINESS

3ºESO

OBJETIVOS

Hoy en día estamos inmersos en un mundo con continuos cambios tanto económicos como sociales. La juventud no es ajena a estos cambios, y es por ello que necesitan herramientas y conocimientos económicos que les permitan entender qué provoca esta inestabilidad. Aprender cómo administrar adecuadamente resulta tan importante como aprender a administrar adecuadamente nuestros recursos resulta tan importante como aprender a leer o escribir. Que asimilen el valor del dinero o la importancia de un consumo responsable, el cooperar más que competir, no es un juego sino una realidad que debe darse en todo nuestro aprendizaje.

SABERES BÁSICOS

Los saberes se agrupan en cuatro bloques:

BLOQUE 1 LA ECONOMÍA Y HERRAMIENTAS EMPRENDEDORAS

BLOQUE 2 LOS AGENTES ECONÓMICOS. LAS PERSONAS CONSUMIDORAS: CONSUMO RESPONSABLE

BLOQUE 3: VARIABLES ECONÓMICAS Y SOCIALES

BLOQUE 4 LA NUEVA ECONOMÍA CIRCULAR

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Las competencias específicas y los criterios de evaluación que se trabajarán en la materia relacionadas con el área de economía serán las siguientes:

Competencia específica 1. Identificar los problemas económicos básicos vinculados con la escasez y la necesidad de elegir, relacionándolos con situaciones del entorno más cercano.

Criterios de evaluación.

- 1.1. Identificar el problema básico de la escasez a partir de experiencias vividas en su entorno comparándolo con las necesidades económicas que haya tenido en cada etapa de su vida
- 1.2. Identificar el coste de oportunidad en la toma de decisiones, analizando situaciones cotidianas de su realidad más próxima.
- 1.3. Describir la realidad económica actual, analizando cómo repercute en el bienestar social de su entorno más cercano.

Competencia específica 2. Analizar las cualidades individuales y colectivas que caracterizan una actitud emprendedora y ponerlas en práctica, mediante el trabajo cooperativo, para encontrar nuevas oportunidades de mejora en el entorno social y económico más próximo basadas en principios de equidad, coeducación e igualdad.

Criterios de evaluación.

- 2.1. Poner en práctica habilidades sociales, de motivación, liderazgo y de cooperación en distintos contextos de trabajo en equipo, utilizando diferentes estrategias comunicativas basadas en principios de equidad, coeducación e igualdad.
- 2.2. Analizar los resultados alcanzados en su trabajo diario con conciencia del esfuerzo personal aplicado y los logros obtenidos, realizando propuestas de mejora.
- 2.3. Identificar las fortalezas y debilidades personales, relacionándolas con los diferentes ámbitos del desarrollo personal y la vida diaria y aplicándolas en la elaboración de las propuestas de mejora con creatividad y hábitos de estudio y trabajo.

Competencia específica 3. Describir la importancia del papel de las familias, las empresas y el Estado en el funcionamiento de la economía, analizando la realidad socioeconómica del entorno más cercano del alumnado.

Criterios de evaluación.

3.1. Identificar cómo se produce el desarrollo económico y el bienestar social evaluando, con sentido crítico, el papel de los distintos agentes económicos y sus relaciones, estableciendo su conexión con hechos relevantes.

3.2. Describir los principales costes y beneficios que supone para la sociedad los comportamientos en el mercado por parte de los agentes económicos, manifestando actitudes de respeto e interés y debatiendo sobre ello para desarrollarla autonomía y el espíritu crítico.

3.4 Identificar el papel del Estado a través de algunas de sus principales actuaciones, reflexionando sobre su impacto económico y social.

Competencia específica 4. Identificar los principales indicadores macroeconómicos relacionados con el mercado de trabajo, la redistribución de la renta, el crecimiento y los precios que le hagan comprender su realidad, utilizando fuentes y herramientas básicas de análisis.

Criterios de evaluación.

4.1. Identificar algunos indicadores macroeconómicos básicos de la economía, analizando datos contrastados y valorando aquellos que tienen en cuenta aspectos redistributivos y sociales. Describir los mecanismos básicos del funcionamiento del mercado de trabajo, identificando los signos de desigualdad de género de forma crítica.

4.3. Describir aquellos indicadores básicos que le ayuden a conocer la situación de la economía, su estructura, su nivel de competitividad y hacia dónde se dirige para conseguir un mundo más sostenible, equitativo e igualitario.

Competencia específica 5. Explicar la conexión entre la actividad del Estado y la necesidad de financiación pública para el cumplimiento de sus objetivos, así como, identificar las principales figuras tributarias, valorando la función social y el papel redistributivo de los impuestos en la sociedad.

Criterios de evaluación.

5.1. Diferenciar los diferentes tipos de ingresos públicos, especialmente los impuestos, reflexionando sobre su necesidad y su papel en el mantenimiento del Estado de Bienestar.

5.3. Relacionar el fraude fiscal con la igualdad y la redistribución de la renta y la riqueza, valorando la importancia del comportamiento cívico como contribuyentes.

Competencia específica 6. Recopilar información de diferentes fuentes económicas seleccionando datos fiables que den rigor a las propuestas de mejora del proyecto de colaboración con un servicio a la comunidad.

Criterios de evaluación.

6.1. Resumir textos económicos sencillos utilizando correctamente la terminología económica adaptada al nivel educativo en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, en las distintas lenguas del currículo, utilizando un lenguaje no discriminatorio.

6.2. Seleccionar noticias de actualidad económica, que den respuesta a las propuestas de mejora del proyecto de servicios a la comunidad.

6.3. Diferenciar hechos y opiniones de la información obtenida, generando un comportamiento crítico hacia las fuentes consultadas.

La asignatura se apoya también en la asignatura de Plástica y Visual de 3º ESO, para tratar de posibilitar la mejora de la calidad de vida de las personas y el medio ambiente, y basándose en los principios recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, enseñando a gestionar proyectos y a trabajar la sostenibilidad y el consumo responsable, la resolución pacífica de los conflictos provocada en ocasiones por las desigualdades económico-sociales, la valoración de la diversidad personal y cultural, el respeto al medioambiente y la gestión de residuos, la perspectiva multicultural, de género, etc.

Criterios de evaluación:

Se valorará la identificación de los desafíos del presente a través de la contribución por parte del diseño de moda actual; y se valorará el sentido crítico argumentativo sobre desigualdades sociales y sostenibilidad.

C1.1/2/3 Investigar acerca de propuestas de diseños de moda, a través de diversos canales, contextualizándolas, teniendo en cuenta su/s funciones, identificando los diferentes elementos para su aplicación en creaciones propias. C1. 4 Se valorará la actitud de interés y respeto por los diseños. C4.1/2/3 Seleccionar y aplicar información y recursos en internet y digitales para la creación de sus propias obras, respetando las licencias de uso y la normativa sobre protección de datos y autoría.

C2.2 Se valorará la descripción de modo oral y escrito, de experiencias propias y sus procesos de trabajo, utilizando terminología propia.

C3 1/2/3/4/5 Se valorará la constancia y autoexigencia en la selección de referentes del diseño de moda.

C5.1 Diseñar producciones de moda, teniendo en cuenta la planificación de fases, los objetivos, y la inclusión; utilizando diferentes técnicas, materiales, y formatos.

Información sobre la normativa actual en torno a la protección de datos, autoría y licencias de uso de imágenes y obras digitales. Aplicación práctica al trabajo de investigación en Internet por equipos, sobre los estereotipos, la imagen humana y los figurines de moda, relación con la desigualdad e igualdad entre géneros ("Igualdad esencial para la libertad"). CE, CCEC, CCL, CMCT, CE, CCEC, CCL, CD, CMCT.

MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

Con el objetivo de atender la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se tendrán que incorporar los principios del diseño universal de aprendizaje (DUA), asegurándonos de que no hay barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar la participación y el aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje pretenden crear contextos significativos para que el alumnado pueda desarrollar las competencias específicas. En este apartado se presentan criterios y principios para diseñar estas situaciones.

Para contribuir a la sostenibilidad, y cumplir también con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, se debería reflexionar sobre los materiales que se van a emplear en las actividades, así como sobre el impacto medioambiental que provocan, por lo que se recomienda la utilización de materiales sostenibles y reciclados.

Por todo ello, sería deseable que el clima del aula propiciara un espacio donde el sentido emprendedor, la cooperación y el pensamiento crítico y divergente fueran el eje vertebrador de la asignatura, contribuyendo a que el alumnado desarrolle su autoestima, su autonomía y pueda enfrentarse con recursos a situaciones presentes o futuras.

Al ser una materia en la que se combinan teoría y práctica en sus contenidos, se alternarán las explicaciones teóricas con la realización de las prácticas correspondientes.

Potenciación de actitudes:

Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.

Respeto por la diversidad. Uso de vocabulario inclusivo básico.

Tenacidad y constancia.

Llegar a acuerdos, respeto y empatía hacia las aportaciones de los demás. Cooperación y participación en el objetivo común y unión del grupo. Cuidado de los espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4º ESO

OBJETIVOS

En esta etapa se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en el que se fijan las competencias clave que el alumnado debe haber adquirido y desarrollado al finalizar la enseñanza básica.

De los objetivos marcados por el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, la materia de Expresión Artística en 4º de la E.S.O. contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- 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 como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- 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.
- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.
- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismos, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- 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.
- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

SABERES BÁSICOS

BLOQUE 1 - ANÁLISIS. CE1, CE2, CE5

SB 1.1 DIMENSIÓN ESTÉTICA

- Elementos formales: lenguaje visual y audiovisual. Elementos morfológicos (punto, línea, plano, color, textura, luz), dinámicos (movimiento, ritmo, tensión) y escalares (dimensión, formato, escala y proporción).
- Estilos y corrientes artísticas a partir del siglo XX. Vanguardias artísticas. Propuestas interdisciplinares.
- Cultura visual y audiovisual contemporánea. La imagen en el mundo contemporáneo.
- Publicidad y contrapublicidad. Diseño disruptivo. Fotografía e identidad.

SB 1.2 DIMENSIÓN ÉTICA

- Elementos éticos en la representación. Perspectiva de género, multiculturalidad, sostenibilidad, diversidad estética.
- Respeto hacia la diversidad cultural.
- Los retos del siglo XXI y su presencia en el arte.
- Derecho a la participación en la vida cultural.

SB 1.3 DIMENSIÓN COMUNICATIVA

- Elementos comunicativos y expresivos de la imagen. La comunicación visual.
- Finalidad e intencionalidad de las imágenes. Función de las imágenes: expresiva, estética, exhortativa, etc.
- Lectura crítica de las imágenes. Verdad y posverdad.
- Ámbitos de aplicación. Profesiones y estudios vinculados a la producción cultural y artística.
- Publicidad. Diseño gráfico, de producto, de moda, de interiores y escenografía.
- Lenguajes artísticos. Interacciones entre disciplinas.
- La dimensión social del arte.

BLOQUE 2 - REPRESENTACIÓN. CE1, CE3

SB 2.1 TÉCNICAS Y MATERIALES DE CREACIÓN ARTÍSTICA

- Técnicas y procedimientos de representación artística. Técnicas gráfico-plásticas.
- Medios visuales y audiovisuales. Animación. Videoarte. Aplicaciones digitales.
- Lenguajes de creación contemporánea. Prácticas artísticas multidisciplinares. El gesto y el instrumento.
- Materiales de creación artística. Sostenibilidad. Cualidades y posibilidades comunicativas. Posibilidades del contexto. Relación entre material y significado.

El arte del reciclaje. Prevención y gestión responsable de residuos.

SB 2.2 PROCESOS DE TRABAJO

- Estrategias y procesos de pensamiento creativo y divergente.
- Organización del proceso creativo.
- Criterios de planificación de proyectos. Fases de trabajo y estrategias metodológicas. Estrategias de gestión del trabajo en equipo.

BLOQUE 3 - COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN. CE4

SB 3.1 MEDIOS GRÁFICOS, DIGITALES Y AUDIOVISUALES

- Medios y canales de registro y difusión digitales. Normativa de uso vigente.
- Derechos de autoría.
- Relatoría gráfica. Métodos de registro, difusión y evaluación gráficos y audiovisuales.

SB 3.2 ESTRATEGIAS COMUNICATIVAS

- Terminología específica del área.
- Estrategias para la argumentación y justificación de criterios.
- Asertividad, capacidad de escucha y lenguaje inclusivo.

SB 3.3 ESPACIOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS

- Museos y centros de producción cultural y artística.
- Teatros, cines y auditorios.
- Espacios no convencionales.
- Plataformas digitales.

COMPETENCIAS CLAVE Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La materia de Expresión Artística contribuye al desarrollo de todas las competencias clave pero en especial a:

- **La competencia en conciencia y expresión culturales** esta 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. Se estudiarán las técnicas de diversas épocas históricas en diferentes partes del mundo y se llegará hasta las más actuales.

La enseñanza de Expresión artística en el curso 4º de E.S.O. tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes **competencias específicas**:

CE1. Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a la finalidad comunicativa.

CE2. Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con referentes artísticos y culturales diversos desde una perspectiva inclusiva.

CE3. Empezar procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.

CE4. Compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, teniendo en cuenta las características del público destinatario y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.

CE5. Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación.

Las Competencias Específicas de la materia Expresión artística se retroalimentan sin seguir necesariamente un orden secuencial, exceptuando la CE4, ya que el momento de compartir implica la previa realización de un proyecto artístico. El resto de CE se vinculan con diferentes momentos de todo proceso creativo, que no suceden una sola vez sino que atraviesan la creación artística en todas.

CE.1. Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas, seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a la finalidad comunicativa.

1.1. Seleccionar las técnicas y materiales más adecuados a la finalidad comunicativa en los procesos de creación artística utilizando de manera deliberada las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual y audiovisual.

1.2. Justificar la adecuación de las técnicas y materiales utilizados al mensaje que se desea comunicar.

1.3. Utilizar diversidad de técnicas y materiales, incluidos los medios digitales, en la representación de ideas, emociones y sentimientos, tomando en consideración el criterio de sostenibilidad.

1.4. Valorar la consecución de los procesos de trabajo y la calidad de los acabados como parte indispensable del proceso de creación fomentando la autoexigencia y la

autocrítica.

CE.2. Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias estableciendo relaciones con referentes artísticos y culturales diversos desde una perspectiva inclusiva.

2.1 Relacionar las producciones artísticas propias con otros referentes artísticos clasificando y estableciendo conexiones entre sus elementos temáticos y formales.

2.2 Argumentar, de manera razonada y respetuosa, los criterios formales y conceptuales de las propias creaciones utilizando la terminología específica del área.

2.3. Integrar la perspectiva de género, multicultural, inclusiva y sostenible en las propias creaciones y valorar la dimensión ética como parte inherente a la producción artística.

CE.3. Empezar procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.

3.1. Incorporar contenidos propios de diferentes disciplinas en los procesos de creación artística estableciendo conexiones entre multiplicidad de saberes.

3.2. Integrar temáticas de relevancia social, personal y ética en las creaciones propias vinculando las propias producciones creativas con los retos del presente.

3.3. Diseñar cada una de las fases del proceso creativo de manera coherente a su intención comunicativa, detectando las necesidades del entorno y optimizando los recursos disponibles.

3.4. Participar en procesos colectivos de creación artística, implicándose en las distintas fases de trabajo y asumiendo de manera proactiva los diferentes roles y tareas asignados.

CE.4. Compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.

4.1. Planificar la difusión de las diferentes producciones artísticas, seleccionando los canales más adecuados para su exposición según las características del proyecto e implicando a la comunidad educativa.

4.2. Utilizar la normativa vigente en el uso de recursos TIC y entornos virtuales para la difusión de los proyectos, promoviendo una identidad digital respetuosa.

4.3. Evaluar el producto final, justificando las decisiones tomadas en el proceso de trabajo y recibiendo con apertura las opiniones ajenas y las propuestas de mejora.

4.4. Promover la participación en la vida cultural difundiendo las producciones artísticas propias y estableciendo relaciones con centros de producción cultural del entorno.

CE.5. Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación.

5.1. Identificar los principales sectores profesionales de las artes integrando su contribución a la sociedad, la cultura y la economía.

5.2. Argumentar la importancia de la diversidad y la sostenibilidad cultural en el desarrollo de la identidad individual y colectiva.

MAKING ART (HISTORIA Y ARTE)

4º ESO

OBJETIVOS

Esta asignatura pretende combinar los conocimientos de historia y geografía con los de arte con la finalidad de que el alumnado entienda que no se puede entender la producción artística sin su contexto social, político, económico, etc. y ver cómo influye, asimismo, en la propia confección y uso de materiales.

Este enfoque transversal de esta asignatura contribuye al desarrollo de una educación de calidad, favoreciendo la conexión de las actividades con contextos artísticos diversos. A su vez, el planteamiento aplicado de la materia pretende consolidar una transferencia significativa de conocimientos que dote al alumnado de los recursos necesarios para la interpretación de la producción artística a lo largo de la historia.

El planteamiento para la asignatura es que el alumnado disfrute la asignatura, que le encuentre sentido a los distintos conocimientos y destrezas que ha ido adquiriendo durante los cursos anteriores. Buscar la aplicación de estos en proyectos que requieran su uso, su

ampliación y sobre todo que vean como estos pueden llevar a crear de manera autónoma sus propias respuestas a los problemas planteados.

SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos recogen aquellos contenidos que son imprescindibles para adquirir las competencias específicas y se organizan en cinco bloques. Estos saberes adquieren, a lo largo de los dos cursos de bachillerato, un mayor grado de dificultad y complejidad, profundizándose en ellos de manera progresiva.

3.1. Bloque 1. LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA. GRECIA Y ROMA.

Manifestaciones de la mitología y religión en la Antigüedad y su plasmación en las disciplinas artísticas. Formas de gobierno: Democracia, dictadura e imperio. Sistema social y estructura. Concepto de proporción, canon clásico. Evidencias de la pervivencia e influencia de la cultura clásica en la actualidad. Manifestaciones artísticas en arquitectura, escultura y cerámica.

3.2. Bloque 2. INFLUENCIAS CLÁSICAS EN PERIODOS POSTERIORES (I). RENACIMIENTO.

Estructura socioeconómica y su evolución en los siglos XIV-XVI. Cambio de paradigma social y su influencia en el cambio de estilo. Humanismo. Valoración del artesano como artista y su ascenso en la escala social. Papel de la pintura y la escultura en el momento histórico. Conocimiento de las técnicas pictóricas y escultóricas. Recuperación del pasado romano y griego como modelos a seguir.

3.3. Bloque 3. INFLUENCIAS CLÁSICAS EN PERIODOS POSTERIORES (II). NEOCLASICISMO.

Estructura socioeconómica y su evolución a finales del siglo XVIII. Ideas fundamentales de la Ilustración y la Revolución Francesa como motores del cambio de paradigma cultural y social. Recuperación del pasado romano y griego como modelos a seguir. El “Grand Tour” como ejemplo de aprendizaje cultural y estructura social diferenciada.

3.4. Bloque 4. ARTE EN LOS MUSEOS. CLASICISMO VS. MODERNIDAD.

Origen de los museos. Disciplinas artísticas y corrientes y épocas que recogen. Significado de la existencia del museo y la museología en la cultura actual y su importancia. Similitudes y diferencias entre los lenguajes existentes en el museo clásico y el museo moderno/contemporáneo.

3.5. Bloque 5. LENGUAJES ARTÍSTICOS CONTEMPORÁNEOS.

Cambios sociales desde 1945. Nuevas tendencias en el arte, las post-vanguardias. Movimientos sociales de los años 60 y reivindicaciones de colectivos. Nuevos formatos artísticos: el vídeo arte, intervenciones, instalaciones y performances. Uso del audiovisual como forma artística.

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1ºbachillerato

OBJETIVOS

De todos los 16 objetivos que establece el artículo 7 del Real decreto 243/2022 para la etapa del bachillerato, la materia de Comunicación audiovisual contribuirá a desarrollar en el alumnado:

1. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
3. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
4. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
7. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
8. Conocer y valorar críticamente las diferentes realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución, como muestra del multilingüismo y de la multiculturalidad. Participar de manera solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
9. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

11. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

12. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

16. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales.

SABERES BÁSICOS

Se ha estructurado el área en dos bloques interrelacionados, que tienen que ser trabajados de manera integrada con los subbloques correspondientes. El primero, Percepción y análisis, con saberes relativos a los contextos históricos y culturales de la comunicación, la imagen estática y en movimiento, los medios de comunicación audiovisual, así como el conjunto de elementos que configuran los lenguajes audiovisuales y la relación con los significados que transmiten. El segundo bloque, Comunicación y expresión audiovisual, presenta saberes relacionados con el diseño, la producción y la difusión de proyectos comunicativos audiovisuales.

Bloque 1. Percepción y análisis: Los saberes de este bloque son transversales a todas las competencias, a pesar de estar especialmente vinculados a CE1, CE2 y CE3.

• La imagen estática

- Imagen fotográfica. Características y géneros contemporáneos. Patrimonio valenciano y de diferentes culturas.
- Tipología, características y funciones de las imágenes. Capacidad expresiva y comunicativa.
- Dimensión estética, lúdica e ideológica de las imágenes. Lectura crítica.
- Lenguaje fotográfico. Tecnología digital. Corrección técnica y expresiva.
- La imagen secuencial: el cómic.

• La imagen en movimiento o De la imagen estática a la imagen en movimiento:

- Fundamentos y tecnologías históricas. Manifestaciones cinematográficas y audiovisuales contemporáneas. Patrimonio valenciano y de diferentes culturas.
- Contexto histórico, sociocultural, artístico y comunicativo del cine.
- Dimensión estética, lúdica e ideológica de las imágenes.
- Lectura crítica de la imagen en movimiento. Capacidad expresiva y comunicativa de la imagen en movimiento.

- Percepción visual.

• Medios de comunicación audiovisuales

- Características y evolución de los medios audiovisuales. El audiovisual en la sociedad contemporánea: tecnologías, medios, estrategias y entornos relacionados. Formatos audiovisuales.
- Códigos audiovisuales contemporáneos: fotográfico, cinematográfico, radiofónico, televisivo y multimedia.
- Radio y podcast: características técnicas y expresivas.
- Televisión: características técnicas y expresivas. Los videojuegos. La imagen en movimiento en las redes sociales.
- Terminología relativa a los diferentes lenguajes y medios.
- Perspectiva de género y diversidad en los lenguajes audiovisuales.

Bloque 2. Comunicación y expresión audiovisual: Los saberes de este bloque son transversales a todas las competencias, a pesar de estar especialmente vinculados a CE1, CE2, CE3 y CE4.

• Comunicación

- Comunicación: proceso comunicativo.
- Comunicación mediática: características, funciones y efectos de la comunicación de masas.
- Relación entre comunicación, cultura, política y economía.
- Comunicación y derechos: libertad de expresión, protecciones y limitaciones legales. Tratamiento de la diversidad y la igualdad.
- Actitudes éticas de emisor y receptor.

• Producción audiovisual

- Planificación
- Tipología de proyectos.
- Fases del trabajo: preproducción, rodaje, grabación/toma de imágenes, posproducción.
 - Estrategias de creatividad y toma de decisiones.
 - Roles en la producción audiovisual. Distribución inclusiva.
 - Pautas de atención, escucha activa, responsabilidad y sentido crítico.
- Producción y posproducción
 - Narrativa audiovisual. El relato de ficción y no ficción.
 - Estructura fílmica: plano, escena y secuencia.

- El guion. Fases de elaboración: idea, sinopsis, trama, argumento, escaleta, tratamiento. Tipología: literario, técnico, gráfico. Elementos: personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
- Puesta en escena: localizaciones, elementos visuales, interpretación, caracterización y movimiento de los personajes.
- Medios técnicos para la realización: elementos de grabación de imagen y sonido, iluminación y herramientas digitales para diseño y manipulación de imágenes. Montaje audiovisual.
- Comunicación radiofónica y podcast.
- Elementos técnicos de grabación. Relación imagen y sonido. Funciones expresivas del sonido.
- Introducción a la edición no lineal. Continuidad, transiciones, ritmo. Efectos visuales. Retoque digital. Etalonaje y sonorización.
- Valoración y evaluación de procesos y resultados.
- Difusión
 - Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales.
 - Normativa vigente en relación con licencias de uso.
 - Espacios de exhibición convencionales y alternativos.
 - Estudios y profesiones relacionadas: oportunidades de desarrollo personal, social y económico.

