



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Departamento de Artes Plásticas

Curso 2022-2023

JEFE DE DEPARTAMENTO:

Agustín Manzanaro García



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Departamento de Artes Plásticas

Curso 2022-2023

JEFE DE DEPARTAMENTO:

Agustín Manzanaro García

ÍNDICE

- 1 Presentación de la materia
 - 1.1 Laboratorio de Creación Audiovisual
 - 1.2 Educación Plástica visual y audiovisual
- 2 Competencias específicas
 - 2.1 Laboratorio de Creación Audiovisual
 - 2.2 Educación Plástica visual y audiovisual
- 3 Relación entre competencias específicas y competencias clave
 - 3.1 Laboratorio de Creación Audiovisual
 - 3.2 Educación Plástica visual y audiovisual
- 4 Saberes básicos
 - 4.1 Laboratorio de Creación Audiovisual
 - 4.2 Educación Plástica visual y audiovisual
- 5 Situaciones de aprendizaje
 - 5.1 Laboratorio de Creación Audiovisual
 - 5.2 Educación Plástica visual y audiovisual
- 6 Criterios de evaluación
 - 6.1 Laboratorio de Creación Audiovisual
 - 6.2 Educación Plástica visual y audiovisual

1. Presentación de la materia

1.1 Laboratorio de Creación Audiovisual

Vivimos en una sociedad en la que las imágenes tienen un protagonismo sin precedentes: en los productos que consumimos, en la publicidad, en la televisión, en las redes sociales. Tanto el consumo como la producción de contenidos audiovisuales se han multiplicado, recibiendo miles de impactos visuales diarios que configuran nuestro imaginario, nuestros deseos y nuestra identidad. Teniendo en cuenta esta realidad, desde la educación formal es necesaria una alfabetización visual y audiovisual para construir discursos y relatos alternativos que permitan al alumnado leer y comprender las imágenes que nos rodean y, también crear las suyas propias teniendo en cuenta los códigos y las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual. De esta manera se está garantizando el derecho fundamental de la participación en la vida cultural, democratizando los contenidos culturales y fomentando el acceso a los mismos. La materia Laboratorio de Creación Audiovisual pretende iniciar al alumnado en los contenidos relativos al lenguaje y a la producción audiovisual desde una perspectiva predominantemente procedural, que se ampliarán en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2.º de ESO. 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. Los lenguajes de creación contemporánea se nutren de multiplicidad de formatos y de experiencias que trascienden los límites disciplinares. Así, el lenguaje audiovisual, a través de diferentes canales (cine, televisión, series, publicidad, arte contemporáneo) forma parte del tejido artístico y cultural contemporáneo y, como tal, requiere de espectadores y profesionales conocedores de sus códigos y de sus posibilidades expresivas y comunicativas. Teniendo en cuenta que gran parte del alumnado de 1.º de ESO que cursa la materia Laboratorio de Creación Audiovisual ya es usuario y consumidor de redes sociales con contenidos visuales y audiovisuales, uno de los objetivos fundamentales de la materia es promover el uso adecuado y responsable de estas herramientas, así como de las técnicas, recursos y soportes de creación audiovisual. De esta manera, se posibilita la introducción de la competencia digital para el aprendizaje y el desarrollo de conocimientos sobre procesos audiovisuales y artísticos, contemplando los soportes digitales como herramientas de trabajo y expresión, y también como una oportunidad para acercar esta disciplina al alumnado. Con todo, se promoverá la utilización de las TIC en el desarrollo de los diversos procesos creativos, favoreciendo el empleo de medios digitales en las distintas fases de desarrollo, así como en la evaluación y la exposición. Asimismo, se fomentará el conocimiento de la normativa reguladora de protección de datos de carácter personal, a fin de evitar situaciones de riesgo y vulnerabilidad del alumnado y del profesorado, protegiendo sus derechos y libertades fundamentales. La materia Laboratorio de Creación Audiovisual contribuye de manera directa a la adquisición de las competencias clave, por su carácter favorecedor de metodologías activas y cooperativas que transforman el aprendizaje en una experiencia significativa y promueven el desarrollo de la creatividad, facilitando de esta forma la consecución de los objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria. El orden de presentación de las competencias específicas no debe entenderse como una secuencia ordenada, sino más bien como una secuencia formativa que necesita de momentos de observación, análisis, creación y evaluación a lo largo de todo el proceso. Los saberes básicos seleccionados son aquellos que se consideran necesarios para la adquisición de las competencias específicas y se dividen en tres bloques fundamentales y en subbloques dedicados, por una parte, al estudio de los códigos básicos del lenguaje audiovisual y, por otra, a la creación y puesta en práctica de un proceso de producción audiovisual. Finalmente se presentan los criterios de evaluación, orientados a conocer el grado de adquisición de cada una de las competencias específicas de la materia.

1.2 Educación Plástica visual y audiovisuales

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. Vivimos inmersos en un mundo rodeado de imágenes. El lenguaje visual y audiovisual posee una gran relevancia social y nunca antes se había mostrado tan necesaria una educación completa que contribuya a la alfabetización visual. Esta formación proporcionará al alumnado los recursos y herramientas necesarios para identificar los códigos propios del lenguaje y, así, poder detectar estereotipos, prejuicios, convencionalismos y mensajes que atenten contra la diversidad personal y cultural. Estas herramientas propias de los lenguajes plástico, visual y audiovisual permitirán al alumnado comunicarse y expresar con criterio sus ideas y emociones, desarrollando su propia identidad y contribuyendo a las relaciones intrapersonales e interpersonales. Además, vinculará a su conocimiento la conciencia del patrimonio cultural y artístico. Dicha aportación dará al alumnado la oportunidad de conocer numerosos referentes artísticos y establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas que enriquecerán su percepción y sus propias creaciones. Además, contribuirán a su desarrollo competencial, favoreciendo la eliminación de barreras sociales y desarrollando una actitud crítica con las posibilidades transformadoras de uno mismo y de la sociedad. Esta materia ha sido vertebrada teniendo en consideración la etapa anterior de primaria, con la pretensión de crear una construcción significativa y progresiva de los saberes, teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo del alumnado. Los criterios de evaluación formulados son derivados de las competencias específicas que siguen una estructura escalonada adecuada a la etapa de escolarización y su maduración, con vinculación con los descriptores del perfil de salida. Además, edifica un pilar básico para abordar saberes futuros relacionados con el resto de las materias y el ámbito artístico-expresivo. 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 conciencia del alumnado, habilidades que despiertan sus talentos e intereses, y actitudes positivas que se promueven a través de la práctica artística. 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. En las distintas propuestas de proyectos artísticos que se generen en el aula se seleccionarán los saberes indispensables para adquirir las competencias específicas. Los criterios de evaluación como elemento curricular prescriptivo garantizan que todo el alumnado sea evaluado con los mismos parámetros, garantizando la igualdad y la equidad en este proceso. Estos están redactados en modo competencial para favorecer la evaluación en estos términos y proporcionan indicadores del grado de consecución y adquisición de las competencias en los distintos cursos en los que se imparte la asignatura. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual 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. Estas situaciones de aprendizaje serán el medio perfecto para desarrollar proyectos innovadores, interdisciplinares e internivelares donde se conjuguen conocimientos propios de otras materias y se facilite, desde una perspectiva inclusiva, el acceso, la participación y el aprendizaje del alumnado. 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.

2 Competencias específicas

2.1 Laboratorio de Creación Audiovisual (LCA)

	Competencias específicas
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.
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.
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.
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.

2.1 Educación Plástica Visual y Audiovisual (EPVA)

	Competencias específicas
CE1	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.
CE2	Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.
CE3	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.
CE4	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.
CE5	Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

3 Relación entre competencias específicas y competencias clave

3.1 Laboratorio de Creación Audiovisual

Relación entre las CE Todas las competencias específicas del área están relacionadas entre sí y describen diferentes momentos por los que transita el aprendizaje en el aula. Aunque su vinculación tiene una lógica secuencial, debe entenderse que las diferentes competencias atraviesan todos los momentos del proceso creativo, especialmente en lo relativo al análisis, la experimentación y la participación, que permitirán evaluar y reconducir, si es necesario, la hoja de ruta de la producción audiovisual. Se hace alusión a la experiencia de apreciación de referentes audiovisuales (CE1) a partir de la contemplación y el análisis que permiten extraer conocimientos y referentes que amplían el repertorio de recursos del alumnado. Como consecuencia del análisis se extraerán conclusiones con las que poder experimentar (CE2) para la producción de sus propios productos audiovisuales, tanto individuales como colectivos. En este sentido, será imprescindible una participación (CE3) activa, democrática, respetuosa y comprometida. Por último, el momento de difundir (CE4) y compartir las conclusiones y resultados de los procesos creativos implica un conocimiento de diferentes medios físicos, digitales e informáticos que están presentes tanto en los momentos de investigación y análisis (CE1), como en los de creación y experimentación (CE2 i CE3).

	Competencias Clave	Laboratorio Creación Adiovisual	Educación plástica visual y audiovisual
CCL	Comunicación Lingüística	CE1,CE2,CE3, CE4	
CMCT	Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología	CE1,CE2,CE3, CE4	
CD	Competencia Digital	CE1,CE2,CE4	
IEE	Iniciativa y Espíritu Emprendedor	CE1,CE2,CE3, CE4	
AA	Aprender a Aprender	CE1,CE2,CE3, CE4	
CSC	Competencias Sociales y Cívicas	CE1,CE2,CE3, CE4	
CEC	Conciencia y Expresiones Culturales	CE1,CE2,CE3, CE4	

3.2 Educación Plástica Visual y Audiovisual

Relaciones o conexiones con las otras CE de la materia. En el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado las distintas competencias específicas contribuyen de forma integradora al desarrollo competencial. Todas las competencias específicas del área están relacionadas entre sí. Estas competencias se presentan organizadas en torno a dos procesos diferenciados, pero complementarios: apreciación y creación, ambas dimensiones imprescindibles para el desarrollo del alumnado. Las competencias hacen referencia a la experiencia de apreciación y análisis de obras culturales visuales y audiovisuales y del patrimonio artístico incluida la contemporaneidad (CE1) que favorecerá el interés y el desarrollo de la creación en la práctica artística individual o colectiva del alumnado (CE3) (CE5). De estas experiencias de apreciación y creación se impulsará la

importancia de la comunicación utilizando un lenguaje correcto y específico del área (CE2) y la utilización de los medios digitales e informáticos (CE4) que contribuyen en la parte de investigación y proporcionan herramientas fundamentales para la creación.

3.3. Relaciones o conexiones con las competencias clave.

	CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1	X	X	X		X	X		X
CE2	X	X						X
CE3	X		X				X	X
CE4	X	X	X	X	X	X		X
CE5	X		X		X	X	X	X

Competencias clave del perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica:

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CP: Competencia plurilingüe
- CMCT: Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (STEM, por sus siglas en inglés).
- CD: Competencia digital
- CPSA: Competencia personal, social y de aprender a aprender
- CC: Competencia ciudadana
- CE: Competencia emprendedora
- CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales

4. Saberes Básicos

4.1 Laboratorio de creación Audiovisual

Bloque 1. Fundamentos del lenguaje audiovisual CE1, CE2, CE4	
1	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.
2	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.
3	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.
4	Propuestas interdisciplinares: música, imagen, movimiento.
5	Perspectiva de género y multicultural en la producción audiovisual.
6	Elementos formales de la imagen: códigos temporales, espaciales y sonoros. Luz, color, planificación, encuadre, composición, tiempo, sonido y texto.
7	Formatos audiovisuales.
8	Patrimonio audiovisual valenciano y patrimonio audiovisual universal.

Bloque 2. Producción audiovisual CE2, CE3, CE4	
1	Fases del proyecto audiovisual: preproducción, grabación/captura de imágenes, postproducción. - Estrategias de pensamiento creativo para idear proyectos.
2	Distribución inclusiva de roles en la producción audiovisual.
3	Pautas de atención, escucha activa y responsabilidad.
4	El guion literario: idea, argumento, escaleta. Narrativa audiovisual. Personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
5	El guion técnico: plano, escena y secuencia.
6	Guion gráfico. Storyboard.
7	Puesta en escena. El espacio: localizaciones y escenografía.
8	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.
9	Valoración y evaluación de procesos y resultados.
10	Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales.
11	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.
12	Teaser y vídeo promocional.
13	Normativa vigente en relación con las licencias de uso.
14	Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales del sector audiovisual.