CE.1. Investigar los componentes de la comunicación audiovisual, valorando de manera crítica la complejidad en relación con el contexto sociocultural, político, económico, ideológico y estético, y el potencial impacto que tienen sobre el público

1.1. Describir el proceso de la comunicación audiovisual y los elementos que intervienen.

1.2. Identificar los emisores en los diferentes medios según pertenezcan a diferentes agentes responsables de la producción, públicos o privados, y los potenciales receptores.

1.3. Reconocer, a través de la reflexión y el debate argumentado, el papel de las variables socioculturales, políticas, económicas, ideológicas y estéticas en la construcción de mensajes audiovisuales.

CE.2. Analizar producciones audiovisuales de épocas, géneros y tipologías diferentes desde un punto de vista crítico y estético, relacionando los elementos formales con el contenido, la intención comunicativa, la estética y la representación subjetiva que hacen de la realidad.

2.1. Identificar elementos expresivos de producciones audiovisuales buscando información adicional, estableciendo conexiones con referentes culturales y determinando su significado.

2.2. Argumentar sobre producciones audiovisuales, describiendo qué representación hacen de la realidad y comunicando valoraciones personales críticas y estéticas, haciendo un uso adecuado del vocabulario específico de los diferentes lenguajes y medios.

2.3. Compartir argumentos y criterios de valoración sobre producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos, mostrando responsabilidad y crítica respecto a los mensajes que emiten los diferentes medios públicos o privados.

CE.3. Diseñar acciones y mensajes comunicativos de diferentes tipologías, géneros y formatos utilizando las tecnologías audiovisuales como medio de expresión, orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes objetivos estratégicos y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

3.1. Explorar diferentes aproximaciones en la transmisión de ideas, sentimientos o emociones mediante el diseño de mensajes y acciones audiovisuales diversas adaptadas a diferentes grupos y tipos de receptores.

3.2. Elaborar un proyecto audiovisual valorando su dimensión informativa, lúdica, artística e ideológica, justificando las decisiones tomadas y ejerciendo, con criterio y respeto, la libertad de expresión personal.

3.3. Planificar las fases de una producción audiovisual sencilla individual y/o colectiva mediante un proceso creativo de elección de ideas y gestión de recursos materiales y humanos de manera sostenible e integradora, y valorando la dimensión profesional vinculada a las diferentes áreas.

CE.4. Ejecutar proyectos comunicativos audiovisuales, individuales o colectivos, de manera creativa, crítica y responsable planificando las fases de producción, difusión a través de diferentes canales y contextos y los recursos necesarios de acuerdo con criterios éticos, empleando con corrección técnica y expresiva los códigos, las estructuras, los procesos y las tecnologías de los diferentes medios y evaluando su proceso y el resultado.

- 4.1. Aplicar herramientas tecnológicas de producción audiovisual en la realización de proyectos comunicativos diversos, desarrollando diferentes dinámicas de trabajo individual y en grupo, de manera activa, planificada, respetuosa y responsable.
- 4.2. Crear producciones audiovisuales que den forma coherente a la intencionalidad comunicativa, haciendo uso de los elementos de la narrativa visual y la integración del sonido con exigencia a la calidad del acabado.
- 4.3. Explorar diferentes maneras de difundir las producciones audiovisuales valorando el impacto en la recepción según los diferentes contextos y considerando aspectos éticos, legales, de seguridad, de sostenibilidad y de identidad digital.
- 4.4. Compartir la experiencia creativa de selección y toma de decisiones en función del mensaje que se quiere comunicar, valorando la relación entre la intención, el proceso y la producción, y evaluando su resultado.

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL (ANIMACIÓN)

2º bachillerato

OBJETIVOS

Se entiende la comunicación audiovisual como el conjunto de intercambios de mensajes creados y producidos por las personas con la mediación de instrumentos tecnológicos que presentan información mediante sistemas acústicos, ópticos, o una combinación de los dos, con fines informativos, artísticos o ideológicos. Los medios audiovisuales utilizados en este tipo de comunicación se centran especialmente en el manejo y el montaje de imágenes y en el desarrollo y la inclusión de componentes sonoros asociados a estas.

El importante papel de la comunicación en la sociedad contemporánea, para informar, entretener y apoyar la formación de los ciudadanos, se puede reconocer claramente en el contexto político, social y cultural en que nos situamos. Y es en este contexto donde los medios de comunicación de masas se han concebido como instrumentos para hacer llegar o difundir a un gran público información y entretenimiento. Pero también publicidad y propaganda que, según los intereses, pueden enmarcarse en la promoción comercial y la influencia en los hábitos de

consumo o bien en la manipulación y la imposición de una forma de conocimiento de la realidad poco rigurosa, superficial, estereotipada y falsa, para conseguir la adherencia a una determinada ideología, afiliación partidaria o creencia.

Como creador, el alumnado tiene que abordar las producciones audiovisuales con unos propósitos comunicativos concretos que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos fuera de su círculo, prestando atención en busca de la autenticidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, la innovación y el pensamiento crítico y autocrítico, así como aquellas de expresión personal, que se difunden y se fomentan especialmente por las redes sociales.

De todos los 16 objetivos que establece el artículo 7 del Real decreto 243/2022 para la etapa del bachillerato, la materia de Comunicación audiovisual contribuirá a desarrollar en el alumnado:

1. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
3. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
4. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
7. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
8. Conocer y valorar críticamente las diferentes realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución, como muestra del multilingüismo y de la multiculturalidad. Participar de manera solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
9. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
11. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
12. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
16. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales.

SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos de la materia que deberán activarse para adquirir dichas competencias específicas se articulan en torno a tres bloques.

Bloque 1 Historia de La animación (relacionado con CE1 y CE 2):

- Evolución histórica.
- Diferentes corrientes estéticas.
- Grandes animadores.

Bloque 2. Principios y procesos básicos (relacionado con CE3 y CE4):

- Introducción.
- El concepto.
- La investigación.
- La preparación
- El dibujo narrativo.
- El desarrollo de personajes.
- Los personajes y el movimiento.
- El *storyboard*: narración y composición.
- El guion y el decorado.
- Los ciclos de caminar.
- La posproducción

Bloque 3. Técnicas de animación (relacionado con CE3 y CE4):

Técnicas 2D

- Animación tradicional dibujo plano o figuras tridimensionales.
- *Cut out*
- Rotoscopia
- Anime.
- Collage animado.

Técnicas 3D

- Animación realista
- Plastimación
- Pixilación.
- *Go motion*
- *Motion Capture*

Técnicas MIXTAS

- Animación psicodélica
- Animación fotorrealista
- Animación tipográfica

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Con el objetivo de atender la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se tendrán que incorporar los principios del diseño universal, asegurándonos de que no hay barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar la participación y el aprendizaje.

Finalmente, las situaciones de aprendizaje diseñadas tienen que permitir al profesorado observar el desarrollo de las competencias de los alumnos mediante los criterios de evaluación.

Se realizarán:

- Audiovisuales sobre títulos emblemáticos de la historia del cine, sobre profesionales del cine, sobre autores imprescindibles o bien sobre géneros o movimientos estéticos.
- Análisis de escenas tanto a nivel visual como de sonido.
- Preparación de presentaciones/comentarios sobre títulos cinematográficos emblemáticos.
- Creación de animaciones, una por trimestre, como mínimo, en la que se emplearan distintas técnicas de las explicadas en clase.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE.1. Analizar y valorar de manera crítica los componentes de la comunicación audiovisual, relacionándolos con el contexto sociocultural, político, económico, ideológico y estético, y con el potencial impacto que tienen sobre el público.

Investigar los componentes de la comunicación audiovisual, valorando de manera crítica la complejidad en relación con el contexto sociocultural, político, económico, ideológico y estético, y el potencial impacto que tienen sobre el público

1.1. Describir el proceso de la comunicación audiovisual y los elementos que intervienen.

1.2. Identificar los emisores en los diferentes medios según pertenezcan a diferentes

agentes responsables de la producción, públicos o privados, y los potenciales receptores.

1.3. Reconocer, a través de la reflexión y el debate argumentado, el papel de las variables socioculturales, políticas, económicas, ideológicas y estéticas en la construcción de mensajes audiovisuales.

CE.2. Análisis Analizar producciones audiovisuales de épocas, tipologías y géneros diferentes desde un punto de vista crítico y estético, relacionando los elementos formales con el contenido, la intención comunicativa, la estética, y la representación subjetiva que hacen de la realidad.

Analizar producciones audiovisuales de animación de épocas, géneros y tipologías diferentes desde un punto de vista crítico y estético, relacionando los elementos formales con el contenido, la intención comunicativa, la estética y la representación subjetiva que hacen de la realidad.

2.1. Identificar elementos expresivos de producciones audiovisuales buscando información adicional, estableciendo conexiones con referentes culturales y determinando su significado.

2.2. Argumentar sobre producciones audiovisuales, describiendo qué representación hacen de la realidad y comunicando valoraciones personales críticas y estéticas, haciendo un uso adecuado del vocabulario específico de los diferentes lenguajes y medios.

2.3. Compartir argumentos y criterios de valoración sobre producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos, mostrando responsabilidad y crítica respecto a los mensajes que emiten los diferentes medios públicos o privados.

CE.3. Expresión Diseñar acciones y mensajes comunicativos de diferentes tipologías, géneros y formatos utilizando las tecnologías audiovisuales, orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes objetivos estratégicos y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

Diseñar acciones y mensajes comunicativos de diferentes tipologías, géneros y formatos utilizando las tecnologías audiovisuales como medio de expresión, orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes objetivos estratégicos y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

3.1. Explorar diferentes aproximaciones en la transmisión de ideas, sentimientos o emociones mediante el diseño de mensajes y acciones audiovisuales diversas adaptadas a diferentes grupos y tipos de receptores.

3.2. Elaborar un proyecto audiovisual valorando su dimensión informativa, lúdica, artística e ideológica, justificando las decisiones tomadas y ejerciendo, con criterio y respeto, la libertad de expresión personal.

3.3. Planificar las fases de una producción audiovisual sencilla individual y/o colectiva mediante un proceso creativo de elección de ideas y gestión de recursos materiales y humanos de manera sostenible e integradora, y valorando la dimensión profesional vinculada a las diferentes áreas.

CE.4. Hacer proyectos comunicativos audiovisuales, individuales o colectivos de manera creativa, crítica y responsable planificando las fases de producción, difusión a través de diferentes canales y contextos y los recursos necesarios de acuerdo con criterios éticos, empleando con corrección técnica y expresiva los códigos, las estructuras, los procesos y las tecnologías de los diferentes medios y evaluando el proceso y el resultado.

Ejecutar proyectos comunicativos audiovisuales, individuales o colectivos, de manera creativa, crítica y responsable planificando las fases de producción, difusión a través de diferentes canales y contextos y los recursos necesarios de acuerdo con criterios éticos, empleando con corrección técnica y expresiva los códigos, las estructuras, los procesos y las tecnologías de los diferentes medios y evaluando su proceso y el resultado.

4.1. Aplicar herramientas tecnológicas de producción audiovisual en la realización de proyectos comunicativos diversos, desarrollando diferentes dinámicas de trabajo individual y en grupo, de manera activa, planificada, respetuosa y responsable.

4.2. Crear producciones audiovisuales que den forma coherente a la intencionalidad comunicativa, haciendo uso de los elementos de la narrativa visual y la integración del sonido con exigencia a la calidad del acabado.

4.3. Explorar diferentes maneras de difundir las producciones audiovisuales valorando el impacto en la recepción según los diferentes contextos y considerando aspectos éticos, legales, de seguridad, de sostenibilidad y de identidad digital.

4.4. Compartir la experiencia creativa de selección y toma de decisiones en función del mensaje que se quiere comunicar, valorando la relación entre la intención, el proceso y la producción, y evaluando su resultado.

CULTURA AUDIOVISUAL

1º Bachillerato

OBJETIVOS

La cultura audiovisual se entiende como el conjunto de representaciones audiovisuales creadas y producidas por los seres humanos con fines estéticos, simbólicos o ideológicos.

La expansión de la sociedad de la información, los medios de comunicación de masa y las tecnologías digitales en el mundo contemporáneo propician la interrelación entre personas de varias culturas y la inmediatez de los procesos comunicativos. Todo ello ha configurado un entorno en el cual la imagen y la narrativa audiovisual forman parte esencial tanto de la expresión artística contemporánea, como, en mayor medida todavía, de la comunicación mediática que caracteriza nuestra época. Así, la cultura audiovisual ha acontecido una herramienta básica para el desarrollo de la creatividad, la mirada personal, la identidad, la construcción de valores sociales, y la contribución al patrimonio cultural humano.

La materia de Cultura Audiovisual contribuye al enriquecimiento de la capacidad del alumnado de observar, analizar, relacionar y comprender la diversidad de elementos y fenómenos que constituyen la cultura de su tiempo, promoviendo la formación de ciudadanos y ciudadanas competentes, reflexivos, participativos y selectivos respecto de la realidad audiovisual que los rodea. Contribuye a la construcción de la identidad de los estudiantes, así como diferentes habilidades de la inteligencia para percibir, comprender, interpretar la realidad y transmitir las propias ideas, valores y sueños con creaciones que hacen uso de unos lenguajes simbólicos específicos.

Una alfabetización en un lenguaje que, como cualquier otro, tiene que ver con la forma y el contenido y aquello que los relaciona. A través de esta se pretende lograr la competencia por saber qué y cómo comunica una obra audiovisual. Además, el análisis de producciones audiovisuales de diferentes épocas y sociedades contribuirá a la conciencia y conocimiento del patrimonio audiovisual global.

Con las competencias de esta materia el alumnado adquiere la capacidad de apreciar las creaciones audiovisuales y a la vez acontece productor, comunicador activo, emisor y consumidor crítico de mensajes audiovisuales, para dirigir las propias reflexiones y propuestas de trabajo, individuales o colectivas hacia un ámbito más amplio, indagando e incidiendo en el entorno cultural, social y público en el cual está inmerso. Como creador el alumnado tiene que abordar tanto las producciones audiovisuales con unos propósitos comunicativos concretos que implican un mensaje y unos destinatarios previamente definidos fuera de su círculo como aquellas de expresión personal, que se difunden y se fomentan especialmente por las redes sociales. Sera indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de las disciplinas, sus medios, diferentes herramientas y lenguajes prestando atención en busca de la

originalidad, a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, la innovación y el pensamiento crítico y autocrítico.

SABERES BÁSICOS

1. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS

1.1. PERCEPCIÓN

Los saberes son transversales a todas las competencias, especialmente vinculados a la C1 y C2.

1.1.1. IMAGEN FIJA

Principales etapas de la historia de la fotografía: orígenes, autores, corrientes. Aplicaciones y géneros fotográficos (artística, documental, científica, publicitaria). Sistemas tecnológicos fotográficos: corrección técnica y expresiva. Manifestaciones fotográficas contemporáneas.

1.1.2. IMAGEN EN MOVIMIENTO

Elementos en la recepción : información previa , observación, impacto. Cimientos históricos de las tecnologías del cine y las artes audiovisuales : el proceso hacia la imagen en movimiento. Evolución e influencia del cine en el contexto histórico , sociocultural, artístico y comunicativo. Orígenes, autores, corrientes. Sistemas tecnológicos audiovisuales : corrección técnica y expresiva . Manifestaciones cinematográficas y audiovisuales contemporáneas.

1.1.3. MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Características y evolución de los medios de comunicación audiovisual : radio, televisión, medios multimedia actuales , podcast, videos, videojuegos. Lenguaje, géneros y formatos de la radio y la televisión : características técnicas y expresivas . Redes y socialización de la información, comunicación y creación . Lo audiovisual en la sociedad contemporánea: diversidad de medios y entornos profesionales relacionados.

1.2. ANÁLISIS

Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias, especialmente a la C3.

GRUPO 1. LENGUAJES AUDIOVISUALES

Elementos formales de la imagen y su capacidad expresiva y narrativa . Signos básicos. Luz.

Color. Planificación y encuadre . Composición. Tiempo. Sonido. Texto. Formatos audiovisuales. Aspectos formales.

Códigos específicos audiovisuales : fotográfico, cinematográfico, radiofónico, televisivo y multimedia.

Manifestaciones audiovisuales contemporáneas . Vocabulario relativo a los diferentes lenguajes y medios.

2. IMAGEN Y SIGNIFICADO

Patrimonio audiovisual valenciano y de diferentes culturas. Elementos relativos a la percepción audiovisual : sensación y memoria visual. Percepción de la realidad . Tipologías, características y funciones de la imagen. Lectura crítica de imágenes de diferentes épocas , géneros y movimientos estéticos variados . Dimensión artística , lúdica e ideológica : forma y contenido. Valores y categorías estéticas. Capacidad

expresiva y comunicativa. Actitudes éticas de creador y receptor. Redes sociales: comunicación, creación audiovisual y uso responsable.

3. CREACIÓN

3.1. NARRATIVA AUDIOVISUAL

Los saberes de este subbloque están especialmente vinculados a la C4 y C5.

3.1.1. NARRACIÓN

Estímulos para la creación. Fuentes y referencias. Géneros cinematográficos y audiovisuales.

Estrategias de creatividad y toma de decisiones. La estructura fílmica: plano, escena y secuencia. El guion. Fases de elaboración: idea, sinopsis, argumento, escaleta, tratamiento.

Tipología: literario, técnico, gráfico. Elementos: personajes, diálogos, secuencia, conflicto.

Puesta en escena: localizaciones, elementos visuales, interpretación, caracterización y movimiento de personajes. Montaje audiovisual. Articulación tiempo y espacio.

3.1.2. INTEGRACIÓN DEL SONIDO

Relación entre imagen y sonido: tipología, función expresiva del sonido. Elementos técnicos: grabación y edición de sonido. Sincronía. Recreación. La música en el cine y medios audiovisuales: conceptos y funciones expresivas. Montaje audiovisual a partir del sonido.

4. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Los saberes están especialmente vinculados a la C4, C5 y C6.

4.1. PLANIFICACIÓN

Tipología de proyectos. Fases de trabajo: preproducción, rodaje/grabación o toma de imágenes y posproducción. Equipos y distribución inclusiva de roles en la producción audiovisual. Pautas de atención, percepción y sentido crítico en la planificación. Técnicas de escucha activa, responsabilidad y sentido ético. Medios técnicos de realización: cámara.

Elementos de iluminación. Elementos de grabación de sonido. Herramientas digitales para el diseño y la animación. Postproducción. Introducción a la edición no lineal: continuidad, paso del tiempo, transición entre planos y secuencias, ritmo. Efectos de imágenes. Retoque digital. Etalonaje y sonorización. Normativa vigente en relación con licencias de uso de elementos. Valoración y evaluación de procesos y resultados.

4.2. DIFUSIÓN

Espacios de exhibición convencionales. Espacios alternativos, redes, muestras y festivales.

Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos artísticos. Estudios y profesiones relacionadas con la creación, la producción y la difusión audiovisual. Oportunidades de desarrollo personal, social y económico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE.1. Investigar sobre la historia y los contextos de la fotografía comparando propuestas de diferentes épocas , estilos y ámbitos de aplicación , apreciando su aportación a los ámbitos artístico y sociocultural.

- 1.1. Describir las principales características formales , estéticas, expresivas y técnicas de imágenes fijas, identificando la función comunicativa en su contexto.
- 1.2. Identificar el género de varias imágenes fijas teniendo en cuenta las características propias de cada una , estableciendo conexiones entre sus características formales, su contexto y las temáticas que tratan.
- 1.3. Describir los elementos de la dimensión sociocultural de la fotografía , estableciendo una conexión entre los elementos expresivos y el impacto que tienen sobre los receptores.

CE.2. Identificar los cimientos de las artes y tecnologías de cine y los medios de comunicación audiovisual , comparando propuestas de diferentes contextos históricos y estilos y valorando su influencia en la dimensión artística , comunicativa y sociocultural.

- 2.1. Describir las características de las producciones audiovisuales de radio y podcast , identificando los elementos materiales y comunicativos , y valorando su adecuación a las necesidades de la comunicación social actual.
- 2.2. Describir las principales características formales , estéticas, expresivas y técnicas del cine, analizando varias piezas audiovisuales e identificando la función comunicativa en su contexto histórico.
- 2.3. Identificar los elementos de la dimensión sociocultural del cine, distinguiendo estereotipos, formas de manipulación y valorando la contribución a la libertad de expresión y al patrimonio cultural.

CE.3. Analizar imágenes fotográficas Y producciones audiovisuales de épocas , géneros y tipologías diversas desde un punto de vista crítico y estético , relacionando los elementos formales con la intención funcional , estética, expresiva y comunicativa.

- 3.1. Identificar elementos expresivos de imágenes y producciones audiovisuales buscando información adicional, estableciendo conexiones con referentes culturales y determinando su significado.
- 3.2. Argumentar sobre producciones audiovisuales, comunicando sus valoraciones personales críticas y estéticas , haciendo un uso adecuado del vocabulario específico de los diferentes lenguajes y medios.
- 3.3. Compartir argumentos y criterios de valoración sobre producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos, mostrando respeto por las obras y mostrando apertura hacia las opiniones de los otros.

CE.4. Diseñar creaciones de diversas tipologías, géneros y formatos audiovisuales , a partir de estímulos diversos , orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes funciones y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

4.1. Explorar diferentes aproximaciones en la transmisión de ideas , sentimientos o emociones mediante la realización de creaciones audiovisuales diversas adaptadas a diferentes grupos y tipos de receptores.

4.2. Elaborar un proyecto audiovisual valorando su artística, lúdica e ideológica , justificando las decisiones tomadas y ejerciendo , con criterio y respeto , la libertad de expresión personal.

4.3. Planificar las fases de una producción audiovisual sencilla individual y/o colectiva mediante un proceso creativo de elección de ideas y gestión de recursos materiales y humanos de manera sostenible e integradora , y valorando la dimensión profesional vinculada a las diferentes áreas.

CE.5. Realizar producciones audiovisuales individuales o colectivas de forma creativa, crítica y responsable usando con corrección técnica y expresiva los códigos , estructuras, procesos y tecnologías de la fotografía , el cine y otros medios audiovisuales.

5.1 Aplicar herramientas tecnológicas de producción de imágenes en la realización de proyectos diversos, desarrollando diferentes dinámicas de trabajo individual y en grupo de manera activa, planificada, respetuosa y responsable.

5.2 Crear producciones audiovisuales que den forma coherente a la intencionalidad comunicativa, haciendo uso de los elementos de la narrativa visual y la integración del sonido con exigencia a la calidad del acabado.

5.3 Aplicar criterios de sostenibilidad , innovación e inclusión en las fases de una producción audiovisual.

CE.6 Comunicar producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos compartiendo la experiencia del proceso de creación y justificando la selección de ideas técnicas, herramientas y procedimientos en la evaluación crítica del producto final.

6.1 Explorar diferentes formas de difundir las producciones audiovisuales valorando el impacto en la recepción según los diferentes contextos.

6.2 Compartir la experiencia creativa de selección y toma de decisiones en función del mensaje que se quiere comunicar, valorando la relación entre la intención , el proceso y la producción, y evaluando su resultado.

6.3 Difundir producciones audiovisuales considerando aspectos éticos , legales, de seguridad, de sostenibilidad y de identidad digital.

DIBUIX ARTÍSTIC

1r batxillerat

OBJETIUS

El Batxillerat contribuirà a desenvolupar en els alumnes les capacitats que els permeten:

- a) Exercir la ciutadania democràtica, des d'una perspectiva global, i adquirir una consciència cívica responsable, inspirada pels valors de la Constitució Espanyola, així com pels drets humans, que fomenta la corresponsabilitat en la construcció d'una societat justa i equitativa.
- b) Consolidar una maduresa personal, afectiu-sexual i social que els permeta actuar de manera respectuosa, responsable i autònoma i desenrotllar el seu esperit crític. Preveure, detectar i resoldre pacíficament els conflictes personals, familiars i socials, així com les possibles situacions de violència.
- c) Fomentar la igualtat efectiva de drets i oportunitats de dones i homes, analitzar i valorar críticament les desigualtats existents, així com el reconeixement i ensenyament del paper de les dones en la història i impulsar la igualtat real i la no discriminació per raó de naixement, sexe, origen racial o ètnic, discapacitat, edat, malaltia, religió o creences, orientació sexual o identitat de gènere o qualsevol altra condició o circumstància personal o social.
- d) Afermar els hàbits de lectura, estudi i disciplina, com a condicions necessàries per a l'eficaz aprofitament de l'aprenentatge, i com a mitjà de desenrotllament personal.
- e) Dominar, tant en la seua expressió oral com escrita, la llengua castellana i, si és el cas, la llengua cooficial de la seua comunitat autònoma.
- f) Expressar-se amb fluïdesa i correcció en una o més llengües estrangeres.

- g) Utilitzar amb solvència i responsabilitat les tecnologies de la informació i la comunicació.
- h) Conèixer i valorar críticament les realitats del món contemporani, els seus antecedents històrics i els principals factors de la seua evolució. Participar de manera solidària en el desenrotllament i millora del seu entorn social.
- i) Accedir als coneixements científics i tecnològics fonamentals i dominar les habilitats bàsiques pròpies de la modalitat triada.
- j) Comprendre els elements i procediments fonamentals de la investigació i dels mètodes científics. Conèixer i valorar de manera crítica la contribució de la ciència i la tecnologia en el canvi de les condicions de vida, així com afermar la sensibilitat i el respecte cap al medi ambient.
- k) Afermar l'esperit emprenedor amb actituds de creativitat, flexibilitat, iniciativa, treball en equip, confiança en un mateix i sentit crític.
- l) Desenrotllar la sensibilitat artística i literària, així com el criteri estètic, com a fonts de formació i enriquiment cultural.
- m) Utilitzar l'educació física i l'esport per a afavorir el desenrotllament personal i social. Afermar els hàbits d'activitats físicoesportives per a afavorir el benestar físic i mental, així com medie de desenrotllament personal i social.
- n) Afermar actituds de respecte i prevenció en l'àmbit de la mobilitat segura i saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable i compromesa en la lluita contra el canvi climàtic i en la defensa del desenvolupament sostenible.

SABERS BÀSICS

Bloc 1. Concepte i història del dibuix

CE1, CE2, CE6

El dibuix com a procés interactiu d'observació, reflexió, imaginació, representació i comunicació.
El dibuix en l'art: des de l'Antiguitat fins al Romanticisme. Obres més representatives de diferents creadors i creadores. Referents de dones artistes.
El dibuix com a part de múltiples processos artístics. Àmbits disciplinars: disseny, arquitectura, ciència i literatura.
El dibuix del cos humà. Nocions bàsiques d'anatomia humana.
El dibuix en la geometria i naturalesa.
Representació de l'ésser humà al llarg de la història. Cànon i proporció. Els estereotips de bellesa en diferents èpoques.

Bloc 2. L'expressió gràfica i els seus recursos elementals.

CE1, CE2, CE3, CE5, CE6.

El punt i les seues possibilitats expressives.
La línia i les seues possibilitats expressives: traç, grafisme i trames.
El pla i les seues possibilitats expressives: la taca.
Naturalesa, percepció, psicologia i usos culturals del color.
Monocromia, bicromia i tricromia. Aplicacions bàsiques del color en el dibuix
La perspectiva atmosfèrica. La profunditat a través del color.

Bloc 3. La percepció visual.

CE1, CE2, CE6.

Nivells d'iconicitat de la imatge.
Fonaments de la percepció visual.
Principis de la psicologia de la Gestalt.
La retentiva i la memòria visual.

Bloc 4. Composició i ordenació de l'espai.

CE1, CE2, CE6.

L'esbós o esborrany.
Encaix i proporció.
La composició com a mètode. L'equilibri compositiu. Direccions visuals. Aplicacions.
Sistemes d'ordenació en la sintaxi visual. Aplicacions.

Bloc 5. El volum: La llum, el clarobscur i la perspectiva.

CE1, CE2, CE4, CE5, CE6.

La llum i el volum.
Tipus de llum i d'il·luminació.
Introducció al clarobscur.
Representació bàsica de l'espai en perspectiva.
Nocions bàsiques de la perspectiva artística.

Bloc 6. Materials i tècniques d'expressió artística.

CE5.

Terminologia i materials del dibuix.
Tècniques gràficoplàstiques, seques i humides.
Seguretat, toxicitat i compatibilitat dels materials i les tècniques gràficoplàstiques.
Consum conscient i responsable dels materials de dibuix i expressió artística.
Cura de l'entorn de treball i respecte al medi ambient.

Bloc 7. Projectes gràfics individuals i col·laboratius.

CE1, CE5, CE6.

El dibuix com a mètode de treball.
Fases dels projectes gràfics.
La planificació del procés creatiu. El compromís i la constància en les fases del procés de treball.
La distribució de tasques en els projectes gràfics: Criteris de selecció a partir de les habilitats requerides i les necessitats del projecte.
Estratègies de selecció de tècniques, eines, mitjans i suports del dibuix adequats a diferents disciplines.
Estratègies d'avaluació de les fases i resultats de projectes gràfics. L'error com a oportunitat de millora i aprenentatge.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES I CRITERIS D'AVALUACIÓ

CE.1. Identifica i analitzar la presència del dibuix en les diverses manifestacions culturals i artístiques valorant la seua aportació a totes aquestes, així com a altres àmbits.

1.1. Reconéixer la funció del dibuix com a llenguatge universal, identificant-lo en diferents manifestacions culturals i artístiques.

1.2. Analitzar el llenguatge, les tècniques i procediments del dibuix en diferents propostes artístiques, identificant els canvis produïts en elles segons les diferents etapes històriques.

1.3. Indagar en els canons i proporcions de l'anatomia humana al llarg de la història, valorant el dibuix com a eina per a la representació del cos humà i la seua diversitat.

CE.2. Realitzar dibuixos a mà alçada, esbossos i encaixos, d'acord amb el fonaments de la proporció, la composició i la percepció visual, interpretant la realitat i expressant idees, sentiments i emocions en obres de creació artística individuals o col·lectius.

2.1. Fer servir el dibuix a mà alçada i l'esbós com a eina integrant l'encaix i la proporció en obres de referència, bidimensionals o tridimensionals.

2.2. Identificar els fonaments de la composició analitzant obres de referència, bidimensionals o tridimensionals.

2.3. Analitzar obres de referència d'acord amb els mecanismes de la percepció visual, les seues lleis i principis.

2.4 Experimentar amb els principis de la composició i ordenació dels elements en l'espai, emprant-los amb intencions comunicatives i expressives en produccions artístiques individuals o col·lectives.

CE.3. Elaborar propostes gràfiques i artístiques amb intenció expressiva o comunicativa emprant els elements del llenguatge visual amb esperit crític.

3.1 Reconèixer els elements del llenguatge visual atenent la seua diversitat i les seues possibilitats expressives.

3.2 Fer servir els elements del llenguatge visual: punt, línia, pla i color, entre altres, en l'anàlisi d'obres de referència

3.3 Aplicar la teoria del color i els seus usos culturals en l'anàlisi d'obres de referència i utilitzar-la en creacions individuals o col·lectives.

3.4 Integrar els elements del llenguatge visual realitzant produccions artístiques individuals o col·lectives.

CE.4. Representar el volum i la perspectiva en suports bidimensionals, analitzant el contrast de llums i ombres propis del clarobscur tant en obres de referència com en creacions artístiques.

4.1 Fer servir els fonaments bàsics del clarobscur en la representació del volum en obres bidimensionals.

4.2 Reproduir obres de referència analitzant la forma, i els conceptes de contrast i clarobscur

4.3 Representar el volum en creacions artístiques individuals o col·lectives experimentant els fonaments bàsics del clarobscur.

4.4 Descriure l'espai tridimensional aplicant la perspectiva en el dibuix.

CE.5. Experimentar amb les tècniques d'expressió artística, tradicionals, contemporànies i digitals, buscant diverses possibilitats en la realització de produccions gràfiques i projectes artístics, atesos els criteris de sostenibilitat i consum responsable.

5.1 Identificar les diferents tècniques, eines, i suports, distingint les seues compatibilitats i apreciant les seues possibilitats expressives.

5.2 Experimentar amb diferents tècniques, eines i suports, representant la realitat o analitzant referències artístiques.

5.3 Indagar en les diferents tècniques eines i suports en la creació d'obres artístiques atenent el seu impacte mediambiental.

5.4 Fer servir eines digitals aplicades al dibuix i al disseny per a la creació de productes artístics.

CE.6. Expressar idees, sentiments i emocions creant discursos visuals argumentats, planificant el procés de treball i prestant especial atenció en aquests a la promoció dels drets humans, la igualtat de gènere i el respecte a la diversitat.

6.1 Emprar la terminologia específica de l'àrea per a argumentar la intenció expressiva.

6.2 Fer servir la pràctica creativa per a comunicar i expressar idees, sentiments i emocions, valorant el procés i el resultat final.

6.3 Planificar el procés creatiu, individual o col·lectiu, aplicant un mètode de treball estructurat i ordenat.

6.4 Reproduir obres de referència, incloses les contemporànies, analitzant els valors d'igualtat de gènere i el respecte a la diversitat.

DIBUJO ARTÍSTICO

2º bachillerato

OBJETIVOS

1. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable , inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos , que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
2. Consolidar una madurez personal, afectiva sexual y social que le permita actuar de manera respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar el espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

3. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes , así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento , sexo, origen racial o étnico , discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias , orientación sexual o identidad de género , o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
4. Afianzar los hábitos de lectura , estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
5. Dominar, tanto en expresión oral como escrita, el valenciano y el castellano.
6. Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
7. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
8. Conocer y valorar críticamente las diferentes realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución, como muestra del multilingüismo y de la multiculturalidad. Participar de manera solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
9. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
10. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos . Conocer y valorar de manera crítica la contribución de la ciencia y la tecnología al cambio de las condiciones de vida , así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
11. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad , flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
12. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
13. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
14. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
15. Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

16. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales.

SABERES BÁSICOS

3.1. Bloque 1. Concepto e historia del dibujo.

En el primer bloque “Concepto e historia del dibujo”, se propone un acercamiento al dibujo como medio de expresión, que ha tenido un papel fundamental en la historia del arte, la generación del patrimonio cultural, y que está íntimamente ligado a varios ámbitos disciplinares como es el estudio y representación del entorno natural o construido, o de la figura humana.

3.2. Bloque 2. La expresión gráfica y sus recursos elementales.

En el segundo bloque “La expresión gráfica y sus recursos elementales”, se facilita al alumnado una formación preparatoria sobre los elementos propios de la expresión gráfica y su lenguaje, a través de sus **cualidades comunicativas**, y se pretende fomentar el uso de las mismas como medio de expresión. En el primer curso de una manera más práctica, y en el segundo curso con **intenciones comunicativas**, profundizando en los contenidos del primer curso y dotando a las **obras de identidad personal** con fines expresivos.

3.3. Bloque 3. La percepción visual.

En el tercer bloque “La percepción visual”, se establecen las relaciones del dibujo con los mecanismos de percepción de la realidad, fundamental para observar con atención, y poder así, recrear ideas y entender el mundo con una visión global. En el primer curso se trabaja sobre las nociones básicas a partir del perfil de salida del alumnado en EPVA de 3.º de ESO, y en el segundo curso se profundiza en la **percepción visual ligada a otros bloques, como por ejemplo el del color, la composición, o la retentiva visual**.

3.4. Bloque 4. Composición y ordenación del espacio.

En el cuarto bloque “Composición y ordenación del espacio”, se alude a los principios básicos para la generación de obras artísticas, desde la perspectiva del dibujo. Se integra además el dibujo como **método de trabajo, de análisis y de síntesis** de la realidad. En este bloque también se relaciona el dibujo con otras disciplinas, en especial en el segundo curso, como es la **fotografía**.

3.5. Bloque 5. El volumen: la luz, el claroscuro y la perspectiva.

El quinto bloque “El volumen: La luz, el claroscuro y la perspectiva” se aproxima al alumnado a la **observación, análisis y representación del espacio tridimensional**,

relacionándolo tanto con obras de arte, como con el espacio construido, la naturaleza, el paisajismo o la arquitectura.

3.6. Bloque 6. Materiales y técnicas de expresión artística.

El sexto bloque “Materiales y técnicas de expresión artística”, proporciona al alumnado los conocimientos sobre los **elementos con los que comenzar a trabajar**, su compatibilidad, sus usos tradicionales y contemporáneos, incluidos los medios digitales. En este bloque es fundamental, además, la vinculación con algunos de los desafíos del siglo XXI, como son la **gestión de los residuos**, el impacto medioambiental de los materiales que se emplean, el consumo responsable.

3.7. Bloque 7: Proyectos gráficos individuales y colaborativos.

El séptimo bloque “Proyectos gráficos individuales y colaborativos”, engloba aquellos conocimientos, destrezas y actitudes necesarias para poner en práctica los saberes de otros bloques aplicados a la generación de proyectos artísticos de distinta índole, incluidos los trabajos interdisciplinares. En este bloque se integra además la importancia del dibujo como **base de un método de trabajo ordenado**, en especial para las disciplinas artísticas, la integración de las referencias culturales como argumento en la creación artística, y la planificación de las fases de un proyecto.

Bloque 1. Concepto e historia del dibujo CE1, CE2, CE6

- El dibujo como proceso interactivo de observación , reflexión, imaginación, representación y comunicación.
- El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX . Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras. Referentes de mujeres artistas.
- El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos . Ámbitos disciplinares : diseño, arquitectura, ciencia y literatura.
- El dibujo del cuerpo humano. Nociones básicas de anatomía humana.
- El dibujo en la geometría y naturaleza.
- Representación del ser humano a lo largo de la historia . Cánones y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.
- Nociones básicas de anatomía artística: apuntes al natural, escorzo y retrato.
- Superación de estereotipos y respeto a la diversidad del ser humano en todas sus manifestaciones.
- Identidad cultural. Patrimonio local y global.
- Representación objetiva y subjetiva: Arte figurativo y arte abstracto.
- La Bauhaus y el diseño.

Bloque 2. La expresión gráfica y sus recursos elementales. CE1, CE2, CE3, CE5, CE6.

- Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.
- Las formas y su transformación: Elementos y relaciones.
- Textura visual y táctil.
- Cualidades y relaciones del color. El contraste de color.
- Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.
- La perspectiva atmosférica. La profundidad a través del color.
- Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.

Bloque 3. La percepción visual. CE1, CE2, CE6.

- Niveles de iconicidad de la imagen.
- Fundamentos de la percepción visual.
- Principios de la psicología de la Gestalt.
- La retentiva y la memoria visual.
- Espacios positivos y negativos de las formas.

Bloque 4. Composición y ordenación del espacio. CE1, CE2, CE6.

- El boceto o esbozo.
- Encaje y proporción.
- La composición como método . El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.
- Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.

Bloque 5. El volumen: La luz, el claroscuro y la perspectiva. CE1, CE2, CE4, CE5, CE6.

- Nociones básicas de la perspectiva artística.
- Escalas y claves tonales.
- El sombreado y la mancha.
- El dibujo y la tridimensionalidad.
- El escorzo.
- La perspectiva. Aplicación de la perspectiva cónica al dibujo artístico.

- Paisajismo: espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.

Bloque 6. Materiales y técnicas de expresión artística. CE5.

- Terminología y materiales del dibujo.
- Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
- Seguridad, toxicidad y compatibilidad de los materiales y las técnicas graficoplásticas.
- El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística
- Consumo consciente y responsable de los materiales de dibujo y expresión artística.
- Cuidado del entorno de trabajo y respeto al medio ambiente .

Bloque 7. Proyectos gráficos individuales y colaborativos. CE1, CE5, CE6.

- El dibujo como método de trabajo.
- Fases de los proyectos gráficos.
- La planificación del proceso creativo. El compromiso y la constancia en las fases del proceso de trabajo.
- La distribución de tareas en los proyectos gráficos : Criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y las necesidades del proyecto.
- Estrategias de selección de técnicas , herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
- Estrategias de evaluación de las fases y resultados de proyectos gráficos . El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE.1. Identificar y analizar la presencia del dibujo en las diversas manifestaciones culturales y artísticas valorando su aportación a todas ellas, así como a otros ámbitos disciplinares.

1.1 Identificar la presencia del dibujo en diversos contextos visuales y audiovisuales, valorando su capacidad comunicativa.

1.2 Explicar las múltiples funciones del dibujo en diferentes propuestas artísticas , identificando los cambios manifestaciones culturales y artísticas , analizando su uso en obras de diferentes ámbitos disciplinares.

1.3 Representar con destreza la figura humana , atendiendo a los cánones y proporciones del ser humano a lo largo de la historia , así como a su diversidad anatómica.

1.4 Argumentar la importancia del patrimonio cultural y artístico como elemento esencial de la identidad personal, y como legado universal.

CE.2. Realizar dibujos a mano alzada , bocetos y encajes , de acuerdo con los fundamentos de la proporción , la composición y la percepción visual , interpretando la realidad y expresando ideas , sentimientos y emociones en obras de creación artística individuales o colectivas.

2.1 Dibujar con destreza la realidad mediante bocetos y esbozos , desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa, y estimulando la memoria visual.

2.2 Realizar creaciones artísticas individuales o colectivas de acuerdo con los fundamentos de la proporción y la composición.

2.3 Realizar obras de creación propia empleando con criterio los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios.

2.4 Diseñar composiciones bidimensionales , figurativas o abstractas , explorando la percepción y ordenación del espacio.

2.5 Transferir las ideas trabajadas en bocetos a propuestas definitivas, plasmando sus cualidades expresivas en las producciones artísticas individuales o colectivas.

CE.3. Elaborar propuestas gráficas y artísticas con intención expresiva o comunicativa empleando los elementos del lenguaje visual con espíritu crítico.

3.1 Analizar las diversas posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual : forma, textura y color , aplicándolos a obras de creación artística individuales o colectivas.

3.2 Experimentar con las posibilidades gráficas de las formas , colores y texturas, aportando identidad personal al proceso creativo.

3.3 Integrar los fundamentos de los contrastes de color y de la textura visual y táctil creando producciones artísticas.

3.4 Crear con sensibilidad y autonomía producciones artísticas aplicando los elementos del lenguaje visual.

CE.4. Representar el volumen y la perspectiva en soportes bidimensionales , analizando el contraste de luces y sombras propios del claroscuro tanto en obras de referencia como en creaciones artísticas.

4.1 Utilizar las escalas y las claves tonales, en las creaciones gráficas para representar el volumen.

4.2 Representar gráficamente el volumen y el espacio tridimensional , empleando medios y técnicas aplicables al claroscuro.

4.3 Experimentar con los valores plásticos del claroscuro generando una intención comunicativa y expresiva en la creación artística.

4.4 Dibujar perspectivas en representaciones gráficas, atendiendo a las proporciones e iluminación, entre otros.

CE.5. Experimentar con las técnicas de expresión artística , tradicionales, contemporáneas y digitales , buscando diversas posibilidades en la realización de producciones gráficas y proyectos artísticos reflexionando sobre la sostenibilidad y el consumo responsable.

5.1 Emplear con destreza diferentes técnicas , herramientas y soportes, tradicionales y contemporáneas, atendiendo a sus compatibilidades para diseñar producciones artísticas.

5.2 Seleccionar las técnicas , herramientas y soportes más adecuados en función de la intencionalidad expresiva de las obras de creación artística, y aplicando un consumo responsable.

5.3 Innovar en el uso de técnicas , herramientas y soportes para la representación de diseños o creaciones artísticas.

5.4 Analizar el cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística, integrándolo en las creaciones gráficas y apreciando su valor en las propuestas artísticas contemporáneas.

CE.6. Expresar ideas, sentimientos y emociones creando discursos visuales argumentados, planificando el proceso de trabajo y prestando especial atención en ellas a la promoción de los derechos humanos, la igualdad de género y el respeto a la diversidad.

6.1 Exponer de forma respetuosa , el proceso de creación de un proyecto gráfico , individual o colectivo, argumentando las decisiones plásticas y los recursos empleados.

6.2 Transmitir ideas, sentimientos y emociones de manera respetuosa e inclusiva , utilizando la creación artística como medio de expresión , valorando el proceso y el resultado final.

6.3 Diseñar producciones gráficas colectivas , planificando un método de trabajo y valorando las propuestas compartidas.

6.4 Crear producciones gráficas individuales o colectivas promoviendo los valores democráticos, la igualdad de género y el respeto a la diversidad.

DISEÑO

2º bachillerato

OBJETIVOS

Contribuir a que se adquieran las siguientes capacidades.

1. Plantear y resolver propuestas elementales de Diseño.
2. Valorar los aspectos estéticos del Diseño.
3. Elegir los medios de expresión más adecuados para cada propuesta.
4. Comprender el papel que el diseño tiene en la cultura contemporánea.
5. Adquirir hábitos de trabajos de investigación, utilizándolos de forma creativa.
6. Reconocer el papel que en el diseño cada una de sus variables, funcionales y estéticas tienen.
7. Apreciar la importancia que tiene para el diseño el trabajo en equipo y el respeto hacia el trabajo de los demás.
8. Iniciarse en la realización de modelos y prototipos.

El diseño es un proceso complejo en el que intervienen diferentes disciplinas y que se proyecta sobre campos muy diversos. Como actividad creativa que es, forma parte de la cultura visual y audiovisual y va intrínsecamente ligado a la historia del arte, pero se diferencia de este en que la creatividad no se pone al servicio de la autoexpresión sino de la búsqueda de soluciones a problemas por resolver con unas premisas de partida. En este sentido, será fundamental que el alumnado comprenda que debe elegir con criterio y rigor su estrategia para abordar un proyecto de diseño, justificando la selección de recursos y materiales en la creación, ya que existen múltiples respuestas creativas adecuadas aunque no todas resultan válidas si no responden con coherencia a la finalidad subyacente.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE.1. Investigar y analizar propuestas de diseño atendiendo a su evolución histórica, estilos y ámbitos de aplicación, apreciando su aportación al imaginario sociocultural, ético y estético.

1.1. Identificar características de los movimientos, corrientes y escuelas más relevantes de la historia del diseño, reconociendo su repercusión en la cultura contemporánea.

1.2. Detectar aciertos y errores comunicativos en propuestas de diseño ajenas, justificando el análisis realizado y proponiendo alternativas formales.

1.3. Valorar diferentes propuestas de diseño, reflexionando de forma crítica acerca de su aproximación estética y su relación ética respecto a la diversidad.

CE.2. Analizar diferentes producciones de diseño bidimensional y tridimensional, relacionando los aspectos formales con su intención funcional, estética y comunicativa, explicando con terminología adecuada su impacto medioambiental y socioeconómico.

2.1. Identificar los elementos principales del diseño gráfico en diferentes propuestas, analizando su estética e interpretando la intención comunicativa a través de sus aspectos formales.

2.2. Reconocer en el diseño de productos y espacios sus aspectos formales fundamentales, analizando críticamente su intención comunicativa, funcionalidad e inclusividad.

2.3. Distinguir los procesos utilizados para el desarrollo de diferentes productos de diseño, evaluando su dimensión económica y proponiendo mejoras en relación a su impacto medioambiental.

2.4. Utilizar con rigor la terminología técnica y los códigos propios del diseño en el análisis, descripción y valoración de diferentes productos.

CE.3. Planificar la creación de propuestas gráficas, productos y espacios, mediante un proceso metodológico estructurado, justificando la selección de técnicas, herramientas y procedimientos en base a la finalidad del diseño.

3.1. Identificar problemas de uso y comunicación en el entorno susceptibles de ser resueltos con diseño, y utilizar componentes de carácter social y ético en el abordaje de la solución.

3.2. Utilizar estrategias de pensamiento creativo en la generación de ideas para el desarrollo de un proyecto de diseño gráfico, producto o espacio.

3.3. Seleccionar las técnicas, herramientas y procedimientos a utilizar en propuestas de diseño, argumentando su adecuación a la finalidad estética, funcional y comunicativa del producto y explorando las propias preferencias creativas.

3.4. Organizar el flujo de trabajo, planificando las distintas fases del diseño, distribuyendo responsabilidades de forma inclusiva y adecuando el proceso de trabajo al objetivo de la propuesta y los recursos disponibles.

CE.4. Crear propuestas de diseño, utilizando diferentes sistemas de representación y presentación, con criterio estético, rigor y precisión técnica, dando respuesta a las necesidades detectadas, desde una perspectiva personal, sostenible e inclusiva.