2.2 Educación Plástica visual y audiovisual

Bloque 1. Percepción y análisis.		
B.1.1. Exploración e interpretación del entorno CE1, CE2, CE4	2.º ESO	3.º ESO
G1. Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea		
Manifestaciones culturales y artísticas a lo largo de la historia, pertenecientes al patrimonio y a la cultura visual y audiovisual en entornos físicos y virtuales		
Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos.	X	X
Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales.	X	X
Elementos del lenguaje visual y audiovisual en las manifestaciones culturales y artísticas		
Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos.	X	X
Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.	X	X
Aspectos semiológicos y contextuales de las manifestaciones artísticas.		X
Contemporaneidad artística		
Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.	X	X
La creación artística como proceso de investigación: conexión con otras áreas de conocimiento.		X
G2. Actitudes		
Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.	X	X
Participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.		X
G3. Entornos digitales		
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.	X	X
G4. 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.	X	X
Para el análisis y argumentación de opiniones acerca de propuestas artísticas visuales y audiovisuales.	X	X
B1.2. Alfabetización visual y audiovisual CE1, CE2	2.º ESO	3.º ESO
G1. Percepción visual		
Organización del campo visual. Leyes de la percepción visual: semejanza, figura-fondo, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad, igualdad y cierre.	X	
Aspectos que intervienen en el proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones.	X	
G2. Comunicación visual y audiovisual		
El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referente y	X	

contexto. El mensaje visual y audiovisual.		
Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.	X	X
Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.	X	X
La imagen en el mundo actual: estereotipos, prejuicios y convencionalismos.	X	
La imagen en el mundo actual: realidad y ficción. La veracidad del mensaje. Redes sociales.		X
G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual		
Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.	X	X
Elementos dinámicos: ritmo, tensión, movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes.		X
Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación.		X
Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos.		X
Elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Elementos sintácticos.	X	
Elementos semánticos del lenguaje audiovisual.		X
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	2.º ESO	3.º ESO
G1. Expresión gráfico-plástica		
Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.	X	X
Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.	X	X
Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.	X	X
G2. Dibujo geométrico		
Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.	X	X
Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico y perspectiva cónica.		X
Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.	X	X
G3. Creación audiovisual		
Producción audiovisual. Preproducción, producción y postproducción.		X
Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares.	X	X
G4. Terminología específica del área		
Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.	X	X
G5. Aplicaciones digitales		
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.	X	X
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados al		X

dibujo geométrico.		
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la creación audiovisual.		X
B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo CE3, CE4, CE5	2.ºESO	3.º ESO
G1. Las fases del proceso creativo		
Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.	X	X
Investigación: búsqueda y análisis de referentes.		X
Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.	X	X
Evaluación: resultados en relación a los objetivos iniciales del proyecto. Análisis y propuestas de mejora.		X
Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual.	X	X
G2. Actitudes Esfuerzo, fuerza de voluntad.		
Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.	X	X
Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.	X	X
Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.	X	X
Consenso, respeto y empatía con la 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 y gestión de residuos.	X	X

5 Situaciones de aprendizaje

Laboratorio creación audiovisual

El entorno pedagógico en el que se desarrolla el alumnado es muy importante para poder implementar todas las dimensiones de la práctica en el Laboratorio de Creación Audiovisual. La materia tiene que permitir la construcción de conocimientos integradores basados en un aprendizaje esencialmente procedural, fundamentado en la investigación y experimentación personal y prestando especial atención a las actitudes y valores que comportan estos aprendizajes, con la introducción necesaria de contenidos teóricos.

Educación Plástica visual y audiovisual

El aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual no debería ser un lugar exclusivamente para “hacer” sino también para pensar, conectar, relacionar, estudiar, debatir, en definitiva para estimular la reflexión y el pensamiento crítico y divergente. Las propuestas de aula deben ser abiertas, de respuesta múltiple, y no suponer necesariamente la uniformidad de los productos finales, en el caso de que los haya, para favorecer la inclusión y la heterogeneidad ocasionadas por las diferentes personalidades, inquietudes, contextos y vivencias del alumnado.

Fomentar los procesos de investigación en los que se reflexione en torno a las ideas y referentes socioculturales que el alumnado va adquiriendo es imprescindible para crear propuestas que vayan más allá de la manualidad y se conformen como experiencias pedagógicas significativas. La alfabetización visual implica educar la mirada, y para ello tenemos que instaurar la pedagogía de la sospecha en relación a las imágenes que nos rodean y preguntarnos constantemente acerca de sus posibles significados. La gestión crítica de la búsqueda y selección de la información en los procesos de aprendizaje es fundamental para que el alumnado comprenda que las imágenes que consume diariamente están cargadas de significados y de intencionalidades.

6 Criterios de evaluación

Laboratorio de creación audiovisual

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

CrEv1.1 Reconocer la función del lenguaje audiovisual como medio de expresión y comunicación contemporáneo, observándolo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

CrEv1.2 Analizar diferentes propuestas audiovisuales reconociendo sus características formales y comunicativas a través de los códigos y formatos propios del lenguaje audiovisual.

CrEv1.3 Distinguir los aspectos éticos de las diferentes producciones audiovisuales apreciando aquellas prácticas culturales que contemplan la diversidad y la inclusividad como valores fundamentales.

CrEv1.4 Valorar la comunicación audiovisual como forma expresiva y estética y como referente cultural e identitario reconociendo, a través de diferentes canales y medios, su presencia y su impacto social.

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

CrEv2.1 Utilizar los referentes audiovisuales percibidos como estímulo para las propias producciones, incorporando sus características formales y comunicativas al propio repertorio de recursos expresivos.

CrEv2.2 Explorar formatos, técnicas y herramientas diversas de creación audiovisual desde el punto de vista de la sostenibilidad y explicando la intencionalidad comunicativa de las diferentes propuestas.

CrEv2.3 Emplear recursos digitales básicos de producción audiovisual, adecuándose a los objetivos de las diferentes propuestas y respetando la normativa vigente.

CrEv2.4 Crear propuestas audiovisuales sencillas transmitiendo diferentes ideas, sentimientos y emociones, teniendo en cuenta el respeto a la diversidad y desde un punto de vista inclusivo e innovador.

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

CrEv3.1 Planificar las fases de preproducción, producción y postproducción de propuestas audiovisuales sencillas, individuales o colectivas, distribuyendo los roles de manera inclusiva. CrEv3.2 Asumir diferentes roles de manera responsable, activa y participativa, de acuerdo con los objetivos de las distintas funciones a desempeñar.

CrEv3.3 Evaluar el proceso de creación, expresando opiniones y aportando propuestas de mejora de manera asertiva y constructiva.

6.4. 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.

CrEv4.1 Difundir las producciones audiovisuales realizadas desde una perspectiva inclusiva y explorar los diferentes medios y canales para adaptarlos a las características del proyecto y del usuario final.

CrEv4.2 Conocer la normativa vigente relativa a licencias de uso y a protección de la propiedad intelectual aplicándola en la difusión de proyectos creativos propios.

CrEv4.3 Promover la creación de propuestas audiovisuales que afecten positivamente al contexto educativo y fomentar la participación del alumnado en la vida cultural del

centro.

CrEv4.4 Emplear adecuadamente la terminología específica del lenguaje audiovisual, tanto en la apreciación de referentes como en el proceso de creación propio, utilizando un lenguaje inclusivo y una actitud respetuosa y proactiva.

Educación Plástica

6.1. Competencia específica

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.

2.º ESO	3.ºESO
C1.1 Buscar información, a través de diferentes canales y contextos, acerca de propuestas artísticas diversas desarrollando el criterio propio a partir de su análisis.	C1.1 Investigar acerca de diferentes propuestas artísticas, a través de distintos canales, contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades.
C1.2 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.	C1.2 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.
C1.3 Identificar los mensajes de diferentes creaciones artísticas clasificando los elementos que intervienen en la comunicación.	C1.3 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.
C1.4 Apreciar la diversidad de propuestas en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes contextos geográficos e históricos.	C1.4 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.
C1.5 Relacionar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística con los desafíos y retos del presente, apreciando su aportación a la transformación social.	C1.5 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.

6.2. Competencia específica

2. CE2. Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de la experiencia de apreciación y creación artística.

2.º ESO	3.ºESO
C2.1 Emplear vocabulario específico del área de manera correcta para valorar la experiencia de apreciación de diferentes referentes artísticos.	C2.1 Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.
C2.2 Incorporar terminología específica del área en el proceso de comunicación oral y escrita de la experiencia de creación.	C2.2 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
C2.3 Compartir información extraída de diversas fuentes de forma contrastada y establecer discursos	C2.3 Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate

y debates con asertividad.

vinculados a la experiencia de apreciación y creación.

6.3. Competencia específica

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.

2.º ESO	3.º ESO
C3.1 Experimentar con diversidad de técnicas y materiales adecuándose a los objetivos planteados en cada una de las propuestas, incluyendo posibilidades no convencionales.	C3.1 Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.
C3.2 Emplear las posibilidades comunicativas y expresivas de los formatos y materiales de la contemporaneidad artística en la elaboración de propuestas creativas sencillas.	C3.2 Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con finalidad comunicativa en la elaboración de propuestas creativas.
C3.3 Idear propuestas artísticas en las que las técnicas y materiales seleccionados estén al servicio del mensaje que se pretende transmitir.	C3.3 Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.
C3.4 Demostrar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.	C3.4 Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final
C3.5 Incorporar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística como estímulo en propuestas creativas propias.	C3.5 Emplear los referentes y elementos de la contemporaneidad artística seleccionando los más adecuados a la finalidad comunicativa.

6.4. Competencia específica

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.

2.º ESO	3.º ESO
C4.1 Buscar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.	C4.1 Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.
CE4.2. Probar diferentes recursos digitales en la percepción, experimentación y creación de las diferentes propuestas y producciones.	CE4.2. Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones.
C4.3 Conocer la normativa vigente de protección de datos y autoría, aplicándola de manera responsable en la creación y difusión de contenidos.	C4.3 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.

6.5. Competencia específica

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

2.º ESO	3.º ESO
C5.1 Participar activamente en la planificación de	C5.1 Diseñar producciones artísticas

<p>producciones artísticas multidisciplinares, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto y teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.</p>	<p>multidisciplinares, planificando las fases del proceso de trabajo, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto, teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.</p>
<p>C5.2 Crear producciones artísticas colectivas experimentando con diferentes posibilidades expresivas y comunicativas, explorando las conexiones con otras materias.</p>	<p>C5.2 Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.</p>
<p>C5.3 Asumir diferentes roles en el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con actitud respetuosa e inclusiva.</p>	<p>C5.3 Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional.</p>
<p>C5.4 Explicar a la comunidad los procesos de trabajo de manera textual, gráfica y/o audiovisual, aportando valoraciones críticas acerca del proceso y resultado.</p>	<p>C5.4 Reflexionar sobre los procesos de trabajo, utilizando registros textuales, gráficos y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones a la comunidad.</p>
<p>C5.5 Difundir las producciones artísticas colectivas realizadas utilizando diferentes medios y canales.</p>	<p>C5.5 Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, explorando y evaluando diferentes vías de difusión</p>

ÍNDICE

1. Introducción.
 - a) Justificación de la programación.
 - b) Contextualización.
2. Objetivos de la etapa vinculados con la materia o el ámbito.
3. Competencias.
4. Contenidos.
5. Unidades didácticas.
 - a) Organización de las unidades didácticas.
 - b) Distribución temporal de las unidades didácticas.
6. Metodología. Orientaciones didácticas.
 - a) Metodología general y específica. Recursos didácticos y organizativos.
 - b) Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje. Actividades complementarias.
7. Evaluación del alumnado.
 - a) Criterios de evaluación.
 - b) Instrumentos de evaluación.
 - c) Criterios de calificación.
 - d) Actividades de refuerzo y ampliación.
 - e) Estándares de aprendizaje
8. Medidas de atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa.
9. Elementos transversales
 - a) Fomento de la lectura. Comprensión lectora. Expresión oral y escrita.
 - b) Comunicación audiovisual. Tecnologías de la información y de la comunicación.
 - c) Emprendimiento.
 - d) Educación cívica y constitucional.
10. Evaluación de la práctica docente e indicadores de logro.
11. Bibliografía y enlaces de interés.

1. Introducción.

a) Justificación de la programación.

La Educación plástica y visual se hace imprescindible en la Educación Secundaria a partir de la necesidad del alumnado de desarrollar las capacidades de expresión, análisis, crítica, apreciación y creación de imágenes. Este desarrollo se convierte en más necesario a medida que aumenta su relación con todo el entorno social y cultural que lo rodea, un entorno sobresaturado de información visual, hasta el punto de ser característico de nuestra época.

Es indispensable tomar conciencia de la necesidad de trabajar a partir del entorno del alumnado, el mundo cotidiano de imágenes que le proporciona la naturaleza y la actividad y creación humanas a través de la pintura, la publicidad, la arquitectura, el diseño gráfico e industrial, la escultura, etc., como también las imágenes visuales cada vez más absorbentes (transmitidas por los distintos medios: Internet, cine, vídeo, fotografía y, evidentemente, televisión). La referencia básica sobre la que trabajar ha de ser que nuestras alumnas y alumnos asimilen todo este entorno con una actitud reflexiva y crítica, y que sean capaces, a partir de aquí, de elaborar nuevas propuestas de trabajo, de crear y experimentar.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: *saber ver* para comprender y *saber hacer* para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir y crear, conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse. En definitiva, para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

- *Saber ver* para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica. Adquirir estos conocimientos ha de servir para que se creen mecanismos analíticos que sirvan de filtro a todo aquello que antes era asimilado de manera irreflexiva e inconsciente. En un segundo nivel, permitirá favorecer su sensibilidad estética y disfrutar de todo aquello que le ofrece el entorno visual y plástico. El objetivo para nuestras alumnas y alumnos es la capacidad de disfrutar de todo esto, ya que nos permitirá poder estimularles a la adquisición de conceptos sencillos o de otros más complejos. Al mismo tiempo, la plástica ha de incidir en la formación de códigos éticos, que preparen a la alumna y al alumno como futuro ciudadano en el uso correcto en la comunicación audiovisual.

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

Todas estas consideraciones generales deben relacionarse, en la medida de lo posible, con el patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Valenciana y del Estado español, con las manifestaciones del arte popular y de la artesanía propia de nuestro pueblo.