4.1. Desarrollar bocetos previos en la exploración de distintas respuestas creativas a los requisitos del diseño detectados, incorporando criterios de inclusión y sostenibilidad.

4.2. Analizar la adecuación de diferentes soluciones creativas con los objetivos del diseño, escogiendo de manera justificada los aspectos formales que conformarán la propuesta definitiva, desde la corrección técnica y en coherencia con el gusto personal.

4.3. Crear propuestas de diseño utilizando diferentes recursos plásticos, digitales y técnicos, aplicando la normativa vigente y la corrección en el uso de herramientas y espacios.

4.4. Evaluar el proceso de diseño, reconduciendo si fuera necesario el desarrollo del trabajo hacia posibles mejoras, mostrando una actitud abierta ante opiniones ajenas.

CE.5. Concretar el producto diseñado mediante la realización de artes finales, maqueta o prototipado, con exigencia en la calidad del acabado y valorando la dimensión profesional vinculada a las diferentes áreas del diseño.

5.1. Generar el producto final de una propuesta de diseño, a partir de artes finales, maqueta o prototipo, utilizando con corrección las técnicas más adecuadas a su finalidad, con exigencia en el acabado.

5.2. Presentar el diseño final a la comunidad, defendiendo sus aspectos formales y estéticos en relación con la intención expresiva y comunicativa del mismo, y justificando la propuesta final.

5.3. Buscar información sobre los entornos laborales vinculados al diseño, analizando los conocimientos y habilidades relacionadas con ellos, y valorando críticamente su contribución a la generación de referentes culturales y artísticos.

SABERES BÁSICOS.

BLOQUE 1. DISEÑO Y SOCIEDAD. CE1, CE2.

SB 1.1. Concepto y evolución histórica del diseño:

Principales tendencias, periodos, escuelas y personalidades del diseño.

SB 1.2. Campos de aplicación del diseño gráfico, de producto y espacios. Tejido social, cultural y profesional. Estudios vinculados al diseño.

SB 1.3. Diseño, ética y comunicación social:

Diseño, ecología y sostenibilidad.

El diseño en la sociedad de consumo. Publicidad y contrapublicidad.

Diseño y diversidad. Diseño inclusivo.

Categorías estéticas. Los estereotipos en el diseño. La ética de las imágenes y productos en el mundo actual: la superación de estereotipos, prejuicios y convencionalismos. Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.

SB 1.4. Herramientas digitales de búsqueda de información y visualización.

SB 1.5. Atención y sentido crítico en la exploración de propuestas de diseño en entornos físicos y virtuales.

BLOQUE 2. EL DISEÑO: CONFIGURACIÓN FORMAL. CE1, CE2, CE4, CE5.

SB 2.1. Comunicación visual:

Punto, línea, plano, color, forma y textura.

Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. Ordenación y composición de la forma en el espacio. Cualidades comunicativas y expresivas de los elementos.

SB 2.2. Sistemas de representación.

SB 2.3. Materiales y técnicas gráfico-plásticas. Cualidades emotivas y expresivas.

SB 2.4. Recursos digitales y programas informáticos para la creación de diseños bidimensionales y tridimensionales. Normativa vigente en relación a licencias de uso. Entornos virtuales de aprendizaje. Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

SB 2.5. Terminología específica para la descripción formal de elementos de diseño.

BLOQUE 3. LAS FASES DEL DISEÑO. CE3, CE4, CE5.

SB 3.1. Metodología proyectual. Estrategias de planificación, organización y gestión de proyectos.

SB 3.2. Procesos de pensamiento creativo y resolución de problemas.

SB 3.3. Vocabulario relativo a procesos de investigación, planificación, creación y materialización de producciones de diseño.

SB 3.4. Técnicas de escucha activa y asertiva . Empatía. Sentido de la responsabilidad y sentido ético en la elección de temáticas , procesos y materiales . Resiliencia y disposición al trabajo. Adaptabilidad.

SB 3.5. Sentido de la iniciativa, proactividad y compromiso con la calidad del acabado.

BLOQUE 4. DISEÑO GRÁFICO. CE3, CE4, CE5.

SB 4.1. Elementos configurativos básicos:

Teoría de percepción visual y recursos del lenguaje visual.

La tipografía: principales familias, legibilidad, propiedades y usos.

El color. Posibilidades comunicativas y expresivas. Usos culturales.

La composición. Retícula. Formatos. Maquetación.

La imagen. tratamiento de la imagen digital.

Ética y significados de las imágenes. La inclusividad y la superación de convencionalismos, estereotipos y prejuicios.

SB 4.2. Procesos y técnicas:

Técnicas graficoplásticas.

Asistentes y programas digitales específicos de diseño . Preparación de artes finales .

SB 4.3. Principales ámbitos de aplicación del diseño gráfico:

La imagen de marca: el diseño corporativo.

Diseño editorial: maquetación.

El diseño publicitario . La comunicación gráfica . Contrapublicidad. La señalética .

SB 4.4. Vocabulario específico de diseño gráfico.

BLOQUE 5. DISEÑO DE PRODUCTO. CE3, CE4, CE5.

SB 5.1. Tipología, morfología y funciones de los objetos.

SB 5.2. Elementos configurativos básicos : Materiales, texturas, formas y colores.

SB 5.3. Sistemas perspectivos de representación aplicados al diseño de producto

SB 5.4. Maqueta y prototipo. Técnicas y materiales.

SB 5.5. Relación entre objeto y usuario:

Antropometría. Ergonomía.

Diseño de objeto y diversidad funcional. Diseño inclusivo.

SB 5.6. Principales ámbitos de aplicación:

Packaging

Diseño textil Diseño de objetos.

SB 5.7. Vocabulario específico de diseño producto.

BLOQUE 6. DISEÑO DE ESPACIOS. CE3, C4, CE5.

SB 6.1. Organización del espacio habitable , público o privado. Distribución de espacios y recorridos. Rediseño de espacios. Percepción psicológica del espacio.

SB 6.2. Principales ámbitos de aplicación del diseño de espacios :

Diseño de interiores Escenografía

SB 6.3. Elementos constructivos. Principios de iluminación.

SB 6.4. Sistemas de representación : diédrico y axonométrico . Acotación. Escalas.

Secciones.

SB 6.5. Maqueta. Técnicas y materiales . Reutilización de materiales . Criterios de sostenibilidad.

SB 6.6. El diseño inclusivo de espacios. Barreras arquitectónicas.

SB 6.7. Vocabulario específico de diseño de espacios.

DISTRIBUCIÓN DE LOS SABERES

00. Técnicas y materiales

01. Breve Historia del Diseño

Diseño Gráfico:

02. La forma

03. La forma geométrica 04. La tipografía

05. La composición

06 El color y la textura

Diseño de producto y de interiores:

07. La publicidad

08. La identidad corporativa

09. Señalética

10. Análisis

CONTENIDOS

01. Introducción al diseño industrial

02. Sist. Representación, jerarquía de línea y acotación 03. Productos de diseño : función y forma

04. Diseño industrial: el proceso de diseño

05. Hitos en la historia del diseño industrial

06. Introducción al diseño de interiores

07. El espacio interior como espacio habitable

08. Organización del espacio habitable

09. Luz y color en los espacios habitables

MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Con el objetivo de atender la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se tendrán que incorporar los principios del diseño universal, asegurándonos de que no hay barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar la participación y el aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje pretenden crear contextos significativos para que alumnado pueda desarrollar las competencias específicas. En este apartado se presentan criterios y principios para diseñar estas situaciones.

Las situaciones de aprendizaje deberían conectar con los desafíos del siglo XXI, por



ello, en el marco de la materia de Diseño, se utilizarían referentes y temas de trascendencia vinculados con los retos del presente como son: la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, la aceptación y el manejo de la incertidumbre, la sostenibilidad y la gestión de residuos, la valoración de la diversidad personal y cultural, la vida saludable y la resolución pacífica de conflictos, entre otros.

La asignatura de " ha de trabajar, por tanto, el equilibrio entre el rigor técnico y la expresión plástica en el diseño.

A su vez, debería fomentar los saberes propios del dibujo técnico, la reflexión, la creatividad y el criterio estético, poniendo en valor el proceso como vehículo de aprendizaje y concibiendo el error como una oportunidad para seguir aprendiendo. Todo ello estudiando y entendiendo el patrimonio como fuente de conocimiento y como vínculo cultural que fomenta los valores democráticos de la sociedad y su memoria histórica.

Para contribuir a la sostenibilidad, y cumplir también con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, se debería reflexionar sobre los materiales que se van a emplear en las actividades, así como sobre el impacto medioambiental que provocan, por lo que se recomienda la utilización de materiales sostenibles y reciclados.

DIBUJO TÉCNICO 1

1º bachillerato

OBJETIVOS

En consonancia con el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, nuestros objetivos se alinean con las directrices establecidas para esta etapa educativa.

De todos los objetivos que establece el artículo 7 del Real decreto 243/2022 para la etapa del bachillerato, la materia de Dibujo Técnico contribuirá a desarrollar en el alumnado:

A. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

C. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

D. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal

G. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

I. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

J. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia

y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

SABERES BÁSICOS

La base de nuestros contenidos se apoyan en la LOE modificada por la LOMLOE, que establece los fundamentos del currículo en Bachillerato y su relación con los saberes básicos.

Estos saberes se distribuyen en bloques, mostrados en las siguientes tablas:

Bloque 1. Geometría métrica

B.1.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico CE1, CE2, CE3, CE5	1º curso	2º curso
G1. Breve recorrido histórico		
Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	X	
La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.		X
Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.	X	X
G2. Elementos del dibujo técnico en las formas de la arquitectura, ingeniería y otros ámbitos artísticos.		
Elementos geométricos en arquitectónicos conjuntos diferentes épocas y estilos.	X	
Geometría en las artes plásticas.	X	
Formas geométricas en piezas industriales.	X	X
G3. Instrumental de dibujo técnico. Terminología.		
Instrumental tradicional. Principales herramientas y usos.	X	X
Software de diseño asistido por ordenador. Comparativa con herramientas tradicionales.	X	X
Terminología específica de la materia.		
G4. Actitudes		
Respeto e interés por referentes arquitectónicos históricos y otras obras plásticas.	X	X
Identificación de construcciones de dibujo		X



técnico en piezas industriales.		
B.1.2. Construcciones geométricas CE1, CE2, CE5	1º curso	2º curso
G1. Lugares geométricos		
Operaciones básicas con segmentos y ángulos.	X	
Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.		X
Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical.	X	X
G2. Transformaciones geométricas		
Isométricas e isogonales: traslación, giro, simetría y homotecia.	X	
Proyectivas: homología y afinidad. Inversión		X
G3. Polígonos		
Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.	X	X
Equivalencia entre polígonos.		X
G4. Tangencias y curvas		
Tangencias básicas. Trazado con y sin herramientas digitales. Tangencias mediante potencia e inversión.	X	X
Curvas técnicas. Óvalos y ovoides. Espirales.	X	X
Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.		X
G5. Actitudes		
Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	X	X
Resolución de tangencias y curvas con software	X	X

digital.		
----------	--	--

Bloque 2. Geometría proyectiva y normalización. Sistemas CAD.

B.2.1. Sistemas de representación CE1, CE2, CE3, CE5	1º Curso	2º Curso
G1. Sistema diédrico		
Punto, recta y plano. Tipología. Alfabeto y pertenencias.	X	X
Intersecciones. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.	X	X
Abatimientos, giros y cambios de plano. Verdaderas magnitudes. Figuras contenidas en planos.		X
Poliedros: tetraedro, hexaedro y octaedro.		X
Superficies radiadas: pirámides y prismas. Secciones planas.		X
Cuerpos de revolución rectos: Conos y cilindros.		X
G2. Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo		
Perspectivas isométrica y caballera. Ejes y coeficientes de reducción.	X	X
Elementos básicos: punto, recta y plano.	X	
Representación de figuras y sólidos sencillos.		
Representación de sólidos con curvas.	X	X
G3. Sistema de planos acotados		
Fundamentos y elementos básicos.	X	
Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.		X
G4. Sistema cónico		

Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Representación de figuras planas.	X	
Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas diédricas.		X
G5. Aplicaciones digitales		
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a los sistemas de representación.	X	X
Representaciones físicas y virtuales de poliedros platónicos.		X
B.2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos CE2, CE3, CE4, CE5	1º Curso	2º Curso
G1. Normalización		
Escalas gráficas. Construcción y uso.	X	X
Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	X	X
Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación	X	X
Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas.	X	X
G2. Proyectos de colaboración		
Diseño, ecología y sostenibilidad.	X	
Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.		X
Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.		X
G3. Sistemas CAD		

Aplicaciones vectoriales 2D-3D. Herramientas y paneles básicos. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	X	
Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	X	X
Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.		X
G4. Actitudes		
Respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.	X	X
Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.	X	X
Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad.	X	X

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

1 Trazados Fundamentales y Proporcionalidad En esta unidad, los estudiantes aprenderán los trazados geométricos básicos y los principios de proporcionalidad en dibujo técnico. Esto sienta las bases para representar objetos con precisión.

2 Construcción de Triángulos Los estudiantes desarrollarán habilidades en la construcción de triángulos con diversas propiedades, lo que les permitirá comprender mejor la geometría y sus aplicaciones.

3 Construcción de Tetraedros y Polígonos Esta unidad se enfoca en la construcción de sólidos y polígonos regulares, proporcionando una comprensión más profunda de las formas geométricas tridimensionales.

4 Transformaciones en el Plano Los estudiantes explorarán traslaciones, simetrías y rotaciones en el plano, desarrollando habilidades esenciales para representar objetos en diferentes posiciones y orientaciones.

5 Tangencias La unidad sobre tangencias enseñará a los estudiantes cómo identificar y dibujar tangencias entre circunferencias y rectas, una habilidad fundamental en dibujo técnico.

6 Curvas Técnicas y Cónicas Esta unidad se centra en la representación de curvas técnicas y cónicas, explorando conceptos avanzados de geometría descriptiva.

7 Introducción a la Geometría Descriptiva Los estudiantes serán introducidos a los principios fundamentales de la geometría descriptiva, que es esencial para la representación de objetos tridimensionales en el dibujo técnico.

8 Croquización, Acotación, Vistas y Escalas En esta unidad, los estudiantes aprenderán a realizar croquis, aplicar acotaciones y comprender las vistas de objetos en dibujo técnico.

9 Axonometrías (Isométrica, Caballera, Militar...) Los estudiantes explorarán diferentes técnicas de axonometría, incluyendo isométrica, caballera y militar. Esto les permitirá representar objetos tridimensionales de manera más realista en el plano.

10 Diédrico I La unidad de Diédrico I se centra en la proyección diédrica, un concepto fundamental en dibujo técnico. Los estudiantes aprenderán a representar objetos en proyecciones ortogonales.

11 Diédrico II En Diédrico II, los estudiantes avanzarán en la proyección diédrica, abordando proyecciones más complejas y resolviendo problemas de intersección y sección.

12 Otros Sistemas de Representación (planos acotados, cónica) Esta unidad explorará otros sistemas de representación, como planos acotados y la representación de cónicas, brindando a los estudiantes una visión completa de las técnicas de dibujo técnico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La evaluación es una parte esencial de nuestro proceso. Los criterios de evaluación se diseñan cuidadosamente para medir el grado en que los estudiantes han alcanzado las competencias específicas del área. Estos criterios se vinculan estrechamente con las directrices del **Real Decreto 243/2022**, que establece las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

CE.1. Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

Relacionar las matemáticas y el dibujo geométrico, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería u otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia.

Identificar estructuras geométricas básicas a partir de referentes arquitectónicos de nuestro patrimonio monumental.

Manejar correctamente los principales instrumentos de dibujo técnico, distinguiendo su función y terminología específica.

1.4 Comparar la presencia del dibujo geométrico en distintas culturas y relacionarlo con el contexto social, desde una perspectiva de género entre otras.

CE.2. Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, aplicando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

2.1 Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

2.2 Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

2.3 Resolver con precisión ejercicios de tangencias, mediante técnicas gráficas y digitales.

2.4 Construir curvas técnicas ligadas al concepto de tangencia, con precisión en los distintos enlaces.

CE.3. Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, considerando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

3.1 Representar elementos básicos en el espacio, mediante sistema diédrico, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

3.2 Solucionar problemas de intersección, paralelismo, perpendicularidad y distancias en sistema diédrico.

3.3 Definir elementos y figuras planas en sistema axonométrico y cónico, valorando su importancia como métodos de representación espacial.

3.4 Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

3.5 Valorar el rigor gráfico de las representaciones y las aplicaciones digitales basadas en sistemas de representación.

CE.4. Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

4.1 Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

4.2 Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

4.3 Aprender la limpieza y claridad de los trazados, respetando las vistas mínimas necesarias.

CE.5. Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

5.1 Crear figuras planas mediante programas informáticos de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

5.2 Representar digitalmente sólidos tridimensionales mediante herramientas digitales 3D básicas.

5.3 Diseñar piezas buscando la limpieza y claridad de formas, utilizando las herramientas CAD más adecuadas.

Estos criterios de evaluación se vinculan directamente con todas las competencias específicas de la materia, asegurando una evaluación integral y alineada con los estándares educativos establecidos por la LOMLOE.

DIBUJO TÉCNICO 2

2º bachillerato

OBJETIVOS

En consonancia con el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, nuestros objetivos se alinean con las directrices establecidas para esta etapa educativa.

De todos los objetivos que establece el artículo 7 del Real decreto 243/2022 para la etapa del bachillerato, la materia de Dibujo Técnico contribuirá a desarrollar en el alumnado:

A. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

C. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

D. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal

G. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

I. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

J. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

SABERES BÁSICOS

La base de nuestros contenidos se apoyan en la LOE modificada por la LOMLOE, que establece los fundamentos del currículo en Bachillerato y su relación con los saberes básicos.

Estos saberes se distribuyen en bloques, mostrados en las siguientes tablas:

Bloque 1. Geometría métrica

B.1.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico CE1, CE2, CE3, CE5	1º curso	2º curso
G1. Breve recorrido histórico		
Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	X	
La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.		X
Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.	X	X
G2. Elementos del dibujo técnico en las formas de la arquitectura, ingeniería y otros ámbitos artísticos.		
Elementos geométricos en arquitectónicos conjuntos	X	



diferentes épocas y estilos.		
Geometría en las artes plásticas.	X	
Formas geométricas en piezas industriales.	X	X
G3. Instrumental de dibujo técnico. Terminología.		
Instrumental tradicional. Principales herramientas y usos.	X	X
Software de diseño asistido por ordenador. Comparativa con herramientas tradicionales.	X	X
Terminología específica de la materia.		
G4. Actitudes		
Respeto e interés por referentes arquitectónicos históricos y otras obras plásticas.	X	X
Identificación de construcciones de dibujo técnico en piezas industriales.		X
B.1.2. Construcciones geométricas CE1, CE2, CE5	1º curso	2º curso
G1. Lugares geométricos		
Operaciones básicas con segmentos y ángulos.	X	
Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.		X
Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical.	X	X
G2. Transformaciones geométricas		
Isométricas e isogonales: traslación, giro, simetría y homotecia.	X	
Proyectivas: homología y afinidad. Inversión		X
G3. Polígonos		
Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.	X	X
Equivalencia entre polígonos.		X
G4. Tangencias y curvas		

Tangencias básicas. Trazado con y sin herramientas digitales. Tangencias mediante potencia e inversión.	X	X
Curvas técnicas. Óvalos y ovoides. Espirales.	X	X
Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.		X
G5. Actitudes		
Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	X	X
Resolución de tangencias y curvas con software digital.	X	X

Bloque 2. Geometría proyectiva y normalización. Sistemas CAD.

B.2.1. Sistemas de representación CE1, CE2, CE3, CE5	1º Curso	2º Curso
G1. Sistema diédrico		
Punto, recta y plano. Tipología. Alfabeto y pertenencias.	X	X
Intersecciones. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.	X	X
Abatimientos, giros y cambios de plano. Verdaderas magnitudes. Figuras contenidas en planos.		X
Poliedros: tetraedro, hexaedro y octaedro.		X
Superficies radiadas: pirámides y prismas. Secciones planas.		X
Cuerpos de revolución rectos: Conos y cilindros.		X
G2. Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo		

Perspectivas isométrica y caballera. Ejes y coeficientes de reducción.	X	X
Elementos básicos: punto, recta y plano.	X	
Representación de figuras y sólidos sencillos.		
Representación de sólidos con curvas.	X	X
G3. Sistema de planos acotados		
Fundamentos y elementos básicos.	X	
Resolución de problemas de cubiertas sencillas.		X
Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.		
G4. Sistema cónico		
Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Representación de figuras planas.	X	
Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas diédricas.		X
G5. Aplicaciones digitales		
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a los sistemas de representación.	X	X
Representaciones físicas y virtuales de poliedros platónicos.		X
B.2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos CE2, CE3, CE4, CE5	1º Curso	2º Curso
G1. Normalización		
Escalas gráficas. Construcción y uso.	X	X
Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	X	X
Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación	X	X
Representación de cuerpos y piezas		

industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas.	X	X
G2. Proyectos de colaboración		
Diseño, ecología y sostenibilidad.	X	
Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.		X
Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.		X
G3. Sistemas CAD		
Aplicaciones vectoriales 2D-3D. Herramientas y paneles básicos. Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	X	X
Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.	X	X
Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.		
G4. Actitudes		
Respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.	X	X
Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.	X	X
Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad.		

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

1 Trazados Fundamentales y Proporcionalidad En esta unidad, los estudiantes aprenderán los trazados geométricos básicos y los principios de proporcionalidad en dibujo técnico. Esto sienta las bases para representar objetos con precisión.

2 Construcción de Triángulos Los estudiantes desarrollarán habilidades en la construcción de triángulos con diversas propiedades, lo que les permitirá comprender mejor la geometría y sus aplicaciones.

3 Construcción de Tetraedros y Polígonos Esta unidad se enfoca en la construcción de sólidos y polígonos regulares, proporcionando una comprensión más profunda de las formas geométricas tridimensionales.

4 Transformaciones en el Plano Los estudiantes explorarán traslaciones, simetrías y rotaciones en el plano, desarrollando habilidades esenciales para representar objetos en diferentes posiciones y orientaciones.

5 Tangencias y curvas técnicas La unidad sobre tangencias enseñará a los estudiantes cómo identificar y dibujar tangencias entre circunferencias y rectas, una habilidad fundamental en dibujo técnico.

6 Tangencias avanzadas Esta unidad se centra en la representación de curvas técnicas y cónicas, explorando conceptos avanzados de geometría descriptiva.

7 Cónicas

8 Introducción a la Geometría Descriptiva Los estudiantes serán introducidos a los principios fundamentales de la geometría descriptiva, que es esencial para la representación de objetos tridimensionales en el dibujo técnico.

9 Croquización, Acotación y Vistas En esta unidad, los estudiantes aprenderán a realizar croquis, aplicar acotaciones y comprender las vistas de objetos en dibujo técnico.

10 Axonometrías (Isométrica, Caballera, Militar...) Los estudiantes explorarán diferentes técnicas de axonometría, incluyendo isométrica, caballera y militar. Esto les permitirá representar objetos tridimensionales de manera más realista en el plano.

11 Diédrico I La unidad de Diédrico I se centra en la proyección diédrica, un concepto fundamental en dibujo técnico. Los estudiantes aprenderán a representar objetos en proyecciones ortogonales.

12 Diédrico II En Diédrico II, los estudiantes avanzarán en la proyección diédrica, abordando proyecciones más complejas y resolviendo problemas de intersección y sección.

13 Otros Sistemas de Representación (planos acotados, cónica) Esta unidad explorará otros sistemas de representación, como planos acotados y la representación de cónicas, brindando a los estudiantes una visión completa de las técnicas de dibujo técnico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La evaluación es una parte esencial de nuestro proceso. Los criterios de evaluación se diseñan cuidadosamente para medir el grado en que los estudiantes han alcanzado las competencias específicas del área. Estos criterios se vinculan estrechamente con las directrices del **Real Decreto 243/2022**, que establece las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

CE. 1. Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado.

1.2 Identificar y recrear construcciones geométricas en piezas industriales de nuestro entorno, valorando la aplicación práctica del dibujo técnico.

1.3 Comparar instrumentos, material y terminología de dibujo técnico con herramientas de software digital de diseño.

CE.2. Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, aplicando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

2.1 Resolver figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.

2.2 Construir polígonos con equivalencia de áreas, aplicando proporcionalidad y valorando la claridad y limpieza de los dibujos.

2.3 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión, valorando la precisión del trazado gráfico y digital.

2.4 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción con y sin herramientas digitales.

CE.3. Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, considerando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, obteniendo verdaderas magnitudes.

3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistemadiédrico, así como secciones planas en los mismos.

3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, utilizando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.

3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos de arquitectura o topografía mediante el sistema de planos acotados.

3.5 Valorar el rigor gráfico de las representaciones y la recreación digital de sólidos.

CE.4. Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos de despieces y planos de conjunto, según normativa UNE e ISO.

4.2 Emplear croquis para el estudio de cortes, secciones y roturas en el diseño de piezas industriales.

4.3 Valorar la limpieza, claridad y resolución del delineado normalizado.

CE.5. Participar en proyectos colectivos de creación digital de objetos y espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas específicos CAD, valorando las aportaciones de todos los miembros del equipo.

5.1 Representar objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.

5.2 Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

5.3 Diseñar digitalmente conjuntos mecánicos cuidando la presentación, claridad y simplicidad del producto final, junto a la documentación técnica necesaria.

Estos criterios de evaluación se vinculan directamente con todas las competencias específicas de la materia, asegurando una evaluación integral y alineada con los estándares educativos establecidos por la LOMLOE.

DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO

1º Bachillerato

OBJETIVOS

El lenguaje gráfico del dibujo técnico es una herramienta imprescindible para comprender el entorno natural, artístico y arquitectónico que nos rodea, así como para desarrollar la visión espacial y la capacidad de abstracción. Su estudio se remonta a la antigüedad y continúa vigente por su universalidad, su incidencia directa en la transformación del entorno y su poderoso vínculo con las disciplinas artísticas.

En este contexto, cabe destacar que la materia de 'Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño', dirigida al alumnado que cursa estudios de bachillerato en la modalidad de Artes, refuerza y profundiza en dicho vínculo, poniendo en valor el papel relevante que posee la geometría como elemento de comunicación gráfica y generador de formas y composiciones, a lo largo de la historia y en disciplinas contemporáneas como el diseño y la ilustración. Del mismo modo, el aprendizaje del dibujo técnico se enfoca en esta materia de manera aplicada y transversal, es decir, no sólo como finalidad en sí misma, sino reforzando al mismo tiempo la unión entre geometría, artes plásticas y diseño.

Este enfoque transversal contribuye al desarrollo de una educación de calidad, favoreciendo la conexión de las actividades con contextos artísticos diversos y sostenibles. A su vez, el planteamiento aplicado de la materia pretende consolidar una transferencia significativa de conocimientos que dote al alumnado de los recursos necesarios para la interpretación del entorno, la creación de proyectos artísticos y de diseño y la resolución de situaciones futuras complejas.

Por otra parte, la materia de 'Dibujo Técnico Aplicado' contribuye de manera directa a adquisición de las competencias clave, por su carácter favorecedor de metodologías activas y cooperativas que transforman el aprendizaje en una experiencia significativa y que promueven el desarrollo de la creatividad en el marco del diseño y de la realización de proyectos artísticos. A su vez, el desarrollo de la materia contribuye al logro de los objetivos generales de etapa, dado que consolida hábitos de responsabilidad y disciplina, estimula el razonamiento lógico en la resolución de problemas, desarrolla la competencia digital y fortalece la inteligencia visual- espacial.

Esta materia ha sido organizada apoyándose en los aprendizajes de la etapa anterior de Educación Secundaria Obligatoria recogidos en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual y teniendo en cuenta el perfil de salida del alumnado, establecido en el tercer curso de la mencionada etapa, con la intención de garantizar su necesaria continuidad y progresión. Por otra parte, la materia de 'Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño' se relaciona de manera directa con otras asignaturas del bachillerato artístico, modalidad en la que el alumnado comenzará una especialización que le permitirá encaminarse a formaciones artísticas superiores.

SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos recogen aquellos contenidos que son imprescindibles para adquirir las competencias específicas y se organizan en cinco bloques. Estos saberes adquieren, a lo largo de los dos cursos de bachillerato, un mayor grado de dificultad y complejidad, profundizándose en ellos de manera progresiva.

3.1. Bloque 1. Geometría, arte y entorno.

En el bloque 'Geometría, arte y entorno', se recogen los saberes relacionados con la presencia de la geometría en los diversos entornos naturales, artísticos y arquitectónicos, así como en el diseño y sus especialidades: gráfico, publicitario, de producto, entre otros. También se incluyen los contenidos relacionados con el dibujo a mano alzada, el croquis y el boceto.

3.2. Bloque 2. Geometría plana.

En el bloque 'Geometría plana', se presentan saberes fundamentales relativos a la concepción del espacio bidimensional: trazados fundamentales, construcciones poligonales, transformaciones geométricas, tangencias básicas y curvas cónicas y técnicas, con el propósito de aplicarlas al diseño gráfico y a las artes plásticas.

3.3. Bloque 3. Geometría descriptiva.

En el bloque 'Geometría descriptiva', se incluyen los saberes vinculados a los principales sistemas de representación: vistas diédricas, sistema axonométrico y sistema cónico, con el objetivo de aplicarlos en la representación de la realidad o de proyectos artísticos propios.

3.4. Bloque 4. Normalización y diseño de proyectos.

El bloque 'Normalización y diseño de proyectos' se recogen a los saberes básicos vinculados a las normas fundamentales UNE e ISO, con el fin de representar diseños o proyectos artísticos de manera clara, unívoca y universal.

3.5. Bloque 5. Herramientas digitales para el diseño.

En el bloque 'Herramientas digitales para el diseño', el alumnado explora los principales programas de dibujo digital para mejorar sus competencias en el manejo de estos, con el fin de experimentar posibilidades plásticas diversas y de representar diseños haciendo uso de técnicas contemporáneas.

Bloque 1. Geometría, arte y entorno CE1, CE2
<ul style="list-style-type: none"> • La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el diseño. La geometría en la composición (proporción, equilibrio, ritmo, movimiento y simetría). • La proporción áurea en el arte. • La representación del espacio. La perspectiva a lo largo de la historia del arte. • Estudios a mano alzada de la geometría de la forma. Apuntes y esbozos.
Bloque 2. Geometría plana CE1,CE2, CE3
<ul style="list-style-type: none"> • Trazados fundamentales <ul style="list-style-type: none"> ○ Mediatriz y bisectriz. • Transformaciones geométricas. <ul style="list-style-type: none"> ○ Igualdad y simetría. ○ Giro, traslación y homotecia. • Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. • Construcciones poligonales. <ul style="list-style-type: none"> ○ Diseño gráfico de producto, de packaging, entre otros. • Tangencias y enlaces. Casos básicos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Diseño gráfico, de producto, identidad corporativa, entre otros. • Curvas Técnicas.
Bloque 3. Geometría descriptiva CE1, CE2, CE4
<ul style="list-style-type: none"> • Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los sistemas de representación. • Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo. • Sistema axonométrico. <ul style="list-style-type: none"> ○ Perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño. ○ Representación de la circunferencia. • Sistema cónico <ul style="list-style-type: none"> ○ Perspectiva cónica, frontal y oblicua. Aplicación al diseño Representación de luces y sombras • Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos Aplicación en la arquitectura y el diseño.
Bloque 4. Normalización y diseño de proyectos.CE2, CE5

- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE, ISO.
- Necesidad y ámbito de aplicación de las normas UNE, ISO. Normas fundamentales y criterios básicos de acotación.
- Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas.
- Fases y documentación gráfica de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.

Bloque 5. Herramientas digitales para el diseño CE6

- Herramientas y técnicas digitales para el diseño
- Dibujo vectorial en 2D.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE.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.

1.1. Reconocer 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.

CE.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.

2.1. 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.

CE.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 de objetos y espacios.

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.

3.4. Dibujar ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.

CE.4. Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.

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.

CE.5.: 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.

5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.

5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

1. Geometría, arte y entorno. (1er trimestre)

1.1 Trazados geométricos básicos.

- Mediatriz, bisectriz, teorema de Tales, paralelismo y perpendicularidad.

1.2 La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte.

- La geometría en la composición.
- La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la historia del arte.

1.3. Relaciones geométricas en el arte y el diseño.

- Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.
- Proporción, igualdad y simetría. El número áureo en el arte y la naturaleza.

2. Geometría plana. (2do trimestre)

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño.
- Tangencias básicas. Curvas técnicas. Aplicación en el diseño.

3. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- Concepto y tipos de proyección. Finalidad de los distintos sistemas de representación.
- Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración.
- Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo.
- Perspectivas isométrica y caballera. (3er trimestre)
- Iniciación al diseño de packaging.
- Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS

2º bachillerato

OBJETIVOS

El objetivo de la materia de Fundamentos Artísticos es introducir al alumnado en el conocimiento, fundamentos y percepción del arte: promover su sensibilización a través del descubrimiento y la experiencia ante la obra artística; analizar la relación entre dicha obra y la sociedad y dotarle de los conocimientos teóricos y técnicos que lo introduzcan en su comprensión.

A través de esta materia, el alumnado identificará y analizará las obras más relevantes desde la historia antigua hasta la contemporaneidad, contemplando las diversas disciplinas artísticas implicadas.

Saber ubicar cronológicamente las obras y los productos artísticos, teniendo en cuenta su contexto sociocultural, ayudará al alumnado a establecer análisis comparativos y conexiones entre obras surgidas en períodos históricos diferentes.

SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos forman parte del conjunto de elementos que constituyen las competencias específicas, a su vez, estos se encuentran integrados en los criterios de evaluación que servirán para determinar y realizar la evaluación del aprendizaje del alumnado. Dichos saberes se organizan en seis bloques:

Bloque 1. Los fundamentos del arte.

Bloque 2. Visión, realidad y representación.

Bloque 3. El arte clásico y sus proyecciones.

Bloque 4. Arte y expresión.

Bloque 5. Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte.

Bloque 6. Metodologías y estrategias.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los saberes básicos forman parte del conjunto de elementos que constituyen las competencias específicas, a su vez, estos se encuentran integrados en los criterios de evaluación que servirán para determinar y realizar la evaluación del aprendizaje del alumnado. Dichos saberes se organizan en seis bloques:

Bloque 1. Los fundamentos del arte.

Bloque 2. Visión, realidad y representación.

Bloque 3. El arte clásico y sus proyecciones.

Bloque 4. Arte y expresión.

Bloque 5. Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte.

Bloque 6. Metodologías y estrategias.

UNIDADES DIDÁCTICAS

Los fundamentos del arte.

UNIDAD 1

- Tecnología del arte, materiales, técnicas y procedimientos.
- Terminología específica del arte y la arquitectura.
- Aspectos históricos, geográficos y sociales del arte.
- Teorías del arte. Definición de arte a lo largo de la historia y perspectiva actual.
- Perspectiva de género en el arte: representaciones y creaciones de mujeres.
- Arte conceptual y arte objeto.

El arte clásico y sus proyecciones.

UNIDAD 2

- Introducción a la arquitectura y escultura griegas. Órdenes. Obras y periodos más relevantes.
- El retrato escultórico en la Roma Antigua.
- Claves de la arquitectura a través de las diferentes épocas y estilos: de la romanización a la Baja Edad Media.

UNIDAD 3

- El renacer del arte clásico en la arquitectura, pintura y escultura: del trecento al cinquecento.
- La proyección clásica en la edad contemporánea: del Neoclasicismo a la pintura metafísica.

Visión, realidad y representación.

UNIDAD 4

- Introducción al arte precolombino y el arte africano precolonial.
- Sistemas de representación espacial en la pintura. De la pintura primitiva a la ruptura cubista.

UNIDAD 5

- El impresionismo y posimpresionismo pictórico.
- El Realismo: conceptos y enfoques. El Hiperrealismo.
- El Surrealismo. Influencias posteriores en el arte, el cine y la publicidad.
- La abstracción: orígenes y evolución.

Arte y expresión.

UNIDAD 6

- La exaltación barroca, aportaciones a la pintura y escultura.
- El Romanticismo y el origen de la modernidad.

UNIDAD 7

- El Expresionismo alemán. Del Fauvismo al Expresionismo Figurativo del s. XX.
- Del rechazo dadaísta al arte intermedia de Fluxus.

Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte

UNIDAD 8

- El Modernismo. Arquitectura y artes aplicadas. La arquitectura orgánica.
- La Bauhaus. Arte y función. Diseño y artes aplicadas. El Art Déco. Arte y artesanía.
- La arquitectura del vidrio y hierro y el Movimiento Moderno.

UNIDAD 9

- Arte y medios de comunicación: del cartel al Pop Art.
- El arte en pantalla: el videoarte, arte en las redes, arte digital. La luz como elemento plástico.
- Arte y ecología. Del Land Art y el Arte Povera hasta nuestros días.
- El arte como instrumento de transformación de la sociedad. De los individualismos artísticos al arte colaborativo.
- Espacios urbanos e intervenciones artísticas. Arte urbano.

Metodologías y estrategias.

UNIDAD 10

- Metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, y de análisis técnico y procedimental a la obra de arte.
- La distribución de tareas en los proyectos artísticos colectivos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
- Metodología proyectual. Fases de los proyectos artísticos.
- Estrategias de selección de estilos, técnicas y lenguajes.
- Sostenibilidad y consumo responsable en la elección de los materiales de trabajo.
- Cuidado del entorno de trabajo y respeto al medio ambiente.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE.1. Identificar y analizar los diferentes conceptos de arte desde los orígenes hasta la actualidad, a través del análisis de los diversos períodos históricos y culturales, reflexionando sobre su evolución histórica y valorando la diversidad cultural y

artística.

Justificar la repercusión del arte y sus diversas manifestaciones artísticas, en la riqueza que supone la diversidad cultural y artística, dejando a un lado posibles prejuicios.

Valorar de forma crítica las singularidades de las diversas manifestaciones artísticas de nuestro patrimonio histórico, relacionándolas con su contexto sociocultural de forma abierta y respetuosa.

Argumentar los cambios surgidos en la evolución del concepto de arte utilizando la terminología específica del área asociada al lenguaje artístico.

CE.2. Investigar la función ideológica del arte como representación de una época y de una cultura, analizando producciones artísticas de distintos contextos, e identificando el patrimonio cultural y artístico como valor social.

Analizar sin prejuicios las diferentes posibilidades artísticas y arquitectónicas de diversos contextos históricos, comparando el lenguaje derivado de la forma o la

función en los resultados de las obras de referencia.

Explicar la función del arte en cada contexto histórico y cultural, valorando su importancia en nuestro patrimonio global y local.

Apreciar las singularidades de las obras artísticas, identificando su valor social como parte del patrimonio histórico-artístico colectivo y como identidad personal.

CE.3. Analizar y explicar los lenguajes, medios y soportes propios de diferentes estilos y periodos históricos, a través de su estudio formal, funcional y semántico, haciendo uso de la terminología específica vinculada al lenguaje artístico, e identificando el contexto social, geográfico e histórico en el que se crearon.

Identificar los diferentes lenguajes y claves artísticas analizando diversas producciones artísticas de diferentes estilos o de los distintos contextos social, geográfico e histórico que los rodean.

Analizar formal, funcional y semánticamente las corrientes artísticas utilizando la terminología propia de cada producción y lenguaje artístico.

Apreciar la intencionalidad de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas por su aportación histórica y social a través del tiempo, compartiendo las conclusiones de las investigaciones de forma abierta, crítica y respetuosa.

Valorar la diferencia de los medios y soportes de las propuestas artísticas a través de la historia.

CE.4. Identificar las posibilidades comunicativas y expresivas que ofrecen las

diferentes técnicas y estilos, valorando su potencial creativo.

Apreciar la importancia de la expresión artística como vía para el desarrollo del pensamiento crítico, la capacidad creativa y la autoestima.

Debatir ideas y propuestas artísticas, con sentido crítico y superando los estereotipos, respetando los criterios, puntos de vista y aportaciones creativas de las obras de artistas de diferentes estilos y contextos históricos.

CE.5. Interpretar y crear producciones artísticas, individuales o colectivas, a partir de su estudio, contexto y significado, experimentando con diferentes medios, soportes y técnicas, incluidas las digitales, teniendo en cuenta la sostenibilidad y el consumo responsable, afrontando nuevos retos artísticos.

Interpretar con creatividad producciones artísticas de diversos estilos y períodos, analizando su forma, su significado y su contexto, desarrollando la sensibilidad y el sentido crítico.

PROYECTOS ARTÍSTICOS

1º bachillerato

La materia de Proyectos Artísticos en 1º de bachillerato, según lo dispuesto en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, combina una concepción del arte centrada en la expresión personal, que es la que se trabaja en la etapa educativa anterior, con otra en la que resulta fundamental la concreción de los objetivos y finalidades que se plantean en la ejecución de un proyecto artístico, incidiendo, en la planificación y gestión del mismo, así como en el efecto que este pueda tener en el entorno físico más cercano, su impacto social y medioambiental, o en otras parcelas de la realidad accesibles a través de internet o de las redes sociales.

Se pone, así, el énfasis tanto en el proceso como en el resultado.

Al hablar de proyectos, se hace aquí referencia a una amplia gama de posibilidades, que van desde los microproyectos que interactúan entre sí a un gran proyecto que se realice durante todo el curso, pasando por fórmulas mixtas que se adapten mejor a las necesidades y particularidades de cada grupo y de cada centro educativo.

En todos los casos, ha de entenderse el proyecto como un entorno interdisciplinar que favorece la puesta en práctica de las competencias y la activación de los saberes básicos de esta y otras materias que conforman la etapa.

La materia incluye seis competencias específicas que emanan de las competencias

clave y los objetivos establecidos para el Bachillerato, e implican desempeños íntimamente relacionados entre sí, por lo que han de ser abordados de manera globalizada.

Estas competencias específicas permiten al alumnado desarrollar un criterio de selección de propuestas de proyectos artísticos, realizables y acordes con la intención expresiva o funcional y con el marco de recepción previsto.

Le permiten, además, planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

Posibilitan también la realización efectiva de los proyectos con vistas a expresar la intención con la que fueron creados y a provocar un determinado efecto en el entorno.

Asimismo, favorecen la puesta en común de las distintas fases del proceso para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión.

OBJETIVOS

Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.

Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos físico-deportivos para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE.1. Reconocer y valorar los elementos del patrimonio local, y global, histórico y contemporáneo.

1.1. Reflexionar sobre la dimensión social del patrimonio artístico y cultural, de manera colaborativa a través de distintos soportes o propuestas.

1.2. Reconocer los elementos fundamentales del patrimonio cultural y artístico más cercano, estableciendo un contacto directo y activo con dicho patrimonio.

1.3. Acceder al patrimonio cultural y artístico global, a través de diversos canales, de forma abierta y con interés.

1.4. Poner en valor el patrimonio cultural y artístico global, compartiendo de forma abierta las ideas, sentimientos y emociones que ha generado.

1.5. Compartir el conocimiento y goce de la percepción del patrimonio cultural y artístico más cercano, a través de diversos medios y de forma inclusiva y determinando qué elementos incitan a ese disfrute.

1.6. Determinar la intencionalidad y especificidad del patrimonio cultural y artístico más cercano, contrastando opiniones de forma respetuosa. Competencia específica

1. 7. Comparar elementos del patrimonio local y el global, buscando puntos en común y aspectos diferenciadores con actitud integradora.

1.8. Establecer relaciones estructurales entre manifestaciones del patrimonio local y global, con apertura y sentido crítico.

1.9. Utilizar los elementos del patrimonio local, y global, histórico y contemporáneo, como fuente de inspiración.

CE.2. Generar proyectos, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

2.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.

2.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.

CE.3. Comunicar ideas, sentimientos y emociones, mostrando respeto por las aportaciones de los otros, y empleando la terminología específica del área.

3.1. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico

CE.4. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.

4.1. Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.

4.2. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.

4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.

CE.5. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.

5.1. Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.

5.2. Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y

de su repercusión en el entorno.

5.3. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.

CE.6. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

6.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.

6.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.

6.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.

6.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.

SABERES

Los saberes se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas. A pesar de ello, en el currículo establecido **en el actual decreto no se presentan los saberes vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes saberes integrados en las situaciones de aprendizaje diseñadas.** Los saberes de Proyectos Artísticos se articulan en función de los **saberes básicos** a alcanzar, siendo los siguientes:

A. Desarrollo de la creatividad

- La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.
- Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
- Estrategias de superación del bloqueo creativo.

B. Gestión de proyectos artísticos

- Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.
- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.
- Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.

Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

Los saberes se estructuran en cuatro **bloques**, de este modo:

1. Nociones básicas sobre el patrimonio.

En este bloque se presentará el patrimonio como fuente de conocimiento, inspiración y oportunidades personales, sociales y económicas.

2. Desarrollo de la creatividad.

Este bloque se centrará en el proceso de creación y aquellos factores que lo favorecen: constante capacidad de cambio y adaptación. Para favorecerla se propiciará un entorno adecuado de trabajo.

3. Espacios, medios, soportes y técnicas para el desarrollo de proyectos.

4. Diseño y gestión de proyectos artísticos.

Se acometerán sus diferentes fases, teniendo en cuenta el impacto social que pueden alcanzar. También se acometerán las posibilidades de desarrollo social, académico y profesional relacionadas con el mundo del arte.

Saberes básicos

1. Nociones básicas sobre la creación artística y el patrimonio.
- Noción de patrimonio cultural, artístico y natural.

- El patrimonio local, material e inmaterial.

-La educación patrimonial.

2. La creatividad.

Entornos de trabajo creativos.

-La creatividad. Destreza personal y herramientas para la expresión artística.

-Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.

- Estrategias de superación del bloqueo creativo.

3. Espacios, medios, soportes y técnicas para el desarrollo de proyectos. Uso de materiales sostenibles y reciclados.

4. Diseño y gestión de proyectos artísticos.

-Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas.

-Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.

-Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido.

Resolución de conflictos.

-Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.

-Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.

-Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

- UD 1 Nociones básicas sobre la creación artística y el patrimonio. Introducción al concepto de proyecto artístico, y a los recursos patrimoniales como fuente de conocimiento e inspiración, (durante el curso se ampliará en este último apartado, según las necesidades de cada proyecto).
- UD 2 Recursos y técnicas para la organización de ideas y el desarrollo de la creatividad.
- UD 3 Fases del proyecto.
- UD 4 Espacios, medios, soportes y técnicas de Dibujo y Pintura para el desarrollo de proyectos.
- UD 5 Espacios, medios, soportes y técnicas de Escultura para el desarrollo de proyectos.
- UD 6 Espacios, medios, soportes y técnicas de Grabado y Fotografía para el desarrollo de proyectos.
- UD 7 Profesionalización del artista. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.
- UD 8 Uso de las TIC.
- UD 9 Emprendimiento y gestión de proyectos artísticos I. Difusión de resultados.
- UD 10 Emprendimiento y gestión de proyectos artísticos II. Difusión de resultados.
- UD 11 Estrategias de trabajo en equipo.
- UD 12 Emprendimiento cultural. Recursos. Sostenibilidad e impacto mediambiental y social.

TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA

2º bachillerato

OBJETIVOS

De todos los 16 objetivos que establece el artículo 7 del Real decreto 243/2022 para la etapa del bachillerato, contribuirá a desarrollar en el alumnado:

1. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

3. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

7. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

8. Conocer y valorar críticamente las diferentes realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución, como muestra del multilingüismo y de la multiculturalidad. Participar de manera solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

9. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

11. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

12. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

SABERES BÁSICOS

Bloque 1: Materiales y aspectos generales

- Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico-plásticas. Interacción entre materiales.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles.
- El lenguaje gráfico-plástico. Evolución histórica de las técnicas artísticas.
- Materiales y técnicas en el arte contemporáneo. Conservación de las obras artísticas.
- Utilización de la terminología específica. Glosario términos conceptuales del nivel educativo.

Bloque 2: Técnicas de dibujo.

- Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.
- Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles.
- Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas. Aplicación en la realización de trabajos
- Dibujos de estilos y épocas diferentes: análisis técnico y procedimental.
- Proyección fotográfica aplicada al dibujo.

Bloque 3: Técnicas de pintura.

- Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica.
- Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico. Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables.
- Obras pictóricas de estilos y épocas diversas: análisis técnico.
- Pincelada y expresividad en pintura. La escritura del pintor
- Pintura mural. Grafiti y arte urbano.