En la Educación Secundaria Obligatoria se consideran fundamentales dos tipos de acciones: las que instrumentalizan los contenidos de la materia como lenguaje y atienden a situaciones específicas de comunicación y expresión, y aquellas otras acciones que dinamizan una parte del conocimiento, y desarrollan aptitudes creativas, ingenio, imaginación, intuición, actitudes de reflexión y de autonomía. Resumiendo, la Educación plástica y visual, tratará de desarrollar unas capacidades básicas: observación, atención retentiva, memoria visual, y de adquirir conocimientos fundamentales de los lenguajes visuales: punto, línea, plano, textura, composición, color, trazados geométricos fundamentales y técnicas instrumentales.

El lenguaje visual, más universal que el verbal, es hoy crucial como medio de comunicación en nuestra cultura de la imagen. Los nuevos sistemas de comunicación multidimensional requieren de una imaginación visual que hace imprescindible aprender este lenguaje. Este conocimiento ha de permitir asimilar el entorno visual y plástico con una actitud crítica y reflexiva. El acceso con profundidad a la realidad y la capacidad de distanciamiento crítico respecto de esta posibilitarán, en último término, interpretar y elaborar mensajes de cariz subjetivo y objetivo, para distinguir lo real de lo mediático. La apreciación y el disfrute de los valores estéticos del patrimonio natural y cultural podrán alcanzarse desde el desarrollo ético de aptitudes creativas, ingenio, imaginación, intuición y actitudes de reflexión y autonomía.

La percepción visual y la creación de imágenes, la lectura de formas e imágenes y la producción de obras de creación, el saber ver para comprender y el saber hacer para expresarse son las dos líneas que configuran nuestra materia. El *saber ver* implica dos procesos: la percepción visual inmediata y la comprensión conceptual o interiorización de aquello percibido. Mientras que el *saber hacer* implica igualmente otros dos procesos: la representación y la expresión, los cuales necesitan la instrumentación, la lectura, el análisis, la interpretación y la elaboración de imágenes.

Estos procesos permiten sistematizar los contenidos de la materia. Según los tres ejes que interrelacionan: la sintaxis de los lenguajes visuales y plásticos; la exploración, el análisis y la apreciación del entorno visual y plástico y la utilización y el análisis de técnicas y procedimientos expresivos.

- La *sintaxis de los lenguajes visuales y plásticos* hace referencia básicamente al conocimiento de los elementos del código visual. Conviene empezar por el estudio y la comprensión de los elementos que configuran el lenguaje visual y plástico para llegar después a articular éste en distintas composiciones con una finalidad expresiva o descriptiva, y al análisis estructural de los distintos mensajes visuales transmitidos por diferentes medios de expresión y de comunicación.

- En cuanto a la *exploración, análisis y apreciación del entorno visual y plástico*, conviene partir de la exploración y análisis de determinados aspectos del entorno natural y cultural del alumnado. La artesanía y la imagen personal serán punto de partida para mejorar gradualmente la propia percepción de la realidad hasta llegar a un análisis y apreciación, de carácter más general, de los valores emotivos y funcionales de las imágenes y las formas.

- La *utilización y el análisis de técnicas y procedimientos expresivos* empezarán con la experimentación manual con materiales, que se unirá a procedimientos de análisis de las distintas técnicas y los distintos materiales de la expresión plástica y visual.

b) Contextualización.

El IES Gran Vía está situado en la zona norte de la ciudad de Alicante, en el límite entre el barrio de la Virgen del Carmen -antiguas Mil Viviendas- y una amplia zona de expansión urbanística que tiene como ejes la Gran Vía y la Vía Parque. La zona de influencia del centro abarca los barrios Virgen del Remedio-La Paz, El Carmen, Nou Alacant, Juan XXIII y el Alto Garbinet.

A) El medio físico

El centro se ubica en una gran parcela de x metros cuadrados con acceso peatonal y de vehículos por la calle Alonso Cano nº 80 y de vehículos pesados y suministros por la calle Diputado Ruiz Jiménez Morales. Es un espacio complejo y muy extenso con un edificio central en el que se encuentran las aulas y los servicios principales y al cual están adosados los talleres de las familias profesionales y el gimnasio. Además, existe una zona ajardinada, aparcamiento de vehículos, tres pistas deportivas y la vivienda del conserje residente.

B) Características socioeconómicas del alumnado.

B.1. Alumnado de ESO y BACHILLERATO.

La población del entorno es muy heterogénea en cuanto a su procedencia y en general, posee unos niveles económicos y académicos medios y bajos, existiendo también algún foco de población marginal. De ello se deriva la diversidad de grupos étnicos-culturales de nuestro alumnado. El porcentaje de inmigrantes llegados de América Latina, El Magreb y Europa del Este es elevado, y se ha ido incrementando a lo largo de los últimos años. Por otro lado, puesto que el Barrio del Carmen y parte de Juan XXIII cuentan con viviendas sociales para la población de etnia gitana, hay alumnos/as de este contexto que acuden al centro.

La convivencia de diferentes culturas constituye un rasgo importante en la zona y en el centro educativo, lo que implica un reto muy importante para trabajar la integración y formación de nuestro alumnado.

En un porcentaje muy significativo la población adolece de cualificación laboral o académica. Muchas familias carecen de estudios medios o superiores y se dedican a la construcción y al sector servicios, representado mayoritariamente por el comercio minorista, la hostelería y el servicio doméstico. Sin embargo también hay familias inmigrantes cuyo currículum laboral y académico se ha visto menospreciado debido a la dificultad que presenta la convalidación en España de su formación en el país de origen. Así pues, la escasa formación en unos casos, y la falta de reconocimiento en otros, conlleva que las condiciones laborales de nuestras familias se caractericen por la precariedad y el desempleo, y en algunas circunstancias se vean determinadas por la situación de irregularidad de la población inmigrante.

Una consecuencia directa de esta situación sociolaboral de las familias es la escasa participación de las mismas en el proceso educativo de sus hijos/as y en la vida del centro. Esta circunstancia se convierte en otro reto que nos encamina a trabajar en una dirección que haga posible el acercamiento y que posibilite la participación de padres y madres en la educación y formación de sus hijos.

Pese a estas dificultades, y si bien en algunos casos la falta de expectativas académicas no potencia buenos hábitos de estudios ni una conducta correcta en el aula, sin embargo la posibilidad de ofrecer al alumnado programas que satisfagan sus expectativas, y sobre todo una formación que las amplíe, crea en él una necesidad que se traduce en el esfuerzo por el estudio, esfuerzo que requiere un comportamiento acorde a esa actitud positiva hacia su educación. Es por ello que cuando el Centro Escolar asume un Programa Educativo que se corresponde con la demanda del

alumnado, las conductas disruptivas y la indisciplina, disminuyen o cesan en muchas ocasiones.

Como consecuencia de las circunstancias descritas anteriormente, nuestro alumnado presenta los siguientes rasgos:

- a)** Hay un porcentaje significativo de absentismo escolar, mayoritariamente de población gitana. Es de destacar que no se inicia este absentismo en el IES, sino que generalmente esta respuesta hacia la enseñanza secundaria pone de manifiesto la irregularidad de su relación con el sistema educativo desde el colegio, irregularidad que se acentúa con el alumnado de sexo femenino. Este absentismo del alumnado gitano contrasta con el interés manifiesto del alumnado de origen extranjero por su educación. Un hecho que confirma esta afirmación es que el porcentaje de alumnos y alumnas que supera la prueba de selectividad y que accede a la Universidad es mayoritariamente de origen extranjero.
- b)** El desconocimiento y deficiencia en el uso de las dos lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana puede valorarse más que como una carencia como una ocasión para proporcionar al alumnado a través de los Programas de Enseñanza de Español para Extranjeros, un bilingüismo que le permita ampliar sus posibilidades académicas y laborales así como trabajar por el reconocimiento de la lengua como un instrumento de aprendizaje de otras culturas y como transmisor de los valores de una sociedad democrática.
- c)** Por último, cabe mencionar que en ocasiones, las dificultades de aprendizaje de nuestro alumnado vienen condicionadas por un insuficiente nivel académico debido, bien a una escolarización irregular durante la educación primaria o a un cambio significativo del sistema escolar que incluye no sólo un currículum diferente sino también una estructura de la comunidad escolar ajena a la de sus países de origen. Apostar por el cese del fracaso escolar y la eliminación de los conflictos que éste genera, será el fin que persiguen los principios enumerados en el apartado correspondiente.

- **Perfil del alumnado.**

- 1. Alumnado procedente de Centros CAES:

Formado fundamentalmente por jóvenes de etnia gitana.

Absentismo escolar que aumenta a partir del segundo ciclo de la ESO.

Escasos hábitos de estudio por sus bajas expectativas sociales y académicas y una escolaridad irregular que comienza a manifestarse en los Centros de Primaria.

Bajo nivel de competencia curricular que se caracteriza por una gran deficiencia en las áreas instrumentales, principalmente en el uso de las lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana.

La desmotivación hacia el estudio se traduce en conductas disruptivas.

- 1. Alumnado procedente de Centros No CAES:

Este grupo lo conforman alumnado autóctono y un porcentaje elevado de población inmigrante.

Asistencia regular.

Su nivel de competencia curricular es medio-bajo. Destacamos que el alumnado de origen extranjero presenta serias dificultades en las dos lenguas oficiales.

Dificultades de aprendizaje relacionadas con la situación socio-familiar.

Actitud positiva hacia el estudio.

- 1. Alumnado de Bachillerato:

Este grupo está constituido principalmente por alumnado que ha obtenido el Graduado Escolar en este Centro.

Sus dificultades académicas se centran en el aprendizaje de las lenguas oficiales de la Comunidad Valenciana dado que son mayoritariamente extranjeros.

El alumnado está integrado en el Centro y es generalmente femenino.

Su nivel académico es medio.

Presentan una actitud muy positiva de trabajo y de superación.

Mucho apoyo familiar y académico.

2. Objetivos de la etapa vinculados con la materia o el ámbito.

Los objetivos son referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

Nº	OBJETIVO ESO	CÓDIGO
1	a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.	O01
2	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.	O02
3	c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.	O03
4	d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.	O04
5	e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.	O05
6	f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.	O06
7	g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	O07
8	h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.	O08
9	i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.	O09
10	j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	O10
11	k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.	O11
12	l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.	O12

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

Nº	OBJETIVO BACH	CÓDIGO
1	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.	O01

2	b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.	O02
3	c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.	O03
4	d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.	O04
5	e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.	O05
6	f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.	O06
7	g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.	O07
8	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.	O08
9	i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.	O09
10	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.	O10
11	k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.	O11
12	l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.	O12
13	m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.	O13
14	n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.	O14

3. Competencias.

Las competencias son capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Nº	COMPETENCIAS ESO Y BACHILLERATO	CÓDIGO
1	a) Comunicación lingüística.	CCLI
2	b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	CMCT
3	c) Competencia digital.	CD
4	d) Aprender a aprender.	CAA
5	e) Competencias sociales y cívicas.	CSC
6	f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.	SIEE
7	g) Conciencia y expresiones culturales.	CEC

4. Contenidos.

Los contenidos son el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias y ámbitos, en función de las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

1ºESO EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

B0	Bloque 0: Elementos transversales. Curso 1ºESO	CÓDIGO
	Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.	CB0.1
	Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.	CB0.2
	Respeto en el uso del lenguaje.	CB0.3
	Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)	CB0.4
	Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.	CB0.5
	Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.	CB0.6
	Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.	CB0.7
	Formatos de presentación.	CB0.8
	Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.	CB0.9
	Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.	CB0.10
	Consolidación de la terminología conceptual específica del área.	CB0.11
	Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.	CB0.12
	Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.	CB0.13
	Iniciativa e innovación.	CB0.14
	Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades	CB0.15
	Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.	CB0.16
	Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.	CB0.17
	Perseverancia, flexibilidad.	CB0.18
	Pensamiento alternativo. Sentido crítico.	CB0.19
	Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.	CB0.20
	Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.	CB0.21
	Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.	CB0.22
	Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.	CB0.23
	Estrategias de planificación, organización y gestión.	CB0.24
	Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases: · Investigación y estudio previo. · Selección de información y desarrollo de primeras ideas.	CB0.25

	<ul style="list-style-type: none"> · Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos. · Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos. · Aporte soluciones originales a los problemas. · Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado. · Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías. · Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas. 	
	Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.	CB0.26
	Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.	CB0.27
	- Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.	CB0.28
	Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.	CB0.29
	Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.	CB0.30
	Autoconocimiento de fortalezas y debilidades. (contenido repetido CB0.15)	CB0.31

B0	BLOQUE 1 Comunicación Audiovisual. Curso 1º ESO	CÓDIGO
	<p>La fotografía. La imagen fotográfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Evolución histórica. De la cámara analógica y la cámara digital. · Análisis de imágenes fotográficas. 	CB1.1
	<p>La cámara fotográfica. Elementos y manejo.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Control de diafragma y velocidad de obturación. · Realización de fotografías variando la profundidad de campo. · Realización de fotografías variando la velocidad de obturación: barridos y congelación de imágenes. · Apreciación de las técnicas y recursos aplicados a la realización de fotografías. 	CB1.2
	<p>Composición, técnica, estilo, temática y valor expresivo de la fotografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Planificación: gran plano general, plano general, plano entero, plano americano, plano medio largo, plano medio corto, primer plano y primerísimo plano. · Angulación: normal, picado, contrapicado, nadir y cenital. 	CB1.3
	Realización de imágenes con la cámara fotográfica, teniendo en cuenta los aspectos compositivos, técnicos, estilísticos, temáticos y expresivos en la fotografía.	CB1.4
	Recreación de géneros fotográficos: retrato, paisaje y bodegón.	CB1.5
	Realización de collages o fotomontajes.	CB1.6
	Campos de aplicación de la fotografía: publicidad, moda, diseño gráfico, diseño industrial.	CB1.7
	<p>Técnicas y tratamiento digital de la imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Valor cromático de la imagen en blanco y negro y en color. · Utilización de programas de retoque fotográfico: encuadre, balance de tonos, virados. 	CB1.8
	<p>El cómic.</p> <p>Concepto y génesis: Antecedentes en la pintura y escultura.</p> <p>Interés por conocer la evolución del cómic.</p>	CB1.9
	<p>Los géneros del cómic: humor, aventuras, ciencia-ficción.</p> <p>Identificación de estilos, géneros, soluciones expresivas y convenciones de lenguaje en obra de cómic y de fotonovela de diferentes autores, procedencias y épocas.</p>	CB1.10
	Escuelas y tendencias a partir de la evolución de las corrientes artísticas como el realismo, modernismo, expresionismo, pop art.	CB1.11
	El espacio, el tiempo y la acción en el cómic:	CB1.12

	<ul style="list-style-type: none"> · La viñeta como unidad espacio-temporal. La secuencia de imágenes: narración y descripción. · Integración imagen-texto: globo o bocadillo, cartelas y onomatopeyas. · Expresión gráfica del movimiento: líneas cinéticas, metáforas visuales y signos de apoyo que le configuran valor expresivo. · Estructuras temporales y psicológicas de montaje. Elipsis, acciones paralelas, <i>flashback</i>. 	
	Los recursos representativos en la viñeta. Encuadres y ángulos de visión.	CB1.13
	Luces y efectos de iluminación. El carácter y expresión anímica de los personajes. Estilo y tratamiento: realista, esperpético, caricaturesco.	CB1.14
	Tipología y caracterización de personajes.	CB1.15
	Las técnicas de dibujo: trazo, trama, mancha. El color.	CB1.16
	Ánalisis e identificación de soluciones representativas (encuadres, puntos de vista, perspectiva e iluminación) y expresivas (estilo, composición y tratamiento del color, la línea y la textura).	CB0.17
	Reconocimiento de soluciones descriptivas y/o narrativas (presentación de personajes, acciones paralelas, elipsis, ralentís).	CB1.18
	La creación del cómic. La historia y el guión: relación lenguaje escrito e icónico. La composición de la página.	CB1.19
	Planificación metódica del proceso de elaboración de un cómic.	CB1.20
	Utilización con variedad y autonomía de las convenciones icónicas y lingüísticas propias del cómic.	CB1.21
	Representación con eficacia de la figura humana en posturas, movimientos y expresiones faciales variadas.	CB1.22
	Representación sin estereotipos de objetos y espacios bajo encuadres y puntos de vista adecuados a un determinado contexto narrativo o descriptivo.	CB1.23
	Composición del interior de una viñeta, y las viñetas de una página, favoreciendo la lectura y una determinada intención expresiva y narrativa.	CB1.24
	Utilización con expresividad y seguridad de los acabados, procesos y técnicas de dibujo y pintura adecuados a la elaboración de cómics.	CB1.25
	Elaboración de una historieta. Organización y seguimiento del proceso de trabajo: guionización, documentación, planificación y elaboración definitiva.	CB1.26
	Experimentación y aplicación de técnicas de dibujo, pintura, fotografía y reprografía.	CB1.27
	Valoración crítica de los resultados propios y de los ajenos.	CB1.28
	El cine y la animación La imagen en movimiento. Alfabetización audiovisual.	CB1.29
	Observación de diferentes fragmentos de producciones videográficas y cortos animados.	CB1.30
	Valoración de las posibilidades comunicativas que ofrece el medio cinematográfico y videográfico.	CB1.31
	Comprensión de los fundamentos del lenguaje multimedia y apreciación de las aportaciones de las tecnologías digitales.	CB1.32
	El lenguaje cinematográfico. Lectura y análisis.	CB1.33
	Contenido y mensaje en las producciones audiovisuales.	CB1.34
	Géneros cinematográficos: drama, humor, acción, aventura, ciencia ficción, terror, música.	CB1.35
	Elementos estructurales y compositivos en la imagen audiovisual: encuadre, planificación y angulación.	CB1.36
	Visualización y análisis de movimientos de la cámara: travellings y raccords.	CB1.37
	<p>La producción cinematográfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Identificación de las fases del proceso: los guiones (la idea, sinopsis, guión literario, guión técnico, <i>story board</i>), el rodaje y el montaje. · Realización de un proyecto audiovisual siguiendo las fases del proceso cinematográfico (guión literario, guión técnico, realización, edición y difusión). · Caracterización de los personajes (vestuario, maquillaje y peluquería) y localización de espacios, decorados, iluminación y sonido. · Registro de imágenes, edición y post-producción, en función del planteamiento del contenido/mensaje que se quiere transmitir. 	CB1.38

	Utilización de programas informáticos sencillos y apps para editar efectos sonoros, efectos especiales y créditos.	CB1.39
	Aplicación de otros formatos audiovisuales a partir de composiciones musicales o la poesía japonesa tipo <i>Haiku</i> .	CB1.40
	Desarrollo de actitudes tales como la curiosidad, búsqueda, creación, experimentación y deducción.	CB1.41
	Respeto por la pluralidad cultural y distintas ideas manifiestas en las producciones visuales.	CB1.42
	Utilización de programas informáticos para la creación y edición de mensajes audiovisuales.	CB1.43
	Uso responsable de bancos de imágenes y sonidos.	CB1.44
	Respeto por las licencias de uso, modificación y distribución de contenidos generados por otros.	CB1.45
	El cortometraje animado. · Las bases de la animación. · Realización de un <i>flip-book</i> . · Identificación y reconocimiento de diferentes técnicas de animación y StopMotion. · Diferenciación de las técnicas básicas de StopMotion: <i>claymation (plastimación)</i> y <i>pixilación</i> .	CB1.46
	Realización de fotografías para realizar StopMotion.	CB1.47
	Realización de personajes con plastilina y experimentación con otros materiales.	CB1.48
	Construcción de escenarios con distintos decorados sencillos utilizando diversos recursos gráfico-plásticos y materiales.	CB1.49
	Realización de un corto animado. Grabación y edición de proyectos animados sencillos a partir de un guión.	CB1.50

B2	Bloque 2: Fundamentos del diseño. Curso 1º ESO	CÓDIGO
	Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.	CB2.1
	Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.	CB2.2
	Respeto en el uso del lenguaje.	CB2.3
	Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)	CB2.4
	Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.	CB2.5
	Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.	CB2.6
	Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.	CB2.7
	Formatos de presentación.	CB2.8
	Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.	CB2.9
	Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.	CB2.10
	Consolidación de la terminología conceptual específica del área.	CB2.11
	Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.	CB2.12
	Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.	CB2.13
	Iniciativa e innovación.	CB2.14
	Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades	CB2.15
	Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.	CB2.16
	Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.	CB2.17
	Perseverancia, flexibilidad.	CB2.18
	Pensamiento alternativo. Sentido crítico.	CB2.19
	Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.	CB2.20
	Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.	CB2.21
	Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.	CB2.22
	Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información.	CB2.23
	Organización de la información siguiendo diferentes criterios.	CB2.24
	Estrategias de planificación, organización y gestión.	CB2.25
	Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases: · Investigación y estudio previo. · Selección de información y desarrollo de primeras ideas. · Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos. · Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos. · Aporte soluciones originales a los problemas. · Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado. · Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías. · Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.	CB2.26
	Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.	CB2.27
	Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y	CB2.28

	rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.	
	Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.	CB2.29
	Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.	CB2.30
	Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.	CB2.31
	Autoconocimiento de fortalezas y debilidades. (contenido repetido CB0.15 y CB0.31)	CB2.32

2ºESO EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

B0	Bloque 0: Bloque transversal. Curso 2º ESO	CÓDIGO
	Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.	CB0.1
	Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.	CB0.2
	Respeto en el uso del lenguaje.	CB0.3
	Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)	CB0.4
	Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.	CB0.5
	Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.	CB0.6
	Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.	CB0.7
	Formatos de presentación.	CB0.8
	Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.	CB0.9
	Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.	CB0.10
	Consolidación de la terminología conceptual específica del área.	CB0.11
	Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.	CB0.12
	Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.	CB0.13
	Iniciativa e innovación.	CB0.14
	Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades	CB0.15
	Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.	CB0.16
	Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.	CB0.17
	Perseverancia, flexibilidad.	CB0.18
	Pensamiento alternativo. Sentido crítico.	CB0.19
	Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.	CB0.20
	Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.	CB0.21
	Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.	CB0.22
	Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.	CB0.23
	Estrategias de planificación, organización y gestión.	CB0.24

<p>Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Investigación y estudio previo. · Selección de información y desarrollo de primeras ideas. · Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos. · Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos. · Apporte soluciones originales a los problemas. · Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado. · Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías. · Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas. 	CB0.25
<p>Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.</p>	CB0.26
<p>Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.</p>	CB0.27
<p>- Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.</p>	CB0.28
<p>Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p>	CB0.29
<p>Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.</p>	CB0.30
<p>Autoconocimiento de fortalezas y debilidades. (contenido repetido CB0.15)</p>	CB0.31

B1	Bloque 1: Expresión plástica. Curso 2º ESO	CÓDIGO
	<p>Elementos configurativos del lenguaje visual. Observación, Identificación y empleo del punto, línea y plano como elementos configurativos de las formas.</p> <ul style="list-style-type: none"> · El punto como primer elemento del lenguaje visual. El punto como elemento generador de la imagen digital: píxel. La línea como elemento descriptor de detalles y de expresión. Tipos de líneas: recta, curva, quebrada y mixta. · Tipos de planos. Experimentación con el punto, la línea, la mancha y el plano como elementos expresivos en la representación libre de obras gráfico-plásticas. 	CB1.1
	<p>Las texturas.</p> <p>Observación, clasificación y representación de la forma por medio de la textura.</p> <p>Diferenciación entre texturas.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Naturales y artificiales. · Orgánicas y geométricas. · Visuales y táctiles, y su perfil o contorno visual. · Reproducción de texturas naturales y artificiales mediante grafismos. · Transcripción de texturas visuales a texturas táctiles mediante la técnica del frottage o con materiales de modelado. · Mezclas de texturas en el aula con diversos materiales de reciclado. <p>Reconocimiento y evaluación de las cualidades emotivas y expresivas de los elementos configurativos del lenguaje visual (punto, línea, plano, mancha y textura).</p> <p>Investigación experimental mediante su aplicación en obras gráfico-plásticas personales y en el arte.</p>	CB1.2
	<p>El color.</p> <p>Registro del color como fenómeno físico y visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Descripción de las mezclas aditiva y sustractiva: identificación de los colores-luz y los colores-pigmento. <p>Exploración de los colores como representación y el color como sistema codificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Clasificación de los colores en primarios y secundarios. · Realización del círculo cromático. · Elaboración de mezclas binarias (armonías y contrastes). 	CB1.3

<ul style="list-style-type: none"> · Explicación y argumentación de la temperatura del color: colores fríos y cálidos. · Explicación de la percepción visual del color: dinámica y visibilidad de los colores. · Investigación experimental en la representación de paisajes y entornos naturales próximos, a partir de los colores utilizables en el aula. · Reconocimiento, interpretación y aplicación del valor simbólico del color. · Experimentación con mezclas de color para expresar de sensaciones y emociones en trabajos guiados de aula. · Interés por descubrir aspectos visuales significativos como color y textura, del entorno natural próximo, y sensibilización ante las manifestaciones del color y la luz en objetos, en la naturaleza y en ambientes urbanos próximos. · Observación, descubrimiento y análisis de la expresividad de las gamas de color en obras de arte.
--

<p>Forma y composición.</p> <p>Observación de la naturaleza y del espacio, identificación de formas planas y diferenciación de formas naturales y artificiales.</p> <p>Interpretación de las formas y del entorno en el plano.</p> <p>Aplicación del encaje como técnica de estructuración del espacio compositivo: realización de apuntes del natural de paisajes y de objetos representando el espacio lleno y el espacio vacío.</p> <p>Comparación de la proporción intrínseca de las partes de un objeto y de él con su entorno.</p> <p>Definición del concepto de equilibrio y composición.</p> <p>Registro e identificación de la distribución de las formas en el espacio:</p> <p>reconocimiento de los esquemas compositivos básicos (estáticos y dinámicos).</p> <p>Lectura y análisis de los criterios básicos de composición: equilibrio, proporción, simetría y peso visual.</p> <p>Experimentación con el equilibrio (ley de la balanza y ley de compensación de masas), proporción, simetría axial y radial, y peso visual (masa y color).</p> <p>Comparación de elementos naturales para inferir la proporción en la naturaleza. Introducción al concepto de escala.</p> <p>Dibujo de la proporción humana: verificación de la proporción natural mediante ejercicios de aula. El canon.</p> <p>Disposición abierta para la realización de experiencias de composición, mostrando interés en conocer la expresividad de los esquemas compositivos básicos, e identificando la organización interna de mensajes gráficos o visuales.</p> <p>Estudio y análisis del ritmo compositivo</p> <ul style="list-style-type: none"> · Identificación de la repetición y el ritmo compositivo. · Realización de composiciones plásticas aplicando conceptos de ritmo. · Estudio de los diferentes tipos de ritmos visuales: continuo, discontinuo, alterno, ascendente y descendente. <p>Reconocimiento del módulo como unidad de medida.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. · Realización de composiciones modulares, teniendo en cuenta la proporción y el ritmo. 	CB1.4
--	-------