Bloque 4: Técnicas de grabado y estampación.

- Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.

La obra gráfica. Monotipia plana. - Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.

- Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía.

- Obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación por artistas de diferentes épocas y estilos: análisis técnico y procedimental.

Bloque 5: Técnicas mixtas y alternativas

- Técnicas, materiales y procedimientos contemporáneos de expresión gráfica.
- Sistemas contemporáneos de estampación. Método electrónico. Copy Art.
- La imagen digital. Arte digital. - Técnicas mixtas o alternativas.

Bloque 6. El proyecto gráfico-plástico. (Transversal a todo el curso)

- Metodología proyectual aplicada al arte plástico.
- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas a la materia. - Investigación y experimentación técnica.
- Proyectos gráfico-plásticos. Exposición

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE.1. Identificar y comparar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, la naturaleza de los materiales y los procedimientos de aplicación de las producciones artísticas, a través de la investigación y el análisis de obras de diferentes artistas, épocas y estilos

1.1. Indagar a través de diversas fuentes, clasificando de manera crítica la información gráfica, textual y audiovisual relacionada con las técnicas gráfico-plásticas.

1.2. Seleccionar con criterio las diferentes combinaciones, compatibilidades e incompatibilidades entre utensilios, materiales, técnicas y procedimientos artísticos.

1.3. Valorar con respeto y sentido crítico producciones gráfico-plásticas del patrimonio cultural y artístico, desarrollando un criterio propio y promoviendo tanto su diversidad como su cuidado y conservación.

CE.2. Analizar con una mirada amplia producciones artísticas desde el punto de vista técnico, identificando sus cualidades expresivas y comunicativas, relacionándolas con su contexto social, histórico y cultural y apreciando su diversidad.

2.1. Utilizar la terminología técnica específica en el análisis formal y la descripción de producciones artísticas de cualquier tipo.

2.2. Aplicar diferentes metodologías de acercamiento y comprensión de obras de arte, analizando piezas de diferentes épocas y estilos, poniendo énfasis en las obras contemporáneas.

2.3. Relacionar las técnicas de expresión gráfico-plástica de obras de diferentes épocas con sus características expresivas y comunicativas.

CE.3. Diseñar, planificar, desarrollar y evaluar proyectos artísticos plásticos individuales o colectivos, incorporando procesos creativos y de innovación, y relacionándolos con profesiones.

3.1. Definir las diversas metodologías proyectuales y utilizarlas en proyectos gráfico-plásticos.

3.2. Diseñar las diferentes fases de la producción de obras artísticas vinculadas a la técnica utilizada, coordinando eficientemente el equipo material y humano que intervendrán en ellas.

3.3. Adaptar el desarrollo de proyectos artísticos plásticos, individuales o colectivos, a las necesidades y circunstancias de la propuesta, mediante la creatividad e innovación.

3.4. Mejorar los procesos de planificación, acceso y organización de los proyectos artísticos plásticos individuales o colectivos a través de la evaluación individual o grupal de los mismos.

3.5. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de expresión gráfico-plástica.

CE.4. Crear producciones gráfico-plásticas sostenibles, individuales o colectivas, explicando la relación entre el producto final, los procesos de elaboración, los materiales, los lenguajes y las técnicas que intervienen en su elaboración.

4.1. Utilizar con propiedad las técnicas gráficas y plásticas respetando el orden de ejecución de los procedimientos en la creación de producciones artísticas.

4.2. Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora.

4.3. Argumentar con criterios de sostenibilidad y cuidado medioambiental la selección de técnicas, materiales y procedimientos gráficos-plásticos en la elaboración de proyectos o intervenciones artísticas.

CE.5. Experimentar con los diferentes lenguajes propios o ajenos a la producción artística convencional, en la creación de producciones gráfico-plásticas, aplicando

herramientas digitales, y explicando las posibilidades expresivas y la intencionalidad de las producciones artísticas, vinculadas a la técnica utilizada.

- 5.1. Crear producciones gráfico-plásticas a partir de modelos del natural u otras referencias que se ajusten a criterios plásticos y estéticos concretos, teniendo en cuenta referentes del arte contemporáneo.
- 5.2. Utilizar el tratamiento de la imagen digital, junto a otros recursos digitales, tanto en el proceso de elaboración de un proyecto gráfico-plástico como en la materialización de una producción final.
- 5.3. Conectar la expresión gráfico-plástica con otros campos de conocimiento, argumentando las posibilidades de interacción con otras disciplinas.
- 5.4. Presentar en público las producciones propias o ajenas justificando la adecuación de las obras al objetivo expresivo deseado.

VOLUMEN

1º bachillerato

OBJETIVOS

No es fácil tomar conciencia del volumen, sin embargo, estamos rodeados de ello, tanto en la naturaleza o en la ciudad; quizás estamos tan habituados que lo damos por hecho sin cuestionarnos sus propiedades expresivas.

Cuando vemos un cuadro, sin embargo, sabemos opinar en relación a los elementos abstractos que lo componen, una imagen, y crean el mensaje o sensación. ¿Acaso no son también estos mismos elementos compositivos extrapolables a la tercera dimensión? Aunque eso sí, en el plano bidimensional están representados y en el tridimensional están presentes.

Esta asignatura favorecerá el desglose y conocimiento de los elementos para componer un volumen. Se pondrá atención a otras características propias del espacio y a las posibilidades resolutorias y expresivas de técnicas y materiales.

Desarrollo de la materia.

La materia de Volumen se ocupa específicamente del estudio del espacio tridimensional en el ámbito de la expresión artística, atendiendo a las cualidades físicas, espaciales, estructurales y volumétricas de los objetos.

Los objetos artísticos tridimensionales vienen condicionados tanto por los materiales empleados, como por la función y el entorno cultural en los que se producen. El alumnado que curse esta materia adquirirá competencias que les permita crear obras tridimensionales con intencionalidad expresiva y efectos que se quieren producir en el receptor, así como los aspectos relacionados con la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente.

Esta materia proporciona al alumnado una visión general, tanto de las técnicas escultóricas más innovadoras como de las más tradicionales, para que identifique las propiedades y particularidades expresivas de los distintos materiales –barro, madera, piedra, mármol o metales, entre otros– y seleccione con criterio el más adecuado en función de la intencionalidad y función de cada objeto. También es preciso que aprenda las técnicas y procedimientos más significativos del ámbito de la escultura.

Contribuirá a desarrollar su capacidad crítica y estética, utilizando el vocabulario específico adecuado para fundamentar sus juicios sobre distintas creaciones volumétricas, desde el respeto hacia la diversidad y hacia el patrimonio artístico y cultural.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE.1. Identificar, a través de la percepción activa y la investigación, el lenguaje y los procedimientos asociados a la creación de producciones artísticas tridimensionales, valorando la contemporaneidad y la diversidad cultural y artística del patrimonio.

1.1. Identificar los diferentes procedimientos y técnicas que permiten la producción de obras de arte tridimensionales, valorando la diversidad del patrimonio artístico y cultural e incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.

1.2. Comparar obras de diferentes épocas y estilos y explicar la evolución que se ha ido produciendo en el concepto de escultura escultórica.

1.3. Mostrar una actitud receptiva respecto al entorno como estímulo para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente.

1.4. Investigar los materiales y procedimientos utilizados en producciones artísticas tridimensionales, reflexionando sobre su sostenibilidad, su toxicidad y el perjuicio medioambiental que ocasionan.

CE.2. Analizar obras escultóricas u objetos artísticos tridimensionales de diferentes épocas o estilos relacionando sus características formales y conceptuales con la funcionalidad, intencionalidad y significado en el marco de su contexto histórico, social y cultural.

2.1. Investigar el contexto de diferentes producciones artísticas tridimensionales, comprendiendo su diversidad y aportación cultural.

2.2. Analizar producciones artísticas volumétricas, valorando sus características y singularidades, haciendo uso de terminología específica de la materia con aportaciones propias de sus características derivadas de su percepción.

2.3. Reconocer los lenguajes y elementos técnicos y plásticos de obras tridimensionales, argumentando su intencionalidad, así como su aportación a la cultura.

CE.3. Desarrollar destrezas y habilidades en el uso de las herramientas, técnicas y recursos propios de la creación volumétrica aplicándolas de manera experimental e innovadora en propuestas plásticas tridimensionales diversas y sostenibles.

3.1. Crear piezas artísticas volumétricas empleando soportes y medios diversos, y seleccionando con coherencia las técnicas más adecuadas y que se ajusten a la idoneidad de la propuesta.

3.2. Clasificar los métodos de reproducción de piezas volumétricas, utilizándolos de manera creativa en proyectos artísticos sencillos.

3.3. Relacionar las conexiones entre el mundo tridimensional y las representaciones bidimensionales, generando formas tridimensionales a partir de la percepción, el análisis o la interpretación de formas planas.

3.4. Producir obras tridimensionales, valorando con responsabilidad y compromiso la sostenibilidad del proyecto a desarrollar, el grado de toxicidad de los materiales y la seguridad de las herramientas a utilizar.

CE.4. Crear obras tridimensionales individuales o colectivas, aplicando lenguajes y medios diversos, entre ellos los digitales, promoviendo la expresión de sentimientos, ideas y emociones, y valorando las cualidades sensibles y comunicativas del arte.

C4.1. Utilizar con creatividad distintas técnicas y herramientas aplicadas a las composiciones volumétricas, plasmando valores, emociones, ideas e inquietudes.

C4.2. Innovar en la ejecución de producciones tridimensionales propias, investigando obras artísticas de todas las épocas y estilos, vinculándolas con referentes de la contemporaneidad artística.

C4.3. Aplicar correctamente recursos digitales en el proceso de creación de obras artísticas tridimensionales, valorando la eficiencia y versatilidad de esos recursos.

C4.4. Argumentar coherentemente acerca de producciones tridimensionales tanto propias como ajenas, estableciendo un debate libre y abierto que genere reflexión, expresión e intercambio de opiniones, en un ambiente de respeto y enriquecimiento mutuo

CE.5. Participar activamente en todas las fases de desarrollo de proyectos tridimensionales, utilizando herramientas digitales para su realización, en un entorno de colaboración respetuosa.

C5.1. Fomentar la diversidad artística y cultural y el compromiso con una sociedad más justa, implicándose activamente en la organización y desarrollo de proyectos que comporten la inclusión de obras tridimensionales.

C5.2. Planificar proyectos artísticos o culturales, seleccionando y aplicando con coherencia los recursos humanos y materiales disponibles y valorando la cooperación como una fuente de enriquecimiento personal y de la propia creación artística.

C5.3. Utilizar correctamente herramientas y recursos digitales para la gestión, organización, planificación y registro de proyectos vinculados a piezas artísticas tridimensionales, valorando la eficiencia y versatilidad de esos recursos.

C5.4. Evaluar la planificación, el proceso y el producto final de un proyecto artístico o cultural que implique la creación de obras volumétricas convirtiendo el error en oportunidades personales y sociales.

SABERES BÁSICOS

La materia de Volumen se diseña con la voluntad de favorecer la adquisición competencial del alumnado tanto en el análisis y en la creación de producciones plásticas tridimensionales como en las destrezas comunicativas y expresivas. Con este objetivo, se han determinado un conjunto de saberes básicos que actuarán de fundamento tanto teórico como práctico para la adquisición de las competencias específicas, cuyo desarrollo precisa movilizar determinados conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de la materia y que se organizan en cinco bloques:

Bloque 1. Técnicas y materiales de configuración

Bloque 2. Elementos de configuración formal y espacial

Bloque 3. Análisis de la representación tridimensional

Bloque 4. El volumen y diseño

Bloque 5. Proyectos de volumen

Esta organización responde a un modelo competencial para el desarrollo integral del alumnado que impulse su crecimiento artístico y su maduración personal y fomente una actitud receptiva al aprendizaje que le acompañe a lo largo de su vida académica, así como en otras parcelas sociales. El carácter práctico y proyectual de la materia le confiere un perfil didáctico que facilita desarrollar aprendizajes transversales que contribuirán a que el alumnado pueda enfrentarse y superar, de forma individual o colectiva los retos del siglo XXI, destacando entre ellos la sostenibilidad, la igualdad de género, la educación de calidad y la alianza entre los pueblos.

Bloque 1. Técnicas y materiales de configuración. Transversal a todas las competencias específicas.

- Materiales e instrumentos escultóricos. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Técnicas y terminología específica.
- Técnicas de transmisión de emociones, estudio del gesto, ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétricas.
- El modelado. Moldes y vaciado, técnicas básicas de reproducción de piezas tridimensionales. Principios de talla.
- Técnicas de ensamblaje y articulación para la creación de estructuras e instalaciones.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.

Bloque 2. Elementos de configuración formal y espacial. Transversal a todas las competencias específicas.

- Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano y textura.
- Formas poliédricas, superficies radiadas y superficies de revolución.
- Relaciones formales en el espacio.
- Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales de uso común como medio de estudio y de análisis.

- Land-Art, Arte Povera y Ready Made. Arte Objetual y Conceptual. La instalación artística. El volumen en movimiento. La luz como elemento generador y modelador de formas. Color, textura y tacto.

Bloque 3. Análisis de la representación tridimensional. Bloque asociado a las competencias específicas 1 y 2.

- La escultura y las obras de arte tridimensionales en el Patrimonio artístico y cultural. - La escultura en el arte contemporáneo.

- La forma y el espacio. El vacío como elemento expresivo de la forma.

- Las formas geométricas-orgánicas, abiertas-cerradas, cóncavas-convexas, llenas-vacías.

- La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte tridimensional.

- Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas.

Bloque 4. Volumen y diseño. Transversal a todas las competencias específicas.

- Principios y fundamentos del diseño tridimensional.

- Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación, y ritmo en el espacio.

- Diseño tridimensional sostenible e inclusivo.

- Estudios y profesiones vinculados con los conocimientos de la materia.

Bloque 5. Proyectos de volumen. Transversal a todas las competencias específicas.

- Metodología proyectual en volumen.

- Investigación y experimentación en proyectos tridimensionales.

- Espacio expositivo escultórico.

- La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.

- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.

- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculado a la materia.

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1º bachillerato

NOCTURNO

OBJETIVOS

El Artículo 2 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato define los Objetivos como “logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave”. En el Artículo 7 del mismo documento se listan dichos objetivos:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

SABERES BÁSICOS

Bloque 1. Percepción y análisis

Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias, a pesar de estar especialmente vinculados a CE1, CE2 y CE3.

- La imagen estática
- Imagen fotográfica. Características y géneros contemporáneos. Patrimonio valenciano y de diferentes culturas.
- Tipología, características y funciones de las imágenes. Capacidad

expresiva y comunicativa.

- Dimensión estética, lúdica e ideológica de las imágenes. Lectura crítica.
- Lenguaje fotográfico. Tecnología digital. Corrección técnica y expresiva.
- La imagen secuencial: el cómic.

- La imagen en movimiento
- De la imagen estática a la imagen en movimiento: fundamentos y tecnologías históricas. Manifestaciones cinematográficas y audiovisuales contemporáneas. Patrimonio valenciano y de diferentes culturas.
- Contexto histórico, sociocultural, artístico y comunicativo del cine.
- Dimensión estética, lúdica e ideológica de las imágenes. Lectura crítica de la imagen en movimiento. Capacidad expresiva y comunicativa de la imagen en movimiento.

- Medios de comunicación audiovisuales
- Percepción visual.
- Características y evolución de los medios audiovisuales. El audiovisual en la sociedad contemporánea: tecnologías, medios, estrategias y entornos relacionados. Formatos audiovisuales.
- Códigos audiovisuales contemporáneos: fotográfico, cinematográfico, radiofónico, televisivo y multimedia. Radio y podcast: características técnicas y expresivas.
- Televisión: características técnicas y expresivas. Los videojuegos. La imagen en movimiento en las redes sociales.
- Terminología relativa a los diferentes lenguajes y medios.
- Perspectiva de género y diversidad en los lenguajes audiovisuales.

Bloque 2. Comunicación y expresión audiovisual

Los saberes de este bloque son transversales a todas las competencias, a pesar de estar especialmente vinculados a CE1, CE2, CE3 y CE4.

- Comunicación
- Comunicación: proceso comunicativo.
- Comunicación mediática: características, funciones y efectos de la comunicación de masas.
- Relación entre comunicación, cultura, política y economía.
- Comunicación y derechos: libertad de expresión, protecciones y limitaciones legales.
- Tratamiento de la diversidad y la igualdad.
- Actitudes éticas de emisor y receptor.

- Producción audiovisual
- Planificación

- Tipología de proyectos.
- Fases del trabajo: preproducción, rodaje, grabación/toma de imágenes, posproducción.
- Estrategias de creatividad y toma de decisiones.
- Roles en la producción audiovisual. Distribución inclusiva.
- Pautas de atención, escucha activa, responsabilidad y sentido crítico.
- Producción y posproducción
 - Narrativa audiovisual. El relato de ficción y no ficción.
 - Estructura fílmica: plano, escena y secuencia.
 - El guion. Fases de elaboración: idea, sinopsis, trama, argumento, escaleta, tratamiento. Tipología: literario, técnico, gráfico. Elementos: personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
 - Puesta en escena: localizaciones, elementos visuales, interpretación, caracterización y movimiento de los personajes.
 - Medios técnicos para la realización: elementos de grabación de imagen y sonido, iluminación y herramientas digitales para diseño y manipulación de imágenes. Montaje audiovisual. Comunicación radiofónica y podcast.
 - Elementos técnicos de grabación. Relación imagen y sonido. Funciones expresivas del sonido.
 - Introducción a la edición no lineal. Continuidad, transiciones, ritmo. Efectos visuales.
 - Retoque digital. Etalonaje y sonorización.
 - Valoración y evaluación de procesos y resultados.
- Difusión
 - Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales.
 - Normativa vigente en relación con licencias de uso.
 - Espacios de exhibición convencionales y alternativos.
 - Estudios y profesiones relacionadas: oportunidades de desarrollo personal, social y económico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE.1. Investigar los componentes de la comunicación audiovisual, valorando de manera crítica la complejidad en relación con el contexto sociocultural, político, económico, ideológico y estético, y el potencial impacto que tienen sobre el público.

1.1. Describir el proceso de la comunicación audiovisual y los elementos que intervienen.

1.2. Identificar los emisores en los diferentes medios según pertenezcan a

diferentes agentes responsables de la producción, públicos o privados, y los potenciales receptores.

1.3. Reconocer, a través de la reflexión y el debate argumentado, el papel de las variables socioculturales, políticas, económicas, ideológicas y estéticas en la construcción de mensajes audiovisuales.

CE.2. Analizar producciones audiovisuales de épocas, géneros y tipologías diferentes desde un punto de vista crítico y estético, relacionando los elementos formales con el contenido, la intención comunicativa, la estética y la representación subjetiva que hacen de la realidad.

2.1. Identificar elementos expresivos de producciones audiovisuales buscando información adicional, estableciendo conexiones con referentes culturales y determinando su significado.

2.2. Argumentar sobre producciones audiovisuales, describiendo qué representación hacen de la realidad y comunicando valoraciones personales críticas y estéticas, haciendo un uso adecuado del vocabulario específico de los diferentes lenguajes y medios.

2.3. Compartir argumentos y criterios de valoración sobre producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos, mostrando responsabilidad y crítica respecto a los mensajes que emiten los diferentes medios públicos o privados.

CE.3. Diseñar acciones y mensajes comunicativos de diferentes tipologías, géneros y formatos utilizando las tecnologías audiovisuales como medio de expresión, orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes objetivos estratégicos y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

3.1. Explorar diferentes aproximaciones en la transmisión de ideas, sentimientos o emociones mediante el diseño de mensajes y acciones audiovisuales diversas adaptadas a diferentes grupos y tipos de receptores.

3.2. Elaborar un proyecto audiovisual valorando su dimensión informativa, lúdica, artística e ideológica, justificando las decisiones tomadas y ejerciendo, con criterio y respeto, la libertad de expresión personal.

3.3. Planificar las fases de una producción audiovisual sencilla individual y/o colectiva mediante un proceso creativo de elección de ideas y gestión de recursos materiales y humanos de manera sostenible e integradora, y valorando la dimensión profesional vinculada a las diferentes áreas.

CE.4. Ejecutar proyectos comunicativos audiovisuales, individuales o colectivos, de manera creativa, crítica y responsable planificando las fases de producción, difusión a través de diferentes canales y contextos y los recursos necesarios de acuerdo con criterios éticos, empleando con corrección técnica y expresiva los códigos, las estructuras, los procesos y las tecnologías de los diferentes medios y evaluando su proceso y el resultado.

- 3.4. Aplicar herramientas tecnológicas de producción audiovisual en la realización de proyectos comunicativos diversos, desarrollando diferentes dinámicas de trabajo individual y en grupo, de manera activa, planificada, respetuosa y responsable.
- 3.5. Crear producciones audiovisuales que den forma coherente a la intencionalidad comunicativa, haciendo uso de los elementos de la narrativa visual y la integración del sonido con exigencia a la calidad del acabado.
- 3.6. Explorar diferentes maneras de difundir las producciones audiovisuales valorando el impacto en la recepción según los diferentes contextos y considerando aspectos éticos, legales, de seguridad, de sostenibilidad y de identidad digital.
- 3.7. Compartir la experiencia creativa de selección y toma de decisiones en función del mensaje que se quiere comunicar, valorando la relación entre la intención, el proceso y la producción, y evaluando su resultado.

DIBUJO TÉCNICO 1 y 2

1º y 2º bachillerato

NOCTURNO

OBJETIVOS

El Artículo 2 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato define los Objetivos como “logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya

consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave”. En el Artículo 7 del mismo documento se listan dichos objetivos:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

La temporalización y los saberes básicos de las unidades de programación a desarrollar con esta propuesta didáctica es:

1º BACHILLERATO

1ªEV

TEMA 0: INTRODUCCIÓN

Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.

Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.

Elementos geométricos en conjuntos arquitectónicos de diferentes épocas y estilos.

Geometría en las artes plásticas.

Formas geométricas en piezas industriales.

TEMA 1: TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS

Operaciones básicas con segmentos y ángulos.

Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

TEMA 2: TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS

Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.

TEMA 3: RELACIONES Y ESCALAS

Escala gráfica. Construcción y uso.

TEMA 4: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Isométricas e isogonales: traslación, giro, simetría y homotecia.

2ªEV

TEMA 6: TANGENCIAS Y ENLACES

Tangencias básicas. Trazado con y sin herramientas digitales.

TEMA 7: CURVAS TÉCNICAS

Curvas técnicas. Óvalos y ovoides. Espirales.

TEMA 8: CURVAS CÓNICAS

Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.

TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO ORTOGONAL I

Punto, recta y plano. Tipología. Alfabeto y pertenencias.

3ªEV

TEMA 10: SISTEMA DIÉDRICO ORTOGONAL II

Intersecciones. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.

TEMA 11: SISTEMA AXONOMÉTRICO, CÓNICO Y PLANOS ACOTADOS

Perspectivas isométrica y caballera. Ejes y coeficientes de reducción.

Elementos básicos: punto, recta y plano.

Representación de figuras y sólidos sencillos. Representación de sólidos con curvas.

Fundamentos y elementos del sistema cónico. Perspectiva frontal y oblicua.

Representación de figuras planas.

Sistema de planos acotados: fundamentos y elementos.

TEMA 12: NORMALIZACIÓN Y CROQUIZACIÓN

Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación

Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller.

Cortes, secciones y roturas.

2º BACHILLERATO

1ªEV

TEMA 0: INTRODUCCIÓN

La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.

Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.

TEMA 1: TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS

Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones

fundamentales.

Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical.

TEMA 2: TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS

Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. Equivalencia entre polígonos.

TEMA 3: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Proyectivas: homología y afinidad. Inversión

TEMA 4: TANGENCIAS Y ENLACES I

Tangencias básicas. Trazado con y sin herramientas digitales.

2ªEV

TEMA 4: TANGENCIAS Y ENLACES II

Tangencias mediante potencia e inversión.

TEMA 5: CURVAS CÓNICAS

Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.

TEMA 6: SISTEMA DIÉDRICO ORTOGONAL I

Punto, recta y plano. Tipología. Alfabeto y pertenencias.

Intersecciones. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.

3ªEV

TEMA 6: SISTEMA DIÉDRICO ORTOGONAL II

Abatimientos, giros y cambios de plano. Verdaderas magnitudes. Figuras contenidas en planos.