<p>Espacio y Volumen.</p> <p>Percepción y representación del concepto de espacio: observación de las relaciones cerca/ lejos entre formas planas.</p> <p>Observación de la luz natural y artificial y análisis de la posición e incidencia de la luz en los objetos y en la percepción espacial.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Dedución del valor expresivo y representativo de la luz en formas y ambientes. <p>El claroscuro como técnica para representar espacio y volumen</p> <ul style="list-style-type: none"> · Introducción a la técnica del claroscuro mediante la aplicación del lápiz de grafito de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. · Apreciación del valor configurador del claroscuro como elemento generador de emociones dentro de la composición. Estudio del claroscuro en el arte. 	CB1.5
--	-------

<p>Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>Identificación de los distintos materiales utilizados en la representación gráfico-plástica, análisis de sus características fundamentales y experimentación con cada uno de ellos: lápiz de grafito, lápiz de color, rotuladores, pasteles blandos, tiza, ceras, carboncillo, pluma y tinta, temperas, acuarela, papel, cartulina, cartón, tejidos arcilla y madera.</p> <p>Identificación y análisis de los distintos tipos de soportes gráfico-plásticos: papel, madera, cartón.</p> <p>Identificación de la idoneidad según las intenciones de la representación.</p> <p>Utilización de los materiales gráfico-plásticos estudiados y los diferentes soportes con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>Investigación y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</p>	CB1.6
---	-------

	Identificación y diferenciación de las técnicas gráfico-plásticas: técnicas secas y húmedas. Reconocimiento y manejo de los instrumentos adecuados a cada técnica. Utilización del papel como material gráfico-plástico para crear composiciones con texturas, collages matéricos y figuras tridimensionales. Experimentación con témporas, utilizando diversas técnicas como el pincel, la esponja, el goteo o la estampación.	
		CB1.7
		CB1.8
		CB1.9
		CB1.10
		CB1.11
		CB1.12
		CB1.13
		CB1.14
		CB1.15
		CB1.16
		CB0.17
		CB1.18
		CB1.19

B2	Bloque 2: Comunicación audiovisual. Curso 2º ESO	CÓDIGO
	<p>Percepción visual:</p> <p>La percepción como fenómeno físico y visual.</p> <p>Comprensión y síntesis mental de la percepción visual. Identificación y estudio de los elementos y factores que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes.</p> <p>Observación analítica y funcional.</p> <p>Teoría y leyes visuales de la Gestalt: ley de proximidad, ley de igualdad o equivalencia, ley de cerramiento, ley de simetría, ley de figura-fondo, ley de continuidad.</p> <p>Identificación de las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas.</p> <p>Ánálisis de las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Asociación de ideas en la percepción visual. <p>Aplicación y diseño de ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p>	CB2.1
	<p>La comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Elementos básicos del proceso comunicativo: emisor, receptor, el mensaje, canal, código y el contexto o entorno. · Identificación de los modelos de comunicación. Comunicación directa y comunicación mediada. Comunicación unidireccional y bidireccional. La retroalimentación o feedback. <p>Identificación de los canales de comunicación de masas (prensa, televisión, Internet).</p> <p>Predisposición abierta y receptiva para reconocer los valores característicos de la comunicación y sus funciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Función de la imagen en la producción de mensajes: informativa (identificadora, indicadora, descriptiva), exhortativa, estética, expresiva y simbólica. <p>Disposición crítica hacia las necesidades de la sociedad, el consumismo y los medios de comunicación. Procesos de emisión, transmisión y recepción en prensa, fotografía, radio, televisión, cine e internet.</p>	CB2.2
	<p>El lenguaje visual y audiovisual.</p> <p>Elementos básicos configurativos de la imagen: punto, línea, mancha, textura, tono y composición.</p> <p>Clasificación de los lenguajes: gestual, corporal, oral, verbal, escrito, gráfico, musical y audiovisual.</p> <p>Lenguajes específicos de expresión artística: lenguaje gráfico del dibujo, lenguaje plástico con predominio del volumen presente en la escultura, lenguaje pictórico con predominio del color y el lenguaje arquitectónico.</p> <p>Análisis e interacción de los lenguajes en el mensaje audiovisual.</p> <p>Visualización y crítica de diferentes canales audiovisuales.</p> <p>Mostrar interés en hacer un uso personal y creativo del lenguaje audiovisual.</p> <p>Apreciación de la contribución de los lenguajes audiovisuales a aumentar las posibilidades de expresión y comunicación.</p> <p>Identificación de las tendencias estéticas recogidas de las vanguardias artísticas (modernismo, surrealismo, expresionismo, arte conceptual, Popart, etc)</p> <p>Apreciación y disfrute del lenguaje audiovisual como parte del patrimonio histórico, artístico y cultural.</p> <p>Uso personal y creativo de los lenguajes visuales y audiovisuales.</p> <p>Valoración de la producción audiovisual en la Comunidad Valenciana.</p>	CB2.3
	<p>El mensaje visual:</p> <p>Exploración de posibles significados de la imagen, según su contexto: expresivo y emotivo.</p> <p>Interpretación de mensajes presentes en el entorno próximo.</p> <p>Tipos de formatos visuales y audiovisuales del entorno personal, familiar y social con específica función comunicativa.</p> <p>Adquisición de criterio propio a la hora de argumentar sobre los mensajes que pretenden transmitir las imágenes audiovisuales.</p> <p>Utilización de manera comprensiva del valor semántico de los elementos básicos que conforman la imagen.</p> <p>Adquisición de un criterio personal sobre los mensajes que contienen los medios audiovisuales.</p> <p>Rechazo ante la utilización en los mensajes visuales y audiovisuales de formas y contenidos que muestren discriminaciones de género, raciales o sociales.</p>	CB2.4
	<p>El signo visual y el proceso comunicativo.</p> <p>Signos convencionales. Signos y símbolos en la comunicación visual: marcas, señales, símbolos e iconos. Intención comunicativa (información, prohibición o advertencia)</p> <p>Diseño de iconos.</p> <p>Distinción de significado/significante en el signo visual.</p>	CB2.5

	<p>Valor denotativo y connotativo. Lectura objetiva/subjetiva de una imagen.</p> <p>Identificación del signo visual como huella expresiva en las imágenes: el trazo del lápiz, trazo del pincel o la textura sobre el papel, lienzo o arcilla.</p> <p>Reconocimiento de distintos grados de iconicidad en las imágenes presentes en el entorno comunicativo. Niveles de representación: geometrización, esquematización y abstracción.</p> <p>Creación de imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>	
	<p>Lectura y análisis de imágenes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Elementos configurativos de la imagen: punto, línea, mancha, textura, tono y composición. Análisis compositivos: estatismo y dinamismo, simetría, equilibrio, tensión, movimiento y ritmo. Leyes compositivas: ley de la balanza, ley de compensación de masas y simetría. <p>Finalidad y aplicación de la imagen a ámbitos de expresión y comunicación.</p> <p>Aplicación de la imagen fija en el campo de la fotografía, cartel publicitario, ilustración y cómic.</p> <p>Aplicación de la imagen en movimiento en el cine, televisión y formatos multimedia.</p> <p>Reconocimiento del valor expresivo de la imagen en la sociedad actual.</p>	CB2.6
	<p>La imagen fotográfica.</p> <p>Análisis y síntesis de la evolución histórica de la fotografía. De la cámara analógica a la digital.</p> <p>La cámara fotográfica. Elementos y manejo de la cámara fotográfica.</p> <p>Control de diafragma y velocidad de obturación. Programas automáticos.</p> <p>Accesorios fotográficos: trípode e iluminación artificial.</p> <p>Realización de fotografías variando la profundidad de campo.</p> <p>Realización de fotografías variando la velocidad de obturación: barridos y congelación de imágenes.</p> <p>Apreciación de las técnicas y recursos aplicados a la realización de fotografías.</p> <p>Composición, técnica, estilo, temática y valor expresivo de la fotografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificación: gran plano general, plano general, plano entero, plano americano, plano medio largo, plano medio corto, primer plano y primerísimo plano. Angulación: normal, picado, contrapicado, nadir y cenital. <p>Realización de imágenes con la cámara fotográfica, teniendo en cuenta los aspectos compositivos, técnicos, estilísticos, temáticos y expresivos en la fotografía.</p> <p>Recreación de géneros fotográficos: retrato, paisaje y bodegón.</p> <p>Realización de collages o fotomontajes.</p> <p>Campos de aplicación de la fotografía: publicidad, moda, diseño gráfico, diseño industrial, interiorismo.</p> <p>Técnicas y tratamiento digital de la imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Valor cromático de la imagen en blanco y negro y en color. <p>Utilización de programas de retoque fotográfico: encuadre, balance de tonos, virados.</p> <p>Actitud y crítica razonada en el análisis de imágenes fotográficas.</p>	CB2.7
	<p>La publicidad.</p> <p>Concepto y elementos. Medios publicitarios.</p> <p>Reconocimiento de la influencia de la publicidad en nuestra sociedad.</p> <p>Observación crítica de los mensajes publicitarios.</p> <p>Identificación de recursos visuales presentes en mensajes publicitarios.</p> <p>Interés por la influencia que la publicidad ejerce en los medios de consumo.</p> <p>Valoración de las posibilidades publicitarias de la imagen y del texto.</p> <p>El anuncio publicitario. Relación entre elementos textuales e iconográficos.</p> <p>Relaciones significativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Descripción de los elementos que componen un anuncio publicitario. Transformación de imágenes y textos con fines expresivos. Utilización de diferentes tipografías adaptadas al mensaje visual. <p>Tratamiento digital.</p> <p>Relación del valor connotativo de las palabras y de las imágenes.</p> <p>Ánalisis y clasificación de las campañas publicitarias.</p> <p>Aplicación y función social en carteles y vallas publicitarias.</p> <p>Atributos expresivos (textura, color, iluminación), comunicativos y simbólicos (imágenes icono) aplicados a la imagen publicitaria.</p> <p>Creación y diseño de anuncios publicitarios utilizando recursos visuales.</p> <p>Participación en la organización y elaboración de un trabajo publicitario colectivo.</p> <p>Aceptación y respeto de los juicios de los compañeros sobre el hecho publicitario y sobre los anuncios.</p> <p>Valoración crítica de las propuestas publicitarias generadas en el aula.</p>	CB2.8
	<p>El cómic</p> <p>Concepto y génesis: los antecedentes en pintura y escultura. Las convenciones icónicas y literarias específicas.</p>	CB2.9

Interés por conocer los antecedentes y evolución histórica del cómic.

Los géneros del cómic. Humor, aventuras, ciencia-ficción. Tipología y caracterización de personajes.

Identificación de estilos, géneros, soluciones expresivas y convenciones de lenguaje propio del cómic y de la fotonovela de diferentes autores, procedencias y épocas.

Escuelas y tendencias a partir de la evolución de las corrientes artísticas como el realismo, modernismo, expresionismo, Pop art, etc.

El espacio y el tiempo en el cómic.

La viñeta como unidad espacio-temporal. La secuencia de imágenes: narración y descripción de la acción.

Integración imagen-texto: globo o bocadillo, cartelas y onomatopeyas.

Expresión gráfica del movimiento: líneas cinéticas, metáforas visuales y signos de apoyo que le configuran valor expresivo.

Estructuras temporales y psicológicas de montaje. Elipsis, acciones paralelas, flashback.

Recursos representativos en la viñeta. Encuadres y Ángulos de visión. Valor expresiva de la luz como generadora del volumen. Caracterización y expresión anímica de los personajes. Estilo y tratamiento: realista, esperpético, caricaturesco.

- Las técnicas de dibujo: trazo, trama, mancha. El color.
- Análisis y identificación de soluciones representativas (encuadres, puntos de vista, perspectiva) y expresivas (estilo, composición y tratamiento).
- Reconocimiento de soluciones descriptivas y narrativas (presentación de personajes, acciones paralelas, elipsis, ralentis).

La creación del cómic. La historia y el guión: relación lenguaje escrito y icónico. La composición de la página.

Aportación personal en la dinámica de aprendizaje del grupo-clase: exemplificación, documentación, intervenciones, responsabilidad individual en la cadena de trabajo.

Planificación metódica del proceso de elaboración de un cómic.

Utilización con variedad y autonomía las convenciones icónicas y lingüísticas propias del cómic.

Representación con eficacia de la figura humana en posturas, movimientos y expresiones faciales variadas.

Representación sin estereotipos de objetos y espacios bajo encuadres y puntos de vista adecuados a un determinado contexto narrativo o descriptivo.

Composición del interior de una viñeta, y las viñetas de una página, favoreciendo la lectura.

Utilización con expresividad y seguridad de los acabados, procesos y técnicas de dibujo y pintura adecuados a la elaboración de cómics.

Muestra de conducta activa, responsable y creativa en los proyectos individuales o en grupo.

Documentación icónica. Representación de objetos y espacios. Aplicación de convenciones icónicas y literarias del cómic.

Expresión de la acción y del tiempo con imágenes fijas secuenciadas.

Elaboración de una historieta. Organización y seguimiento del proceso de trabajo: guionización, documentación, planificación y realización.

Experimentación y aplicación de técnicas de dibujo, pintura, fotografía y reprografía.

Valoración crítica y argumentada de los resultados propios y de los ajenos.

		CB2.10
		CB2.11
		CB2.12
		CB2.13
		CB2.14
		CB2.15
		CB2.16
		CB2.17
		CB2.18

B3	Bloque 3: Dibujo técnico. Curso 2º ESO	CÓDIGO
	Los instrumentos y materiales de precisión. Identificación y empleo de los diferentes instrumentos de precisión y materiales utilizados en el dibujo	CB3.1

técnico:

- Regla milimetrada
- Escuadra y cartabón
- Compás
- Goniómetro
- Plantillas francesas de curvas.
- Portaminas y estilógrafos.
- Formatos DIN de papel.

Identificación y comparación de diversos programas de dibujo técnico por ordenador.

Introducción a la geometría plana.

Identificación de las formas geométricas y formas orgánicas.

Reconocimiento y descripción de los conceptos de: mediatrix, bisectriz, posiciones relativas de las rectas (paralelas y perpendiculares), planos paralelos y perpendiculares, circunferencia, polígonos, poliedros.

Trazados geométricos fundamentales:

- Trazado de rectas paralelas y perpendiculares que pasen por un punto.
- Suma y resta de segmentos.
- Toma de medidas con la regla o utilizando el compás
- Trazado y estudio de la mediatrix de un segmento.
- Trazado de ángulos, sumas y restas de los mismos.
- Trazado y estudio de la bisectriz de un ángulo.

Forma y proporción.

Reconocimiento de la proporción en las formas. Análisis del concepto de proporcionalidad.

Estudio de la aplicación del Teoremas de Thales para dividir segmentos en partes iguales.

Estudio de proporciones en la naturaleza y aplicación de transformaciones geométricas simples.

· Establecimiento de las relaciones de proporción entre las distintas partes de una misma forma: distinción entre igualdad y semejanza y aplicación de los conceptos de igualdad y de semejanza en la creación de formas geométricas sencillas.

- Aplicación de la proporción en el estudio de la figura humana.

Los polígonos y la circunferencia. Tangencias.

Descripción de la estructura de la forma e identificación de las formas poligonales.

Definición y clasificación de los polígonos.

Trazado correcto de polígonos: métodos particulares de construcción dado el lado del polígono.

- Clasificación de cualquier polígono de 3 a 6 lados.
- Construcción de polígonos regulares de hasta 6 lados conociendo el lado.

Utilización de formas geométricas poligonales como módulos en la realización de motivos decorativos.

Clasificación de triángulos observando sus lados y sus ángulos, y construcción de triángulos básicos.

Clasificación correcta del cuadrado, el rectángulo y el rombo.

Definición de circunferencia.

- Diferenciación de circunferencia y círculo.
- Estudio de los puntos y líneas notables de la circunferencia: centro, radio, diámetro, arco y cuerda.

Construcción de polígonos regulares de hasta 8 lados inscritos en la circunferencia.

Descubrimiento de formas curvas en la naturaleza. Estudio de los presupuestos fundamentales de tangencias.

- Trazado de tangencias básicas entre recta y circunferencia.

- Trazado de tangencias básicas entre dos circunferencias

- Identificación de las curvas técnicas: trazado de óvalo y ovoide básicos.

Introducción a los sistemas de representación

Identificación y definición del plano y el volumen.

- Dibujo de un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

- Construcción de un volumen con al menos cuatro planos secantes.

Introducción al estudio de los sistemas de proyección como medio de representación objetiva del volumen.

Representación objetiva de sólidos mediante sus proyecciones.

- Trazado de vistas de sólidos sencillos.

- Identificación de los elementos fundamentales de normalización.

Identificación de los elementos fundamentales del sistema axonométrico.

- Construcción de perspectivas isométricas de volúmenes simples, como prismas y cilindros.

Interpretación de la necesidad de los sistemas de representación como medios de comunicación de ideas en el campo de la Ingeniería y la Arquitectura mediante el diálogo y la reflexión.

		CB3.3
		CB3.4

4º ESO

B0	Bloque 0: Elementos transversales. Curso 3ºESO	CÓDIGO
	Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.	CB0.1
	Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.	CB0.2
	Respeto en el uso del lenguaje.	CB0.3
	Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)	CB0.4
	Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.	CB0.5
	Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.	CB0.6
	Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.	CB0.7
	Formatos de presentación.	CB0.8
	Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.	CB0.9
	Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.	CB0.10
	Consolidación de la terminología conceptual específica del área.	CB0.11
	Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.	CB0.12
	Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.	CB0.13
	Iniciativa e innovación.	CB0.14
	Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades	CB0.15
	Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.	CB0.16
	Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.	CB0.17
	Perseverancia, flexibilidad.	CB0.18
	Pensamiento alternativo. Sentido crítico.	CB0.19
	Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.	CB0.20
	Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.	CB0.21
	Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.	CB0.22
	Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.	CB0.23
	Estrategias de planificación, organización y gestión.	CB0.24
	Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases: · Investigación y estudio previo. · Selección de información y desarrollo de primeras ideas. · Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos. · Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos. · Aporte soluciones originales a los problemas. · Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado. · Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías. · Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.	CB0.25
	Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del	CB0.26

	Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.	
	Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.	CB0.27
	- Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.	CB0.28
	Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.	CB0.29
	Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.	CB0.30
	Autoconocimiento de fortalezas y debilidades. (Contenido repetido CB.015)	CB0.31

B1	Bloque 1: Expresión plástica. Curso 4º ESO	CÓDIGO
	Elementos configurativos del lenguaje visual. Estrategias de fomento de la creatividad. Definición de Creatividad, y análisis de la disposición de crear que existe en estado potencial en todos los individuos. Estudio de la Teoría del pensamiento lateral: revisión de supuestos (extracción y abstracción), definición de la idea dominante (supuestos) y búsqueda de alternativas (combinaciones de supuestos y afinamiento).	CB1.1
	· Análisis del proceso creativo: planteamiento del problema, búsqueda de soluciones mediante la utilización del pensamiento lateral (<i>brainstorming</i> como técnica de volcado de ideas). Planteamiento de problemas futuros y aplicación de estrategias para búsqueda de posibles soluciones.	CB1.2
	· Puesta en práctica de la sinéctica, o técnica de trabajo en grupo, para mejorar la eficiencia del proceso. · Estudio de las metas propuestas y evaluación y selección de la idea más viable con respecto a los fines planteados.	CB1.3
	Estudio de las metas propuestas y evaluación y selección de la idea más viable con respecto a los fines planteados.	CB1.4
	Creación de una propuesta expositiva gráfico-plástica, visual o audiovisual para presentar al grupo las posibles soluciones aportadas.	CB1.5
	Los lenguajes específicos. Reconocimiento y análisis de la interacción entre los distintos lenguajes: gráfico-plástico, escrito, oral, gestual y musical.	CB1.6
	Estudio del graffiti: objetivo y consecuencia social. Creación de un graffiti personal.	CB1.7
	Justificación de la necesidad del dibujo técnico en la comunicación visual. Interpretación y comparación de los aspectos denotativos y connotativos de una imagen.	CB1.8
	Función sociocultural de la imagen en la historia. Análisis de los medios de comunicación de masas: debate sobre su uso y abuso.	CB1.9
	Discusión sobre las nuevas tecnologías. La ética social en la imagen digital e Internet.	CB1.10
	Ánalisis de los lenguajes visuales (gráfico, plástico, arquitectónico, escultórico) y audiovisuales para inferir sus posibilidades de comunicación. Desarrollo de un proyecto de interacción entre los distintos lenguajes, siguiendo las fases del proceso creativo.	CB1.11
	Los elementos gráfico- plásticos como vehículos de expresión. Experimentación con los elementos gráfico-plásticos como vehículos de la expresión personal.	CB1.12
	Identificación de la línea como elemento vehiculador de emociones. Análisis del valor expresivo de la línea mediante la elaboración de bocetos y encajes de planteamiento subjetivo. Experimentación con la línea para conseguir texturas visuales y táctiles, tramas y plantillas con fines expresivos.	CB1.13
	Ánalisis del color en una obra de arte: identificación de la gama cromática que predomina y diferenciación del valor denotativo y connotativo. Experimentación con el color como valor simbólico: realizar cambios del color de una imagen para variar su significado.	CB1.14

	Creación de obras de ejecución propia e interpretaciones de obras de arte experimentando con los recursos gráfico-plásticos de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.	CB1.15
	Introducción a la Historia del Arte. Estudio de los diferentes usos de los elementos configurativos del lenguaje visual, y análisis del uso de materiales, técnicas y soportes en los distintos estilos artísticos.	CB1.16
	Estudio de las obras de arte, situándolas en el período al que pertenecen para potenciar la conservación del patrimonio artístico y cultural, su respeto y divulgación.	CB0.17
	Interés por conocer cualquier manifestación artística y estimación de la misma como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo. Interpretación gráfico-plástica personal de obras de arte y argumentación de la misma mediante la explicación del proceso de creación, y el análisis de la estructura compositiva, los soportes, materiales y técnicas.	CB1.18
	La composición Revisión de las leyes de composición: estudio de la ley de la balanza y la ley de compensación de masas. Experimentación con los elementos que intervienen en la estructura compositiva (formato, encajado y encuadre) y con las leyes de la Gestalt (Ley de la figura-fondo, ley del contraste, ley de formas ambiguas y de la inclusividad, de proximidad, semejanza y continuidad) de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos. Utilización de los conceptos de peso visual y equilibrio para subrayar el centro de interés visual. Diferenciación de peso visual por tamaño, forma, color y textura. Comparación del equilibrio simétrico y el asimétrico: equilibrio por igualdad, por equivalencia o por contrapeso	CB1.19
	Análisis y experimentación del ritmo compositivo. · El ritmo libre. · El ritmo armónico: lineal, quebrado o continuo. · El ritmo por contraste: sucesiones binarias, crecientes o decrecientes. · La regla de los tres tercios. Aplicación de los criterios de composición y esquemas de movimiento y ritmo, mediante la creación de composiciones artísticas, seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje compositivo. Lectura, análisis y argumentación de las líneas de fuerza que estructuran una obra artística.	CB1.20
	Materiales y técnicas en los productos artísticos. Análisis de los factores que inciden en un producto artístico: materiales, técnicas, composición e intencionalidad. Elección y utilización con propiedad de los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse mediante proyectos artísticos de diferente índole, tanto bidimensionales como tridimensionales. Estudio de la expresión plástica: recursos gráficos expresivos, transformación y manipulación de imágenes.	CB1.21
	Investigación con técnicas secas (lápices de grafito, carboncillo, lápices de colores, pasteles y ceras, collage y materiales de desecho), ahondando en su carácter de expresión subjetiva.	CB1.22
	Investigación con las técnicas húmedas (acuarelas, témporas, técnicas mixtas, técnicas de estampación), ahondando en su carácter de expresión subjetiva.	CB1.23
	Creación de obras tridimensionales con materiales blandos como la cartulina, cartón, arcilla o poliuretano expandido, para crear obras personales y expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.	CB1.24
	Estudio del proceso de creación artística y planificación de sus fases. · Elección y experimentación con soportes y técnicas para elaborar composiciones personales o en grupo. · Análisis y explicación de los soportes, materiales y técnicas gráficoplásticas que intervienen en el proceso de creación de una obra artística, y que constituyen el aspecto formal de la misma. · Auto-evaluación continua del proceso de realización.	CB1.25
	Diferencias entre las imágenes producidas por materiales y técnicas convencionales, y las generadas por medios digitales. Revisión de los tipos de imágenes digitales. Discusión sobre los ámbitos de aplicación de la imagen digital.	CB1.26
		CB1.27