Poliedros: tetraedro, hexaedro y octaedro.

Superficies radiadas: pirámides y prismas. Secciones planas.

Cuerpos de revolución rectos: Conos y cilindros.

TEMA 7: SISTEMA AXONOMÉTRICO, CÓNICO Y PLANOS ACOTADOS

Perspectivas isométrica y caballera. Ejes y coeficientes de reducción. Representación de figuras y sólidos sencillos. Representación de sólidos con curvas.

Planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.

Sistema cónico. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas diédricas.

Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a los sistemas de representación.

Representaciones físicas y virtuales de poliedros platónicos.

TEMA 8: NORMALIZACIÓN Y CROQUIZACIÓN

Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.

Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación

Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller.

Cortes, secciones y roturas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

El Real Decreto 243/2022, en su ANEXO II, establece los criterios de evaluación que han de abordarse en cada una de las materias. Partiendo de ellos, las autonomías

desarrollan los criterios de evaluación en sus decretos de currículo y los relacionan con las competencias específicas. Para la Comunidad Valenciana, dichos criterios de evaluación se encuentran definidos en el Anexo II del Decreto 108/2022. Abajo se listan los criterios de evaluación que dicho Decreto refiere para la asignatura de Dibujo Técnico.

CE.1. Analizar la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico en elementos arquitectónicos, de ingeniería o de otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia y atendiendo a la diversidad cultural.

- Relacionar las matemáticas y el dibujo geométrico, valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura, la ingeniería u otros ámbitos artísticos a lo largo de la historia.
- Identificar estructuras geométricas básicas a partir de referentes arquitectónicos de nuestro patrimonio monumental.
- Manejar correctamente los principales instrumentos de dibujo técnico, distinguiendo su función y terminología específica.
- Comparar la presencia del dibujo geométrico en distintas culturas y relacionarlo con el contexto social, desde una perspectiva de género entre otras.

CE.2. Resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones, aplicando fundamentos de geometría métrica a través de razonamientos inductivos, deductivos y lógicos.

- Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

- Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
- Resolver con precisión ejercicios de tangencias, mediante técnicas gráficas y digitales.
- Construir curvas técnicas ligadas al concepto de tangencia, con precisión en los distintos enlaces.

CE.3. Representar la realidad tridimensional sobre la superficie del plano mediante los diferentes sistemas de representación, considerando la importancia del dibujo en arquitectura, ingeniería, diseño y otros ámbitos artísticos.

- Representar elementos básicos en el espacio, mediante sistema diédrico, determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.
- Solucionar problemas de intersección, paralelismo, perpendicularidad y distancias en sistema diédrico.
- Definir elementos y figuras planas en sistema axonométrico y cónico, valorando su importancia como métodos de representación espacial.
- Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.
- Valorar el rigor gráfico de las representaciones y las aplicaciones digitales basadas en sistemas de representación.

CE.4. Documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles, aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada y valorando la importancia del croquis en la fase inicial de un proyecto.

- Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
- Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.
- Apreciar la limpieza y claridad de los trazados, respetando las vistas mínimas necesarias.

PROYECTO INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA

2º bachillerato

NOCTURNO

OBJETIVOS

El Artículo 2 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato define los Objetivos como “logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave”. En el Artículo 7 del mismo documento se listan dichos objetivos:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y salvable.
- o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

La temporalización y los saberes básicos de las unidades de programación a desarrollar con esta propuesta didáctica es:

UNIDAD 1.

Introducción al proyecto artístico colaborativo. Proyecto de ambientación en el centro: "Personajes de Halloween". El retrato en gran formato. Taller de dibujo como herramienta de ideación I.

UNIDAD 2.

El diseño de moda y producto. La ideación tridimensional. Patrones y geometría. Taller de dibujo como herramienta de ideación II.

UNIDAD 3.

El proyecto artístico como forma de reflexión y crítica. Bocetado e ideación. Taller de dibujo como herramienta de ideación III.

UNIDAD 4.

La imagen seriada. La instalación de arte como instrumento para activar la reflexión de quien mira. Taller de dibujo como herramienta de ideación IV.

UNIDAD 5.

El trabajo tridimensional y el moldeado. Taller de dibujo como herramienta de ideación V.

UNIDAD 6.

Arte urbano colaborativo: el proyecto artístico en la ciudad. Taller de dibujo como herramienta de ideación VI.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

El Real Decreto 243/2022, en su ANEXO II, establece los criterios de evaluación que han de abordarse en cada una de las materias. Partiendo de ellos, las autonomías desarrollan los criterios de evaluación en sus decretos de currículo y los relacionan con las competencias específicas. Para la Comunidad Valenciana, dichos criterios de evaluación se encuentran definidos en el Anexo II del Decreto 108/2022. Abajo se listan los criterios de evaluación que dicho Decreto refiere para la asignatura de Proyectos Artísticos.

CE.1. Reconocer los elementos del patrimonio local y global histórico y contemporáneo a través de la percepción directa, reflexionando y argumentando su valor de cohesión social y promover su conservación.

1.1 Indagar en las propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual a través de la experiencia directa y activa.

1.2 Analizar los elementos y características fundamentales de obras artísticas del patrimonio cultural y artístico local y global.

1.3 Valorar la diversidad y la aportación del patrimonio cultural y artístico en la construcción de la identidad cultural, participando en debates de análisis formales y conceptuales de producciones artísticas mediante la crítica constructiva, y respetando la diversidad de opiniones.

1.4 Comparar elementos constitutivos del patrimonio artístico local y global, estableciendo de forma abierta relaciones entre ambos, analizando semejanzas y diferencias.

1.5 Argumentar la dimensión y el impacto social de las manifestaciones culturales y artísticas y su valor comunitario de cohesión social.

CE.2. Elaborar ideas de proyectos mediante estrategias creativas, realizando bocetos y maquetas, y valorar de forma crítica su relevancia artística, viabilidad, sostenibilidad y coherencia con las intenciones perseguidas.

2.1 Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.

2.2 Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.

CE.3. Comunicar ideas, sentimientos y emociones, durante la construcción de proyectos artísticos, mostrando iniciativa y respeto por las aportaciones de los otros y empleando la terminología específica del área.

3.1 Manifestar ideas, sentimientos y emociones con empatía y respeto hacia los demás, compartiendo información contrastada y rigurosa vinculada con la materia.

3.2 Argumentar y valorar el sentido de pertenencia que proporciona una identidad cultural compartida.

3.3 Utilizar el lenguaje específico del área en el intercambio de visiones, argumentaciones y debates, enriqueciendo el contenido de los discursos y contribuyendo a una comunicación veraz y eficaz.

CE.4. Seleccionar los espacios, medios, soportes y técnicas adecuados para el desarrollo de un proyecto artístico teniendo en cuenta sus propiedades y características, así como las intenciones comunicativas y expresivas del proyecto y los principios de inclusión y sostenibilidad.

4.1 Seleccionar diversos materiales, formatos y soportes, incluidos los recursos digitales, en el proceso creativo, teniendo en cuenta su capacidad comunicativa y sus propiedades.

4.2 Justificar la selección de los espacios y materiales del proyecto de acuerdo a los principios de inclusión y sostenibilidad.

4.3 Experimentar en el proceso creativo a través de distintas técnicas tradicionales y contemporáneas, proponiendo soluciones a las posibles dificultades que surjan durante el proceso

CE.5. Planificar y llevar a cabo las distintas fases del desarrollo de un proyecto artístico de forma creativa, atendiendo a principios de inclusión, sostenibilidad, innovación e interdisciplinariedad.

5.1 Idear propuestas artísticas y culturales vinculadas con el patrimonio local a través de temáticas relevantes que contribuyan a la transformación social.

5.2 Planificar y coordinar proyectos culturales y artísticos, teniendo en cuenta las fases de desarrollo del proceso creativo, trabajando en equipo.

5.3 Coordinar propuestas interdisciplinares con otros ámbitos educativos integrando saberes propios de otras materias en la realización de proyectos artísticos.

5.4 Crear proyectos artísticos teniendo en cuenta los diversos lenguajes de expresión como por ejemplo la lengua de signos que confluyen en el aula por la diversidad del alumnado, sumando así, realidades de forma inclusiva.

CE.6. Exponer y compartir proyectos artísticos registrando el proceso seguido en su elaboración y desarrollo, elaborando los documentos necesarios para dejar constancia de las fases del proyecto y su resultado final y realizando una evaluación de la experiencia artística.

6.1 Mostrar proyectos artísticos y culturales al entorno social y educativo a través de diversos medios, aplicando el conocimiento de la normativa reguladora de la protección de datos de carácter personal, a fin de evitar situaciones de riesgo.

6.2 Emplear en el desarrollo de la exposición de los proyectos artísticos y culturales los medios físicos o digitales disponibles rentabilizando y coordinando la gestión de los recursos y espacios al alcance.

6.3 Evaluar los procesos y resultados del trabajo realizado, de acuerdo a los principios de sostenibilidad, innovación e inclusión, registrando evidencias de aprendizaje, de manera textual, gráfica y/o audiovisual y aportar propuestas de mejora.

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

2º bachillerato

CEED

OBJETIVOS

VER COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 2º BACHILLERATO DIURNO

SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos de la materia que deberán activarse para adquirir dichas competencias específicas se articulan en torno a tres bloques.

Los saberes básicos de la materia que deberán activarse para adquirir dichas competencias específicas se articulan en torno a tres bloques.

Se ha estructurado el área en tres bloques interrelacionados, que tienen que ser trabajados de manera integrada con los subbloques correspondientes. El primero, Percepción y análisis, con saberes relativos a los contextos históricos y culturales de la comunicación, la imagen estática y en movimiento, los medios de comunicación audiovisual, así como el conjunto de elementos que configuran los lenguajes audiovisuales y la relación con los significados que transmiten.

El segundo bloque, Comunicación y expresión audiovisual, presenta saberes relacionados con el diseño, la producción y la difusión de proyectos comunicativos audiovisuales.

El tercer bloque se articulará sobre el proceso de producción cinematográfica.

Bloque 1. Percepción y creación del lenguaje cinematográfico

Los saberes de este bloque son transversales a todas las competencias, a pesar de estar especialmente vinculados a CE1, CE2 y CE3.

- La imagen en movimiento
 - De la imagen estática a la imagen en movimiento: fundamentos y tecnologías históricas. Manifestaciones cinematográficas y audiovisuales contemporáneas. Patrimonio valenciano y de diferentes culturas.
 - Contexto histórico, sociocultural, artístico y comunicativo del cine.
 - Dimensión estética, lúdica e ideológica de las imágenes. Lectura crítica de la imagen en movimiento. Capacidad expresiva y comunicativa de la imagen en movimiento.
- Medios de comunicación audiovisuales
 - Percepción visual.
 - Características y evolución de los medios audiovisuales. El audiovisual en la sociedad contemporánea: tecnologías, medios, estrategias y entornos relacionados. Formatos audiovisuales.
 - Códigos audiovisuales del cinematógrafo,
 - Terminología relativa al medio cinematográfico.
 - Perspectiva de género y diversidad en el cine.

Bloque 2. Historia del cine

- Configuración del lenguaje cinematográfico.
- El cine como equilibrio entre arte e industria.
- Evolución histórica del cine:
 1. Inicios.
 2. Las vanguardias del siglo XX.
 3. La didáctica del cine soviético.
 4. El cine narrativo europeo y americano.
 5. El realismo poético y el cine francés de posguerra.
 6. El neorrealismo.
 7. La Nouvelle Vague.
 8. Los nuevos cines europeos (incluidos los de Europa del Este).
 9. Los cines periféricos: América Latina, Asia y África.
 10. El nuevo cine americano.
 11. Cine contemporáneo.
 12. Cine español del tardofranquismo y la transición hasta la actualidad.
- Los géneros cinematográficos:
 1. El cine documental
 2. El cine de animación.
 3. El drama, la comedia, el western y el musical.
 4. El fantástico, el terror, el cine negro, el de aventuras y el bélico.
- Cineastas imprescindibles:
 - D.W. Griffith.
 - John Ford.

- S.M. Einsenstein
- Fritz Lang.
- Ernest Lubistch
- Billy Wilder.
- Orson Welles.
- Alfred Hitchcock.
- Stanley Kubrick.
- Agnes Varda.
- Jean Luc Godard.
- John Cassavetes.
- Lars Von Trier.
- Jane Campion
- Joel & Ethan Cohen
- John Carpenter
- David Lynch
- Luís G. Berlanga
- Carlos Saura,
- Víctor Erice
- Federico Fellini
- Quentin Tarantino
- Nicolas Winding Refn

Bloque 3. **Comunicación y expresión audiovisual**

Los saberes de este bloque son transversales a todas las competencias, a pesar de estar especialmente vinculados a CE1, CE2, CE3 y CE4.

- **Comunicación**
 - Comunicación: proceso comunicativo.
 - Comunicación mediática: características, funciones y efectos de la comunicación de masas.
 - Relación entre comunicación, cultura, política y economía.
 - Comunicación y derechos: libertad de expresión, protecciones y limitaciones legales. Tratamiento de la diversidad y la igualdad.
 - Actitudes éticas de emisor y receptor.
- **Producción audiovisual**
 - Planificación
 - Tipología de proyectos.
 - Fases del trabajo: preproducción, rodaje, grabación/toma de imágenes, posproducción.
 - Estrategias de creatividad y toma de decisiones.
 - Roles en la producción audiovisual. Distribución inclusiva.
 - Pautas de atención, escucha activa, responsabilidad y sentido crítico.
 - Producción y posproducción
 - Narrativa audiovisual. El relato de ficción y no ficción.
 - Estructura fílmica: plano, escena y secuencia.

- El guion. Fases de elaboración: idea, sinopsis, trama, argumento, escaleta, tratamiento. Tipología: literario, técnico, gráfico. Elementos: personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
- Puesta en escena: localizaciones, elementos visuales, interpretación, caracterización y movimiento de los personajes.
- Medios técnicos para la realización: elementos de grabación de imagen y sonido, iluminación y herramientas digitales para diseño y manipulación de imágenes. Montaje audiovisual. Comunicación radiofónica y podcast.
- Elementos técnicos de grabación. Relación imagen y sonido. Funciones expresivas del sonido.
- Introducción a la edición no lineal. Continuidad, transiciones, ritmo. Efectos visuales. Retoque digital. Etalonaje y sonorización.
- Valoración y evaluación de procesos y resultados.
- Difusión
 - Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales.
 - Normativa vigente en relación con licencias de uso.
 - Espacios de exhibición convencionales y alternativos.
 - Estudios y profesiones relacionadas: oportunidades de desarrollo personal, social y económico.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Con el objetivo de atender la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se tendrán que incorporar los principios del diseño universal, asegurándonos de que no hay barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar la participación y el aprendizaje.

Finalmente, las situaciones de aprendizaje diseñadas tienen que permitir al profesorado observar el desarrollo de las competencias de los alumnos mediante los criterios de evaluación.

Se realizarán:

- Audiovisuales sobre títulos emblemáticos de la historia del cine, sobre profesionales del cine, sobre autores imprescindibles o bien sobre géneros o movimientos estéticos.
- Análisis de escenas tanto a nivel visual como de sonido.
- Preparación de presentaciones/comentarios sobre títulos cinematográficos emblemáticos.
- Creación de píldoras informativas sobre estrenos actuales y su difusión en redes.

- Trabajos monográficos sobre la producción audiovisual del cine realizado por mujeres en España.

UNIDADES DIDÁCTICAS

ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

BLOQUE 1.- Percepción y análisis

UD 1.- La imagen en movimiento. Inicios

UD 2.- Configuración del lenguaje cinematográfico

BLOQUE 2 – Historia del cine.

UN 3 – Evolución histórica del cine.

UN 4- Los géneros cinematográficos y grandes cineastas

BLOQUE 3.- Comunicación y expresión audiovisual

UD 5.- Comunicación, cultura y política.

UD 6.- Producción audiovisual

- Planificación
- Producción y posproducción
- Difusión

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

VER COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 2º BACHILLERATO DIURNO

CULTURA AUDIOVISUAL

1º bachillerato

CEED

OBJETIVOS

VER CULTURA AUDIOVISUAL DIURNO

SABERES BÁSICOS

VER CULTURA AUDIOVISUAL DIURNO

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

La temporalización y los saberes básicos de las unidades de programación a desarrollar con esta propuesta didáctica es:

UNIDAD 1: EVOLUCIÓN DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

1.1 EVOLUCIÓN DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

DIBUJO Y PINTURA

LA PERSPECTIVA

LA CÁMARA OSCURA

LA FOTOGRAFÍA

CINE Y TELEVISIÓN

RADIO Y PODCAST

NUEVOS MEDIOS

1.2 LA CULTURA DE MASAS

1.3 SOCIEDAD DE LA IMAGEN

UNIDAD 2: ANÁLISIS DE LA IMAGEN

2.1 ANÁLISIS DENOTATIVO Y CONNOTATIVO DE LA IMAGEN

2.2 NIVEL DENOTATIVO

TAMAÑO

FORMATO

TÉCNICA

CONFIGURACIÓN DE IMAGEN

FORMAS

COLOR

ILUMINACIÓN

TEXTURA

COMPOSICIÓN

MOVIMIENTO

2.3 NIVEL CONNOTATIVO

SIGNIFICADO

VALOR ESTÉTICO

VALOR EXPRESIVO

RECURSOS EXPRESIVOS

2.4 EL MENSAJE MEDIÁTICO

UNIDAD 3: IMAGEN Y SONIDO

IMAGEN

3.1 SIGNIFICADO DEL TÉRMINO IMAGEN

3.2 LA IMAGEN REPRESENTADA. SIGNIFICADO, CLASIFICACIÓN, FUNCIONES Y LENGUAJES

3.3 LA SINTAXIS VISUAL Y ELEMENTOS CONFIGURATIVOS

3.4 PERCEPCIÓN VISUAL

SONIDO

3.5 EL SONIDO: CONCEPTO Y VARIABLES

3.6 EL SONIDO Y SU FUNCIÓN EXPRESIVA

3.7 MONTAJE A PARTIR DEL SONIDO: EL MONTAJE RÍTMICO

UNIDAD 4: LA FOTOGRAFÍA

4.1 INTRODUCCIÓN A LA FOTOGRAFÍA

4.2 FUNDAMENTOS Y CONCEPTOS BÁSICOS

4.3 GÉNEROS Y FOTÓGRAFOS PRINCIPALES

4.4 LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

UNIDAD 5: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

5.1 FUNDAMENTOS DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

5.2 SISTEMAS DE CAPTACIÓN DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO

UNIDAD 6: EL CINE

6.1 EXPRESIVIDAD DE LA VELOCIDAD DE REPRODUCCIÓN

6.2 EL FOTOGRAMA Y LA EXPRESIVIDAD DE SU COMPOSICIÓN

6.3 LA ILUMINACIÓN

6.4 LA NARRATIVA Y LA ESTRUCTURA FÍLMICA

6.5 LITERATURA Y GUION CINEMATOGRAFICO

6.6 MONTAJE

6.7 EL SONIDO EN EL CINE

6.8 LOS CRÉDITOS CINEMATOGRAFICOS

6.9 GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

UNIDAD 7: RADIO Y TELEVISIÓN

7.1 RADIO

7.2 TELEVISIÓN

UNIDAD 8: DESARROLLO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES

8.1 LOS PROYECTOS AUDIOVISUALES

TIPOS

FASES

¿QUIÉN INTERVIENE?

- 8.2 DESARROLLO DE UN AUDIOVISUAL SENCILLO
- 8.3 USO DE RECURSOS AJENOS EN NUESTROS PROYECTOS
- 8.4 LICENCIAS CREATIVE COMMONS
- 8.5 DIFUSIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES

DIBUJO ARTÍSTICO 1

1º bachillerato

CEED

OBJETIVOS

VER DIBUJO ARTÍSTICO 1 DIURNO

SABERES BÁSICOS

VER DIBUJO ARTÍSTICO 1 DIURNO

MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Trabajo individual de los alumnos/as desarrollando las actividades propuestas.

El alumnado realizará distintos tipos de actividades, para asimilar y reforzar lo aprendido. Estas actividades se suceden en el desarrollo de los contenidos, afianzando los conceptos principales y la generalización de los mismos.

En todas las unidades se proponen y se realizan actividades y ejercicios para desarrollar los contenidos expuestos.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

SABERES BÁSICOS

CONCEPTO E HISTORIA DEL DIBUJO

LA EXPRESIÓN GRÁFICA Y SUS RECURSOS ELEMENTALES

LA PERCEPCIÓN VISUAL

COMPOSICIÓN Y ORDENACIÓN DEL ESPACIO

EL VOLUMEN: LA LUZ, EL CLAROSCURO Y LA PERSPECTIVA
MATERIALES Y TÉCNICAS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA
PROYECTOS GRÁFICOS INDIVIDUALES Y COLABORATIVOS

UNIDADES DIDÁCTICAS

Organización de las unidades didácticas.

Unidad 1. Instrumentos y medios.

Unidad 2. La percepción.

Unidad 3. Interpretación de la realidad (I).

Unidad 4. Interpretación de la realidad (II).

Unidad 5. Procesos de expresión.

Unidad 6. Percepción del color.

Unidad 7. Mezclas sustractivas.

Unidad 8. Mezclas ópticas.

Unidad 9. El color en la imagen.

Unidad 10. La composición (I).

Unidad 11. La composición (II).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

VER DIBUJO ARTÍSTICO 1 DIURNO

DIBUJO ARTÍSTICO 2

2º bachillerato

CEED

OBJETIVOS

VER DIBUJO ARTÍSTICO 2 DIURNO

SABERES BÁSICOS

VER DIBUJO ARTÍSTICO 2 DIURNO

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS

Organización de las unidades didácticas.

Dibujo Artístico II

UNIDAD 1

1.-Percepción

2.-COMPOSICIÓN I

3.-TÉCNICAS VISUALES (Sintaxis de la imagen)

UNIDAD 2

1.-EL DIBUJO: PROCEDIMIENTO de REALIZACIÓN

UNIDAD 3

1.-LA LÍNEA: EXPRESIVIDAD DE LA LÍNEA EN LA

COMPOSICIÓN

UNIDAD 4

1.-EXPRESIÓN DE LA FORMA: MIRAR-MEMORIZAR- DIBUJAR

3.-COMPOSICIÓN II

4.-Elementos Gráficos Fundamentales

UNIDAD 5

1.-ANÁLISIS ESPACIALES

ELABORACIÓN DE BOCETOS O ESTUDIOS DE ENTORNO URBANO mediante línea y claroscuro

Para Profundizar: La Ciudad

LA PERSPECTIVA: proyecto LA CALLE

UNIDAD 6

1.-EL COLOR EN LA IMAGEN

UNIDAD 7

1.-Elementos escalares en la composición

2.-FIGURA HUMANA Y MOVIMIENTO

UNIDAD 8

1.-LA NATURALEZA COMO MODELO EN EL DIBUJO

Bocetos de la naturaleza/Apuntes de personas

2.-Geometría y Naturaleza

3.-Características de la imagen:

Imagen Objetiva y Subjetiva

Monosemia y Polisemia,

Iconicidad y Abstracción

4.-Estudios de la Naturaleza, textura en la naturaleza

UNIDAD 9

1.-EVOLUCIÓN DEL DIBUJO ARTÍSTICO A LO LARGO DE LA HISTORIA

UNIDAD 10

1.-LA COPIA COMO ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE UNA IMAGEN

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

Por quincenas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

VER DIBUJO ARTÍSTICO 2 DIURNO

DISEÑO 2º bachillerato CEED

OBJETIVOS

VER DISEÑO DIURNO

SABERES BÁSICOS

VER DISEÑO DIURNO

Distribución de contenidos:

1.- Diseño Gráfico:

- **1.1.- Elementos gráficos** fundamentales en el diseño bidimensional (Punto, línea, plano, textura).
- **1.2.- El color.**
- **1.3.- Recordatorio de geometría plana.**
- **1.4.- Composición y ordenación.**
- **1.5.- La comunicación** y familias tipográficas. (Prensa, revistas, folletos, carteles, etc.)

Actividades:

En cada evaluación se llevará a cabo un proyecto que incluirá una serie de ejercicios relacionados con los apartados de la evaluación. En esta primera evaluación el trabajo a realizar es la **sobrecubierta de un libro**. Este proyecto deberá dirigir las siguientes fases:

- Selección de un autor y un título (puede ser inventado).
- Creación de un imago tipo para una editorial.
- Con el imago tipo lograr una textura visual que sirva de fondo para la sobrecubierta.
- Realizar 5 propuestas para la portada y contraportada.
- Propuesta final del conjunto.

Se valorará el manejo correcto los elementos formales básicos con evidente función comunicativa. El nivel alcanzado en el color en todos sus aspectos incluyendo el simbólico. La capacidad para manipular los fundamentos de la geometría plana y la capacidad de ordenación del espacio.

Se valorará así mismo el manejo correcto del instrumental, (la limpieza, el orden, la exactitud, etc.) La creación y la originalidad a través de los bocetos.

2.- Diseño de objetos:

2.1.- Relaciones de la bidimensionalidad con la tridimensionalidad. **Recursos** para representar la tridimensionalidad. **Clarooscuro** (Técnicas de grafito, rotuladores, etc.) y **Sistemas de representación** (vistas, perspectiva isométrica y caballera)

2.2.- El color y la iluminación.

2.3.- Aspectos funcionales y estéticos. **Ordenación** y composición modular.

Actividades:

Se realizara el diseño de un objeto cotidiano a proponer en su momento.

Se tendrán en cuenta todas las fases del proceso creativo hasta su presentación como proyecto final.

Se valorará la aplicación en actividades propias del diseño de objetos, los recurso, fundamentales para sugerir la tridimensionalidad. La diferenciación clara de la funcionalidad y de la estética. La aplicación del color.

Así mismo, se valorará la creatividad a través de los bocetos y la resolución correcta del trabajo propuesto.

Contenidos de la 3ª evaluación:

3.- Diseño de interiores:

3.1.- Organización del espacio habitable (Escalas, distribución mobiliaria, etc.)

3.2.- Métodos (iniciación a la perspectiva cónica) **y técnicas** (acuarela, rotuladores, lápices de colores, etc.)

Actividades:

Elaboración de un proyecto de diseño de interiores. Con la aplicación de los temas tratados anteriormente. Color, texturas ordenación del espacio, sistemas de representación, etc.

Se valorará la descripción del espacio interior tanto en su proporción como en su visión espacial que se identifique con la realidad y la correcta descripción del color.

Así mismo, se valorará la correcta utilización del material. La creatividad con todo su proceso.

A lo largo de todo el curso el principal objetivo es aplicar un método de trabajo, con carácter general, que pueda ser válido para cualquier actividad de la realización de proyectos dentro del campo del diseño.

Este proceso de diseño va desde la concepción de una idea o detección de una necesidad hasta que el producto está en manos del usuario. El alumno tiene que aprender a valorar todo este proceso.

También la utilización de las diferentes técnicas y materiales. El conocimiento de la composición.

Analizar un anuncio o cartel publicitario en todos sus aspectos, tanto formales como psicológicos o sociales.

Sensibilizarse ante el hecho estético y funcional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

VER DISEÑO DIURNO

DIBUJO TÉCNICO 1

1º bachillerato

CEED

OBJETIVOS

VER DIBUJO TÉCNICO 1 DIURNO

SABERES BÁSICOS

VER DIBUJO TÉCNICO 1 DIURNO

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN DESARROLLO DE LOS SABERES

CONCEPTO Y CONSTRUCCIONES FUNDAMENTALES:

Concepto de lugar geométrico.

Concepto y definición de: Punto, recta, semirrecta, segmento, ángulo, curva y plano.

Suma y diferencia de segmentos.

Mediatriz. Perpendiculares a una recta: Por un punto, por un punto exterior y por su extremo.

Rectas paralelas.

División de un segmento en partes iguales.

Tipos de ángulos: Complementarios, suplementarios, adyacentes, opuestos por el vértice, alterno internos, alternos externos, correspondientes, curvilíneos y mixtilíneos.

Suma y resta de ángulos.

Bisectriz. Bisectriz de un ángulo de vértice desconocido.

LA CIRCUNFERENCIA:

2.1.- Circunferencia y círculo: Radio. Posiciones relativas de recta y circunferencia: Secante, tangente y exterior.

Cuerda y Diámetro. Arco. Segmento circular. Sector circular.

Circunferencias que pasan por dos puntos.

Circunferencias que pasan por tres puntos.

2.2.- Posiciones relativas de dos circunferencias

Coincidentes. Secantes. Tangentes exteriores e interiores. Concéntricas.

2.3.- Ángulos en la circunferencia

Central. Inscritos. Internos. Externos. Arco capaz.

2.4.- Longitud de la circunferencia

Rectificación de la circunferencia. Rectificación de un arco cualquiera.

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO:

3.1.- Movimientos directos en el plano: Traslación. Giro: Elementos característicos.

3.2.-Homotecia: Definición. Razón de la homotecia. Directa e inversa. Propiedades.

Transformaciones inversas:

3.3.-Simetría: Central: Características y trazado.

Axial: Propiedades y trazado.

3.4.-Equivalencias. Cálculo de áreas y perímetros: Cuadrado, rectángulo, triángulo, cuadrilátero, paralelogramo, rombo, trapecio, círculo, sector y segmento circular.

PROPORCIONALIDAD Y SEMEJANZA:

4.1.- Proporcionalidad directa: Concepto y definición. Teorema de Thales: División de un segmento en partes iguales o proporcionales. Cuarta proporcional. Tercera proporcional.

Media proporcional: Teorema del cateto y de la altura.

4.2.- Semejanza: Escalas gráficas. Tipos de escalas. Escalas normalizadas.

UNIDAD 5.- FORMAS POLIGONALES:

5.1.- Triángulos: Definición y nomenclatura. Clasificación. Propiedades: Suma de ángulos interiores, relación de un ángulo exterior con los interiores, relación entre dos lados. Rectas y puntos notables.

Construcciones a partir de los seis datos básicos: tres lados y tres ángulos.

Construcciones con las rectas y puntos notables .

5.2.- Cuadriláteros:

Definición y clasificación.

Clasificación.

Propiedades: Bisecciones de las diagonales de los paralelogramos, suma de los ángulos internos, cuadrilátero inscrito y circunscrito.

5.3.- Polígonos regulares:

Definición. Clasificación. Propiedades: Bisectrices de los ángulos interiores, número de diagonales, suma de los ángulos interiores, inscritos circunscritos, estrellados.

Trazados:

Método general conociendo el radio de la circunferencia circunscrita y algún caso particular

Método general conociendo el lado del polígono y algunos métodos particulares.

UNIDAD 6.- TANGENCIAS:

En esta unidad didáctica se tendrá en cuenta, las posiciones relativas de dos circunferencia, que en apariencia aumentan la casuística, pero para su resolución se utiliza el mismo proceso gráfico, y por otra parte, la variable que puede aparecer, es la de conocer el radio de la circunferencia tangente o el punto de tangencia.

Rectas tangentes a una circunferencia

Rectas tangentes a dos circunferencias.

Circunferencias tangentes a una recta.

Circunferencias tangentes a dos rectas.

Circunferencias tangentes a tres rectas.

Circunferencias tangentes a una circunferencia.

Circunferencias tangentes a dos circunferencias.

Circunferencias tangentes a recta y circunferencia.

CURVAS TÉCNICAS:

Definición y trazado como aplicación de tangencias.

Trazado de óvalos, ovoides, espirales, voluta y hélice cilíndrica. Evolvente del círculo.

SISTEMA DIÉDRICO ORTOGONAL: Fundamentos del sistema. Elementos: Planos de proyección, línea de tierra, líneas de referencia. Diedros o cuadrantes, etc.

2.1.- El punto. Cota y alejamiento. Proyecciones. Posiciones.

2.2.- La recta: Trazas y visibilidad. Posiciones.

FUNDAMENTOS DE LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.

SISTEMA AXONOMÉTRICO:

3.1.- Fundamentos del sistema.

3.2.- Sistema Isométrico.

3.2.1.- Representación de prismas, pirámides, cilindros, conos y otros sólidos sencillos.

3.3.- Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.

3.3.1.- Particularidades. Coeficiente de reducción. Representación la circunferencia. Representación de cuerpos sencillos.

3.4.- Sistema cónico: Elementos del sistema.

NORMALIZACIÓN Y CROQUIZACIÓN:

4.1.- Principales aspectos de las normas aplicadas al dibujo técnico industrial.

4.1.1.- Formatos. Tipos de líneas. Grupos de líneas.

4.1.2.- Principios generales en la representación de sólidos. Elección de vistas. Secciones, cortes y roturas.

4.2.- El croquis: Aspectos básicos. Acotación, normas y criterios.
Convencionalismos técnicos en elementos constructivos.

DIBUJO TÉCNICO 2

2º bachillerato

CEED

OBJETIVOS

VER DIBUJO TÉCNICO 2 DIURNO

SABERES BÁSICOS

VER DIBUJO TÉCNICO 2 DIURNO

MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

Las unidades se distribuyen en quincenas, entre 2 y 5 unidades al trimestre, según el nivel previo adquirido por los alumnos en dichas unidades didácticas.

Se establece en principio profundizar en los bloques de sistemas de representación

Diédrico, Axonométrico y Cónico. A continuación se propone el bloque de

Normalización y proyectos, y Dibujo Técnico en el Arte y el Diseño, puesto que en el bloque de **Geometría y Dibujo Técnico** se ha profundizado durante el 1º curso de la asignatura.

Bloque I : Geometría y Dibujo Técnico.

Conceptos y trazados fundamentales en el plano. Lugares geométricos.

Polígonos y equivalencia entre formas geométricas.

Tangencias.

Curvas cónicas. Curvas técnicas. Curvas cíclicas.

Transformaciones geométricas.

Bloque II: Sistemas de Representación.

Sistema Diédrico: resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación

de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.

Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.

Giros. Aplicaciones.

Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.

Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.

Cuerpos geométricos en sistema diédrico: representación de poliedros regulares.

Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.

Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.

Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental.

Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales.

Axonometría oblicua: Perspectiva caballera y militares.

Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.

Fundamentos de los sistemas de representación. Características diferenciales.

Utilización óptima de cada uno de ellos.

Bloque III: Normalización y Documentación gráfica de proyectos.

Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Cortes, secciones y roturas.

El proceso de diseño y fabricación: perspectiva histórica y situación actual.

El proyecto: tipos y elementos. Identificación de las fases de un proyecto.

Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.

Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.

Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.

Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación

aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D.

Dibujo y edición de entidades. Visibilidad de capas. Galerías y bibliotecas de modelos.

Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

Proceso estructurado de toma de decisiones.

Estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del área.

FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS

2ºbachillerato

CEED

OBJETIVOS

VER FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS DIURNO

SABERES BÁSICOS

VER FUNDAMENTOS ARTÍSTICOS DIURNO

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN UNIDADES DIDÁCTICAS

Los fundamentos del arte.

UNIDAD 1

- Tecnología del arte, materiales, técnicas y procedimientos.
- Terminología específica del arte y la arquitectura.
- Aspectos históricos, geográficos y sociales del arte.
- Teorías del arte. Definición de arte a lo largo de la historia y perspectiva actual.
- Perspectiva de género en el arte: representaciones y creaciones de mujeres.
- Arte conceptual y arte objeto.

El arte clásico y sus proyecciones.

UNIDAD 2

- Introducción a la arquitectura y escultura griegas. Órdenes. Obras y periodos más relevantes.
- El retrato escultórico en la Roma Antigua.
- Claves de la arquitectura a través de las diferentes épocas y estilos: de la romanización a la Baja Edad Media.

UNIDAD 3

- El renacer del arte clásico en la arquitectura, pintura y escultura: del trecento al cinquecento.
- La proyección clásica en la edad contemporánea: del Neoclasicismo a la pintura metafísica.

Visión, realidad y representación.

UNIDAD 4

- Introducción al arte precolombino y el arte africano precolonial.
- Sistemas de representación espacial en la pintura. De la pintura primitiva a la ruptura cubista.

UNIDAD 5

- El impresionismo y posimpresionismo pictórico.
- El Realismo: conceptos y enfoques. El Hiperrealismo.
- El Surrealismo. Influencias posteriores en el arte, el cine y la publicidad.
- La abstracción: orígenes y evolución.

Arte y expresión.

UNIDAD 6

- La exaltación barroca, aportaciones a la pintura y escultura.
- El Romanticismo y el origen de la modernidad.

UNIDAD 7

- El Expresionismo alemán. Del Fauvismo al Expresionismo Figurativo del s. XX.
- Del rechazo dadaísta al arte intermedia de Fluxus.

Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte

UNIDAD 8

- El Modernismo. Arquitectura y artes aplicadas. La arquitectura orgánica.
- La Bauhaus. Arte y función. Diseño y artes aplicadas. El Art Déco. Arte y artesanía.
- La arquitectura del vidrio y hierro y el Movimiento Moderno.

UNIDAD 9

- Arte y medios de comunicación: del cartel al Pop Art.
- El arte en pantalla: el videoarte, arte en las redes, arte digital. La luz como elemento plástico.
- Arte y ecología. Del Land Art y el Arte Povera hasta nuestros días.
- El arte como instrumento de transformación de la sociedad. De los individualismos artísticos al arte colaborativo.
- Espacios urbanos e intervenciones artísticas. Arte urbano.

Metodologías y estrategias.

UNIDAD 10

- Metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, y de análisis técnico y procedimental a la obra de arte.
- La distribución de tareas en los proyectos artísticos colectivos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
- Metodología proyectual. Fases de los proyectos artísticos.
- Estrategias de selección de estilos, técnicas y lenguajes.
- Sostenibilidad y consumo responsable en la elección de los materiales de trabajo.
- Cuidado del entorno de trabajo y respeto al medio ambiente.

PROYECTOS ARTÍSTICOS

1º bachillerato

CEED

OBJETIVOS

VER PROYECTOS ARTÍSTICOS DIURNO

SABERES BÁSICOS

VER PROYECTOS ARTÍSTICOS DIURNO

MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

El alumnado realizará distintos tipos de actividades, para asimilar y reforzar lo aprendido. Estas actividades se suceden en el desarrollo de los contenidos, afianzando los conceptos principales y la generalización de estos.

En todas las unidades se proponen y se realizan actividades y ejercicios para desarrollar los contenidos expuestos.

Situaciones de aprendizaje complementarias: Participación en exposiciones, visitas a museos, etc. Debido a las características del estudio a distancia, en CEED serían voluntarias en cualquier caso.

Organización temporal

UD 1 Nociones básicas sobre la creación artística y el patrimonio. Introducción al concepto de proyecto artístico, y a los recursos patrimoniales como fuente de conocimiento e inspiración, (durante el curso se ampliará en este último apartado, según las necesidades de cada proyecto).

UD 2 Recursos y técnicas para la organización de ideas y el desarrollo de la creatividad.

UD 3 Fases del proyecto.

UD 4 Espacios, medios, soportes y técnicas de Dibujo y Pintura para el desarrollo de proyectos.

UD 5 Espacios, medios, soportes y técnicas de Escultura para el desarrollo



de proyectos.

UD 6 Espacios, medios, soportes y técnicas de Grabado y Fotografía para el desarrollo de proyectos.

UD 7 Profesionalización del artista. Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.

UD 8 Uso de las TIC.

UD 9 Emprendimiento y gestión de proyectos artísticos I. Difusión de resultados.

UD 10 Emprendimiento y gestión de proyectos artísticos II. Difusión de resultados.

UD 11 Estrategias de trabajo en equipo.

UD 12 Emprendimiento cultural. Recursos. Sostenibilidad e impacto mediambiental y social.

TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA

2º bachillerato

CEED

OBJETIVOS

VER TEG DIURNO

SABERES BÁSICOS

VER TEG DIURNO

MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

TEMPORALIZACIÓN:

1) **Los lápices de colores:**-Composición-Historia-Técnicas con lápices de colores.

Los pasteles:- Composición -Historia-Técnicas con pasteles.

2) **-Soportes, carboncillos:** teoría.

Cretas, sanguina, Grisalla: teoría.

3) **Temple:**-Composición-Historia -Técnica.- Teoría.

Témpera, Gouache, Acrílicos: -Composición -Historia-Técnicas.

Fresco:- Composición-Historia-Técnica- Teoría.

4) **Las ceras:** - Composición -Historia-Técnicas con ceras.

5) **La tinta china:**- Composición- Historia- Técnicas con tinta china.

Rotuladores:- Composición -Historia -Técnicas.

6) **La acuarela:** Composición-Historia-Técnicas con acuarela.)

7) **Óleo:**- Composición- Historia-Técnica.- Teoría.

8) **Técnicas de grabado y estampación.**

9) **Las técnicas mixtas y alternativas.** Técnica mixta acuarela y tinta. Técnica mixta acuarela y lápiz de color.

10) **Collage.** Collage y acrílico. Pastel y lápiz de color. Rotuladores y acuarela. Experimentación con diversos soportes.

VOLUMEN

1º bachillerato

CEED

OBJETIVOS

VER VOLUMEN DIURNO

SABERES BÁSICOS

VER VOLUMEN DIURNO

MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

UNIDADES DIDÁCTICAS, organización temporal:

UD 1 DEL PLANO A LAS TRES DIMENSIONES I

UD 2 DE PLANO A LAS TRES DIMENSIONES II

UD 3 DEFORMACIONES DE PLANOS.

UD 4 COMPOSICIÓN VOLUMÉTRICA. FORMAS CÓNCavas Y CONVEXAS.

UD 5 CUERPOS GEOMÉTRICOS.

UD 6 LA TALLA.

UD 7 MOLDES.

UD 8 ESTRUCTURAS LINEALES

UD 9 MODELADO.

UD 10 TÉCNICAS CONSTRUCTIVAS; ALTERNATIVAS e INTERVENCIÓN ESPACIAL.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y CULTURALES

En el desarrollo de las unidades didácticas de la programación de artes plásticas y en todas las actividades de las materias se intentan transmitir los valores que se expresan en las competencias clave y específicas. Así, la competencia clave ciudadana que se relaciona con la competencia específica 1, contribuye a la aproximación al arte y al patrimonio cultural y artístico de todas las épocas incluida la contemporánea, la comprensión de los hechos históricos y sociales más relevantes supone para el alumnado comprender la importancia de la cultura artística para ser incorporada a una construcción del ser como individuo y como parte de la sociedad.

También a través de las situaciones de aprendizaje para el conjunto de las competencias de la materia veremos que a través de las actividades extraescolares y culturales, se parte de la cultura local para poco a poco ir incorporando otras formas culturales es una manera de garantizar el desarrollo de una identidad cultural cada vez más rica en conexiones y de valores de tolerancia y respeto.

Para contemplar otros contextos educativos que ayuden a dar sentido al aprendizaje en el lugar de su realización, podemos utilizar espacios del centro educativo más allá del aula de referencia (patio, pasillos, etc.) para así fomentar el sentimiento de pertenencia en el alumnado, intentando que se sienta parte de un colectivo y reforzar así su autoestima. También podemos explorar las posibilidades del contexto más cercano (barrio, pueblo, ciudad) y establecer relación con los agentes culturales del entorno. En este sentido podemos propiciar la participación de creadores y creadoras en el centro (mediante programas de residencias artísticas o invitación a profesionales vinculados al mundo de la creación).

El desarrollo de proyectos artísticos colectivos (como dice la competencia específica 6) fomenta la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Se debe potenciar la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y el lenguaje oral en la expresión de opiniones, posicionamientos y emociones y la recepción de ideas ajenas.

El departamento de Artes Plásticas fomentará las actitudes positivas hacia el patrimonio cultural de la Comunitat Valenciana a través de las actividades extraescolares y culturales como las siguientes:

VISITAS HABITUALES

Nuestro alumnado acude de manera frecuente los siguientes museos o galerías locales, en función de sus propuestas temporales:

- **MUA**

- **MUBAG**
- **MARQ**
- **MUSEO DE LA ASEGURADA (MACA)**
- **CENTRO CULTURAL “LAS CIGARRERAS”**
- **SALA DE EXPOSICIONES DE “LA LONJA”**

En estos museos y visitas se puede estudiar y apreciar la época dorada de la cultura alicantina en las figuras de Gabriel Miró, Óscar Esplá y el pintor Emilio Varela a través del estudio de las formas, volúmenes, luces y sombras en la pintura y la escultura de los monumentos y la obra de los artistas en la realización de carteles, folletos y los propios monumentos efímeros.

También la arquitectura, a través de paseos por Alicante para ver los edificios que configuran su imagen y las obras de arte que contiene, de autores como Gastón Castelló y Manuel Baeza.

También apreciar el arte y su influencia en la cultura alicantina a través de los nuevos artistas desde los años 50 hasta el presente. Autores como Pérez Gil, González Santana o Xavier Soler. Estudiar la figura de Eusebio Sempere y los nuevos artistas y las nuevas instalaciones.

- Visitas a lugares donde se aprecie el entorno artístico tanto urbanístico como ambiental y etnológico, por ejemplo: La Alcudia de Elche, museos del juguete y del videojuego de Ibi, museo del calzado de Elda y los refugios aéreos de Alicante. También visitas a centros y entidades académicas y culturales que sean de interés para nuestro alumnado, como puede ser la EASDA de San Vicente, la facultad de Bellas Artes de Altea, la EASDA y al CADA de Alcoy, etc. Todo ello para conocer el patrimonio artístico y las competencias sociales y cívicas y la educación ambiental. Estas visitas servirán para inculcar pautas de actuación y comportamiento dirigidas al respeto del medio ambiente y la valoración de obras visuales arquitectónicas, escultóricas, monumentales, decorativas, funcionales, etc.

ACTIVIDADES

- La exposición de los trabajos realizados a lo largo del curso que propiciará las confrontaciones y el enriquecimiento que aportan las diversas opiniones y les ayudará a desarrollar la necesidad de planificar y coordinar los trabajos en equipo desarrollando la competencia de analizar las obras plásticas ajenas, desarrollando la capacidad de valorar con los mismos criterios a todos los alumnos y alumnas y fomentando el análisis crítico de contenidos que denoten discriminación sexual.

- Concurso de Tarjetas Navideñas
- Concurso de marcapáginas, y posterior exposición de todos los trabajos presentados destacando los premiados y finalistas para que sirvan como ejemplo motivador, e incentivo para convocatorias futuras. Se hablará con la asociación de Padres, para ver la posibilidad de colaboración respecto a la financiación de los premios. Esta actividad se podría promover durante el mes de marzo y realizar una exposición a final de abril, como actividad del departamento, para el Día del libro
- Reciclado de papel elaborando pasta para modelado como papel reciclado para dibujar.
- Realización de collage utilizando papel desechable de revistas, periódicos, cajas, otros materiales, etc.
- Participación en la construcción de una hoguera experimental en colaboración con todos los departamentos didácticos que quieran participar.
- Instalaciones sobre el tema Halloween, Navidad, Carnaval... en colaboración con otros departamentos.
- Participación en concursos relacionados con la asignatura cuyas bases aparecen a lo largo del curso.
- Actividad con los alumnos de intercambio basándonos en el tema transversal del curso
- Actividades relacionadas con la celebración de fiestas y días conmemorativos.

SALIDAS

- Salidas al exterior del centro para la apreciación del entorno tanto natural como urbano para posteriormente realizar dibujos del natural y trabajos donde se aprecie su representación y expresión gráfico-plástica.
- Visitas a locales de cercanía para realizar artesanía y arte.
- Salidas al teatro y salas de cine. Teatro Arniches, campaña escolar 2025/2026
- Concierto sobre la Historia del Rock en el Paraninfo de la UA.

VIAJES

Viajes culturales a lugares de interés artístico, cultural y patrimonial, tanto en España como en el extranjero:

. Viaje a Burgos, Atapuerca y Madrid con el alumnado de 1º de Bachillerato de Artes Plásticas y Diseño.

-Viaje a Madrid con el alumnado de 2º de Bachillerato.



- Viaje a Italia (Florencia, Bolonia, Pisa, Lucca y Siena, Biella)
- Viaje a Valencia, visita al IVAM, Bombas Gens, centro histórico, La Lonja, Los Santos Juanes, etc.-
- Viaje a Berlín, con el alumnado de 2º de Bachillerato de Artes Plásticas y Diseño, en el segundo trimestre del curso.
- Cualquier otro destino de interés que surgiera a lo largo del curso.

Todas estas actividades servirán para motivar al alumno para dar una validez a los aprendizajes y para desarrollar y aplicar las capacidades adquiridas.