B2	Bloque 2: Dibujo técnico. Curso 4º ESO	CÓDIGO
	<p>La geometría plana como base del diseño.</p> <p>Análisis de las cualidades de la forma. Diferenciación del sistema de representación objetiva de la forma (descriptivo), y el dibujo artístico (perceptivo).</p>	CB2.1
	<p>Diferencia entre formas naturales y artificiales.</p> <p>Expresión de la proporción: revisión de la proporcionalidad entre segmentos, y del concepto de escala.</p>	CB2.2
	<p>Análisis de la estructura geométrica de las formas naturales del entorno y en el arte.</p> <p>Desarrollo de una propuesta gráfico-plástica basada en apuntes del natural de objetos y espacios del entorno, aplicando el concepto de escala.</p>	CB2.3
	Repaso del concepto de polígono regular, y trazado técnico de polígonos mediante los métodos particulares dado el lado y métodos generales dado el lado y el radio.	CB2.4
	Trazado de polígonos estrellados.	CB2.5
	Resolución de problemas sencillos referidos a polígonos.	CB2.6
	<p>Utilización de formas geométricas poligonales en la realización de motivos decorativos.</p> <p>Análisis de la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas:</p> <p>Identificación de redes modulares. Aplicación del trazado de polígonos al diseño de redes modulares.</p> <p>Diseño de redes poligonales como base de formas modulares bidimensionales para aplicar en el campo del diseño.</p> <p>Utilización de diversos trazados geométricos y transformaciones básicas como la simetría o el giro para la creación de composiciones personales.</p>	CB2.7
	<p>Sistemas de representación.</p> <p>Reflexión sobre los sistemas de representación objetiva de las formas y el dibujo técnico, e identificación de sus ámbitos de aplicación (artes, arquitectura, diseño e ingenierías). Argumentación de la utilidad de la representación objetiva en cada uno de dichos ámbitos.</p>	CB2.8
	<p>Repaso del concepto de normalización y el trazado de las vistas de un sólido.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Visualización de formas tridimensionales definidas por sus vistas. · Trazado de alzado, planta y perfil de figuras tridimensionales sencillas del entorno aplicando la normalización. · Representación de elementos arquitectónicos próximos sencillos. · Desarrollo en plano de sólidos sencillos. 	CB2.9
	Interpretación de planos técnicos en arquitectura, topografía y diseño, y realización de una maqueta a escala partiendo de las proyecciones en plano	CB2.10
	<p>de una obra arquitectónica sencilla.</p> <p>Revisión de los conceptos fundamentales del sistema axonométrico ortogonal: trazado de sólidos sencillos en perspectiva isométrica.</p> <p>Revisión de los conceptos fundamentales del sistema axonométrico oblicuo: trazado de sólidos sencillos en perspectiva caballera.</p>	CB2.11
	<p>Introducción a la Perspectiva cónica. Trazado de los elementos fundamentales del sistema de perspectiva cónica frontal y oblicua: línea de tierra, línea del horizonte, punto de vista y puntos de fuga.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Análisis de las aplicaciones del sistema cónico. · Práctica de la perspectiva cónica en la representación de formas geométricas simples, espacios y entornos cercanos. <p>Selección y utilización del sistema de proyección más adecuado gráficamente al dibujo del objeto o espacio que se pretende representar.</p>	CB2.12
		CB2.13
		CB2.14
		CB2.15

B3	Bloque 3: Fundamentos del diseño. Curso 4º ESO	CÓDIGO
	<p>Fundamentos del diseño. El diseño y la artesanía. Su aplicación. Las escuelas y los estudios de diseño. Autores y diseños más destacados del siglo XX.</p> <p>Diferenciación entre diseño y artesanía.</p> <p>Conocimiento de las asociaciones y los colegios profesionales del campo del diseño.</p> <p>Valoración de las influencias en el diseño de las grandes escuelas y autores.</p> <p>Apreciación de los diseños más importantes del siglo XX.</p>	CB3.1
	<p>Comunicación y difusión del diseño.</p> <p>Reconocimiento de los factores que constituyen la forma-función y la comunicación en el diseño.</p> <p>Diseño global y autóctono.</p> <p>Apreciación de distintos campos del diseño en la Comunidad Valenciana y en el resto de España.</p> <p>El diseño y el entorno cotidiano.</p> <p>Observación y análisis de los elementos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>Identificación y clasificación de diferentes objetos en función de la familia o campo del diseño.</p> <p>Aplicación del diseño al entorno cotidiano.</p>	CB3.2
	<p>Percepción e interpretación crítica de las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a las cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p>	CB3.3
	<p>El proyecto: análisis del proceso creativo.</p> <p>Distinción y valoración de las fases en la creación de un diseño.</p>	CB3.4
	<p>Identificación de los elementos que conforman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Análisis de los elementos que generan el mensaje (signos, símbolos, estructuras compositivas, formas, texturas y colores). · Análisis de aspectos fundamentales en el diseño de un producto como son: mensaje, funcionalidad, producción, factores sociales y psicológicos, ergonomía, estética, etc. 	
	<p>Métodos de divergencia analítica y creativa.</p> <p>Innovación y transformación en el diseño.</p> <p>Aplicación de métodos de transformación y de convergencia.</p> <p>Utilización de estrategias creativas en la generación de ideas como por ejemplo <i>brainstorming</i>, diagramas de burbujas, <i>design thinking</i>, etc.</p> <p>Apreciación del proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas.</p>	
	<p>El campo profesional del diseño gráfico: editorial, imagen corporativa, publicidad, cartelismo, señalización, packaging, ilustración.</p>	
	<p>Observación y análisis del campo profesional del diseño gráfico: de la comunicación global a la ilustración.</p> <p>Estudio de los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Interacción figura-fondo. Relación texto-imagen. · Realización de ejercicios de Gestal de interacción figura-fondo. 	
	<p>Diseño y dibujo técnico.</p> <p>Aplicación del dibujo técnico al diseño gráfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Realización de composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza de las representaciones gráficas. 	
	<p>Tipografías básicas. Estudio y realización de tipografías.</p> <p>Señalética y comunicación visual.</p>	
	<p>Experimentación y valoración con diferentes materiales y acabados para la realización de diseños gráficos.</p> <p>La imagen global: la identidad corporativa y la imagen de marca de una empresa.</p> <p>Realización de una imagen de marca.</p>	
	<p>Campos del diseño gráfico. Experimentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Realización de distintos tipos de diseños y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas y estudiando la organización del plano y del espacio 	
	<p>El campo profesional del diseño de moda.</p> <p>El dibujo de maniquíes. Realización de técnicas gráficas para la representación bidimensional de maniquíes.</p> <p>Estudio de las proporciones.</p>	

<p>Diseño textil: telas, estampados, moda.</p> <p>Realización de composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes tejidos.</p> <p>Experimentación en la realización de diseños textiles con diferentes técnicas y materiales. Valoración.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Utilización de diferentes tipos de composiciones modulares aplicando las formas geométricas básicas. El diseño de moda en la Comunidad Valenciana. · Estudio de las empresas del sector moda de la Comunidad Valenciana. · Apreciación del diseño de moda valenciano. Pasarelas.
<p>Interiorismo.</p> <p>Identificación de distintos campos de aplicación del diseño de interiores.</p> <p>El espacio habitable: ordenación espacial, interiorismo, escaparates, exposiciones.</p> <p>La representación del espacio interior.</p> <p>Estudio de la distribución de espacios.</p> <p>Circulación interior e iluminación natural y artificial.</p> <p>Aplicación de las proyecciones al diseño de interiores: dibujo y lectura de formas y sistemas de representación.</p> <p>Creación de espacios con elementos de interiorismo: colores, iluminación, mobiliario, textiles complementos.</p> <p>La dimensión humana en los espacios de interior. El diseño de Le Corbusier.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Diseño y barreras arquitectónicas. · Identificación y utilización de la ergonomía en el diseño de interiores. <p>Diferenciación de necesidades entre zonas abiertas y zonas cerradas.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Respeto, empatía y resiliencia hacia sus iguales y resto de ciudadanos, priorización y ayuda ante discapacidades
<p>El campo profesional del diseño de un producto.</p> <p>Observación de objetos de nuestro entorno: la idoneidad de los elementos.</p> <p>Ánálisis de las relaciones funcionales y formales de los objetos.</p> <p>Estudio y valoración del diseño de muebles en la Comunidad Valenciana.</p> <p>Elementos configuradores del diseño.</p> <p>Factores conceptuales, sociológicos, psicológicos, sígnicos, icónicos.</p> <p>Factores formales: funcionales, estéticos, productivos, ergonómicos.</p> <p>Organización del campo visual: tensiones, movimientos y ritmos compositivos.</p>
<p>Aplicación de la luz y el color: mezcla aditiva y sustractiva, relaciones cromáticas, efectos fisiológicos y psicológicos.</p> <p>Valoración y regulación del trabajo en equipo para la creación de ideas originales y perseverancia en el trabajo. Retroalimentación.</p> <p>Identificación de las fases de la generación de ideas. proyecto técnico.</p>
<p>El Proyecto.</p> <p>Planificación de los pasos a seguir en la realización de proyectos, respetando las aportaciones de los compañeros.</p> <p>Realización de bocetos sencillos.</p> <p>Aplicación de técnicas de proyección y realización de objetos: sistemas de representación (diédrico, axonométrico y cónico).</p> <p>Normalización.</p> <p>Croquización. Realización de croquis, dibujos y planos finales de un proyecto técnico.</p> <p>Maquetación, prototipos y presentación final.</p> <p>Utilización de las nuevas tecnologías para llevar a cabo sus propios proyectos de diseño.</p> <p>Utilización de programas informáticos apropiados al diseño de objetos en 3D.</p> <p>Construcción de volúmenes y formas expresivas volumétricas con materiales diversos: papel, materiales de modelaje y reciclaje.</p>
<p>La imagen fotográfica.</p> <p>Identificación de los antecedentes físicos y químicos de la fotografía.</p> <p>Evolución histórica de la fotografía hasta la actualidad.</p> <p>Estilos: retratos, paisaje, bodegón, macros, publicitaria, arquitectónica, deportes.</p> <p>Tendencias marcadas por las vanguardias artísticas (impresionismo, expresionismo, surrealismo, arte conceptual, arte minimalista, etc) y autores.</p> <p>Observación, reconocimiento y análisis de elementos que identifican la imagen fotográfica.</p> <p>Tipos de cámaras fotográficas, cámaras de móviles y tabletas digitales.</p> <p>Identificación y localización de los recursos de la cámara fotográfica.</p> <p>Identificación de las partes, controles y funciones del cuerpo de la cámara:</p> <p>Enfoque. Obturador y diafragma. Profundidad de campo. Velocidad de</p>

<p>obturación y definición de la imagen. Programas automáticos. El CCD. Filtros y balance de blancos. Clasificación y utilización de objetivos: normal de 50 mm, gran angular de 28 o 35 mm y teleobjetivo de 100 o 135 mm. Enfoque, iris, distancia focal y zoom.</p> <p>Utilización de accesorios fotográficos y soportes de cámara: el trípode, filtros.</p> <p>Fuentes de iluminación natural y artificial. El flash.</p> <p>Diseño y elaboración del decorado fotográfico.</p> <p>Organización y distribución de los diferentes puntos de luz: focos, paraguas reflector, difusor...</p> <p>Diferenciación entre luces dominantes y subdominantes.</p> <p>Mantenimiento del espacio de trabajo y material en perfecto orden y estado, y aportando al aula cuando es necesario para la realización de las actividades.</p> <p>Sistemas de almacenaje digital. Disco duro, tarjetas de memoria y USB.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Utilización correcta de diferentes sistemas de almacenaje de imágenes. · Conocimiento de las distintas extensiones de las imágenes digitales. <p>Composición y encuadre. Angulación y escalado de planos. Diferentes puntos de vista de la toma fotográfica: nadir, cenital, picado, contrapicado y normal.</p> <p>Realización de fotografías variando el enfoque y la profundidad campo.</p> <p>Realización de trabajos fotográficos utilizando diferentes tipos de planos.</p> <p>Aplicación y experimentación de técnicas fotográficas elementales en determinados trabajos.</p> <p>Precisión y corrección en la toma de imágenes con la cámara fotográfica.</p> <p>Apps y programas de retoque.</p> <p>Temática y valor expresivo de la fotografía. Composición, técnica y estilo en fotografía.</p> <p>Recopilación de imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>Realización de fotografía expresiva, informativa y publicitaria. Técnicas.</p> <p>Realización de fotografías, teniendo en cuenta criterios estéticos. Clave alta - clave baja.</p> <p>Disposición favorable para realizar los trabajos de forma precisa, ordenada y limpia.</p>
<p>El collage o fotomontaje. Apps y recursos informáticos que mejoran y/o varían la fotografía.</p> <p>La fotografía publicitaria.</p> <p>Utilización de recursos publicitarios: uso de textos o eslóganes e imágenes fotográficas.</p> <p>Proyección de fotografías publicitarias utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>Difusión de la publicidad en los mass media.</p> <p>Disposición crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>
<p>La imagen en movimiento. Origen y evolución.</p> <p>Ánalisis de los géneros en la producción audiovisual. Ficción y realidad.</p> <p>Objetividad y subjetividad.</p> <p>Descripción de las distintas corrientes estéticas.</p> <p>Apreciación del resultado artístico y técnico de los grandes autores en la industria del cine.</p> <p>Conocimiento del cine de autor.</p> <p>El mensaje en la comunicación audiovisual.</p> <p>Visionado de diferentes producciones audiovisuales.</p> <p>Percepción y interpretación del mensaje audiovisual a partir del género, tema, banda sonora, caracterización de personajes, y aspectos técnicos (planificación, angulación y movimientos de la cámara).</p> <p>El lenguaje y la técnica cinematográfica.</p> <p>Angulación y punto de vista. Movimientos de cámara. El ritmo y el tiempo.</p> <p>La elipse. El flashback. El flashforward. Continuidad y raccord. Signos de puntuación: corte, fundido, cortinilla y barrido.</p> <p>Ánalisis de los distintos tipos de planos y angulaciones que aparecen en producciones cinematográficas valorando sus cualidades expresivas.</p> <p>Visionado de diferentes fragmentos cinematográficos analizando los movimientos de cámara.</p> <p>La estructura narrativa: la idea. Storyline y sinopsis. El guión literario y el guión técnico. El guión gráfico o storyboard. Elaboración.</p> <p>Aplicación de técnicas de generación de ideas. Desarrollo de la sinopsis.</p> <p>Construcción del guión literario (coherencia en la estructura narrativa: comienzo, problema, conflicto, solución, final). Desarrollo del guión técnico.</p> <p>Planificación y puesta en escena. Composición y encuadre. Escala de planos. Angulación.</p> <p>Organización de los equipos, materiales y distribución de los diferentes roles profesionales a simular por el alumnado.</p> <p>Experimentación, realización y manipulación con dibujos, fotografías y materiales.</p> <p>Aplicación de técnicas de iluminación y creación de decorados.</p>

	<p>Experimentación con la tecnología del vídeo doméstico (cámara, móvil y tableta digital). Producción y registro de imágenes, edición y postproducción, en función del planteamiento del contenido/mensaje que se quiere trasmitir. Esfuerzo para presentar las producciones videográficas con calidad y un mensaje adecuado. Planificación y desarrollo de la pre-producción, producción/realización, postproducción/edición y difusión. La Videocreación: Vídeotutorial, video formativo, Videoclip y videoarte.</p>	
	<p>La animación y Stop Motion. Identificación y reconocimiento de diferentes técnicas de animación y Stop Motion. Diferenciación de las técnicas Stop Motion: Claymation (plastimación), pixilación, go motion y time-lapse. Confección de relatos digitales con la técnica Stop Motion.</p>	
	<p>Experimentación y aplicación de las técnicas de registro de imágenes y sonido en directo. Identificación, estudio y configuración de los equipamientos del vídeo doméstico. Aplicación de otros formatos audiovisuales a partir de composiciones musicales o la poesía japonesa tipo <i>Haiku</i>. Elaboración de imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. Las Apps. Programas de edición de vídeos. Créditos. Sonido. Aplicación de técnicas de edición de imágenes y sonidos. Conocimiento de programas informáticos adecuados para la edición de vídeos, créditos y efectos sonoros (locuciones, efectos especiales, onomatopeyas y banda sonora).</p>	
	<p>Producción audiovisual en la Comunidad Valenciana. Visualización de producciones audiovisuales significativas realizadas en la Comunidad Valenciana.</p>	

Contenidos Bachillerato

Contenidos de la asignatura Dibujo Técnico I

Curso 1º de Bachillerato

B0	Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico. Curso 1º Bachillerato	CÓDIGO
	Arte y Dibujo Técnico. Referencias históricas del Dibujo Técnico.	CB1.1
	La geometría en la naturaleza y en el arte. Identificación de estructuras geométricas en la naturaleza y el arte.	CB1.2
	Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.	CB1.3
	Introducción al Dibujo Técnico. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.	CB1.4
	Trazados fundamentales en el plano.	CB1.5
	Operaciones con segmentos. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos.	CB1.6
	Determinación de lugares geométricos.	CB1.7
	Circunferencia y círculo.	CB1.8
	Elaboración de formas poligonales y modulares.	CB1.9
	Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.	CB1.10
	Resolución gráfica de cuadriláteros.	CB1.11
	Trazado de polígonos regulares conociendo el radio y conociendo el lado.	CB1.12
	Polígonos estrellados.	CB1.13
	Representación de formas planas: igualdad, semejanza, escalas.	CB1.14
	Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas.	CB1.15
	Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.	CB1.16
	Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.	CB0.17
	Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.	CB1.18
	Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.	CB1.19

B2	Bloque 2: Sistemas de Representación. Curso 1º Bachillerato	CÓDIGO
	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.	CB2.1
	Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.	CB2.2
	Representación de sólidos en los diferentes sistemas.	CB2.3
	Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio.	CB2.4
	Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.	CB2.5
	Sistema de planos acotados. Aplicaciones.	CB2.6
	Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.	CB2.7
	Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.	CB2.8
	Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.	CB2.9
	Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.	CB2.10
	Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.	CB2.11
	Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia.	CB2.12

B2	Bloque 3: Normalización. Curso 1º Bachillerato	CÓDIGO
	Elementos de normalización.	CB3.1
	El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos.	CB3.2
	Doblado de planos.	CB3.3
	Vistas. Líneas normalizadas.	CB3.4
	Escalas.	CB3.5
	Acotación.	CB3.6
	Cortes y secciones.	CB3.7
	Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.	CB3.8
	Glosario términos conceptuales del nivel educativo.	CB3.9
	Estrategias de búsqueda y selección de la información.	CB3.10
	Procedimientos de síntesis de la información.	CB3.11
	Procedimientos de presentación de contenidos.	CB3.12
	Procedimientos de cita y paráfrasis. Bibliografía y webgrafía.	CB3.13

Contenidos de la asignatura Dibujo Técnico II

Curso 2º de Bachillerato

B1	Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico. Curso 2º Bachillerato	CÓDIGO
	Conceptos y trazados fundamentales en el plano. Lugares geométricos	CB1.1
	Arco Capaz. Cuadrilátero inscriptible Teoremas del cateto y de la altura.	CB1.2
	Relación entre los ángulos y la circunferencia.	CB1.3

	Proporcionalidad y semejanza.	CB1.4
	Sección áurea. El rectángulo áureo. Aplicaciones.	CB1.5
	Polígonos y equivalencia entre formas geométricas.	CB1.6
	Rectas y puntos notables en el triángulo. Construcción de triángulos y cuadriláteros. Análisis y construcción de polígonos regulares convexos y estrellados.	CB1.7
	Construcción de figuras planas equivalentes. Aplicaciones.	CB1.8
	Tangencias: aplicación del concepto de potencia e inversión. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación, propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.	CB1.9
	Curvas cónicas Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.	CB1.10
	Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cílicas y envolventes. Aplicaciones. Curvas cílicas. Cicloide. Epicicloide. Hipocicloide. Pericicloide. Envolvente de la circunferencia	CB1.11
	Transformaciones geométricas: Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.	CB1.12
		CB1.13

B2	Bloque 2: Sistemas de Representación. Curso 2º Bachillerato	CÓDIGO
	Fundamentos de los sistemas de representación. Características diferenciales. Utilización óptima de cada uno de ellos.	CB2.1
	Sistema Diédrico: resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.	CB2.2
	Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.	CB2.3
	Giros. Aplicaciones	CB2.4
	Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.	CB2.5
	Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.	CB2.6
	Cuerpos geométricos en sistema diédrico: representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales	CB2.7
	Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.	CB2.8
	Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triédro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonométrías ortogonales.	CB2.9
	Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.	CB2.10
		CB2.11
		CB2.12

B3	Bloque 3: Documentación gráfica de proyectos. Curso 2º Bachillerato	CÓDIGO
	Elaboración de bocetos, croquis y planos.	CB3.1
	El proceso de diseño y fabricación: perspectiva histórica y situación actual.	CB3.2
	El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.	CB3.3
	Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.	CB3.4

	Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.	CB3.5
	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. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.	CB3.6
	Estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del área.	CB3.7
	Autoconocimiento de aptitudes e intereses	CB3.8
	Proceso estructurado de toma de decisiones.	CB3.9

5. Unidades didácticas.

a) Organización de las unidades didácticas.

ESO

EPVA 1ºESO

nº	Unidad Didáctica
1	El cómic
2	la animación
3	Fundamentos del Diseño
4	El diseño textil
5	El diseño Industrial
6	La imagen publicitaria
7	La fotografía
8	El cine

EPVA 2º ESO

nº	Unidad Didáctica
1	Trazados fundamentales en el plano
2	Polígonos y circunferencias
3	Tangencias
4	Sistemas de representación espacial.
5	El lenguaje Visual. El punto linea y plano
6	La textura
7	La proporción Humana
8	Espacio y Volumen. El claroscuro
9	Técnicas gráfico plásticas
10	La percepción Visual
11	El color
12	Forma y composición.
13	El diseño
14	La imagen. La fotografía y el cómic

EPVA 3º ESO

nº	Unidad Didáctica
1	Trazados fundamentales en el plano
2	Polígonos y circunferencias
3	Tangencias y enlaces
4	Curvas técnicas: Óvalos, ovoides y espirales
5	El color
6	Forma y composición.
7	Introducción a los sistemas de representación.
8	Sistema axonométrico: perspectiva isométrica y caballera
9	El lenguaje Visual

10	Las texturas
11	La escala Gráfica
12	Espacio y profundidad
13	El volumen y el claroscuro
14	Técnicas gráfico-plásticas.
15	El lenguaje visual
16	La imagen fija y en movimiento
17	La cámara Fotográfica.
18	El cine

EPVA 4º ESO

nº	Unidad Didáctica
1	Geometría plana. Polígonos.
2	Redes modulares
3	Perspectiva isométrica. Vistas alzado, planta y perfil.
4	Perspectiva Caballera.
5	Perspectiva Cónica
6	La creatividad
7	La tipografía.
8	Elementos de lenguaje visual, La linea, el color y la Textura.
9	La composición
10	El ritmo
11	El diseño y artesanía. El logotipo
12	Diseño Textil
13	Diseño Interiores
14	Expresividad del color
15	Técnicas artísticas

BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO

nº	Unidad Didáctica
1	Trazados fundamentales en el plano
2	Ángulos. Ángulos de la circunferencia. Arco Capaz
3	Trazados fundamentales en el plano. Paralelismo y perpendicularidad.
4	Polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y estrellados
5	Proporcionalidad y semejanza. Escalas Gráficas
6	Transformaciones geométricas en el plano
7	Tangencias y enlaces
8	Curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.
9	Sistemas de representación. Tipos de proyección
10	Sistema diédrico I: proyecciones diédricas. Puntos, rectas y planos
11	Sistema diédrico II: Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.
12	Sistema diédrico III: Proyecciones diédricas de sólidos. Secciones planas y verdadera magnitud.
13	Sistema axonométrico ortogonal. Isométrica
14	Sistema axonométrico oblicuo: perspectiva caballera y militar.
15	Normalización y acotación
16	Sistema cónico:
17	
18	

DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO

nº	Unidad Didáctica
1	Trazados fundamentales en el plano. Ángulos y circunferencia. Arco Capaz
2	Polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y estrellados
3	Proporcionalidad y semejanza. Escalas Gráficas
4	Teoremas del cateto y de la altura. Sección áurea. El rectángulo áureo.
5	Tangencias y enlaces. Eje y centro Radical y Potencia e inversión
6	Curvas cónicas. Construcción y Tangencias
7	Curvas técnicas. Cicloide, epicicloide, hipocicloide pericicloide y envolvente de la circunferencia.
8	Transformaciones geométricas: Homología. Afinidad
9	Sistemas de representación. Tipos de proyección
10	Sistema diédrico I: proyecciones diédricas. Puntos, rectas y planos
11	Sistema diédrico II: Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.
12	Sistema diédrico III: Proyecciones diédricas de sólidos. Secciones planas y verdadera magnitud.
13	Sistema diédrico IV. Intersección poliedros
14	Sistema axonométrico ortogonal. Isométrica
15	Sistema axonométrico oblicuo: perspectiva caballera y militar.
16	Normalización y acotación
17	Sistema cónico.
18	Dibujo técnico y las TIC.

6. Metodología. Orientaciones didácticas.

a) Metodología general y específica. Recursos didácticos y organizativos.

No se usa ningún libro de texto.

1. Se trabaja mediante fotocopias que se entregan a los alumnos.
2. En cada clase hay material que pueden usar los alumnos: pinturas, rotuladores, reglas, compases, tijeras, pegamento... siempre que lo usen con cuidado y no lo rompan, si no lo usan con el cuidado adecuado, lo rompen o se lo llevan, se les puede denegar su uso.

b) Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje. Actividades complementarias.

- Se desarrollará una metodología **activa y participativa**, en cuanto que el alumno debe ser el protagonista y el sujeto de su propio aprendizaje. Esto supone adecuar los procesos de enseñanza y las actividades propuestas por el profesor/a al proceso de aprendizaje de los alumnos.

- Esta enseñanza centrada en los alumnos deberá considerar en cada momento sus ideas y concepciones previas, con la que se enfrentan a un nuevo conocimiento o problema de la realidad. Solo de esta forma podrán establecer relaciones significativas entre los conocimientos y experiencias que ya poseen y la nueva información a la que acceden, favoreciendo su implicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la elaboración, consolidación y maduración de posicionamientos y conclusiones personales acerca de los contenidos trabajados.

- La metodología seguida deberá contemplar la atención personalizada de los alumnos, respondiendo a la diversidad de los mismos en relación a sus características individuales, niveles iniciales, ritmos de aprendizaje... Ello podrá realizarse gracias al conocimiento de los niveles de partida de los mismos y a través de la propuesta de actividades básicas y de ampliación o refuerzo, estableciendo diferentes formas de agrupamiento en el aula que permitan el desarrollo de las competencias básicas.

- La acción didáctica ajustará los niveles de formulación del conocimiento al momento, a la etapa y al contexto correspondiente, evitando caer en un aprendizaje superficial, y probablemente inútil, de los conocimientos y procedimientos científicos. Se buscará, por tanto, que los contenidos y las actividades propuestas sean lógicos y psicológicamente significativos para los alumnos, al tiempo que se centren en torno a problemas relacionados con los objetos de estudio y con la vida diaria del mismo, favoreciendo la creación de actitudes y motivaciones positivas vinculadas al propio proceso de aprendizaje.

- La metodología propuesta contemplará la diversificación en la utilización de las técnicas, medios y recursos didácticos, poniendo siempre esto al servicio de los objetivos y contenidos educativos y tratando de dar respuestas reales al conjunto de los alumnos y alumnas que constituyen el grupo clase.

- El trabajo individual, el trabajo en pequeño o en gran grupo, el cuaderno de actividades, la agenda escolar, el fomento de la lectura a través de la utilización de biblioteca de aula, o del centro y la incorporación de los medios audiovisuales e informáticos, la realización de conferencias, debates y coloquios, el uso de una segunda lengua, etc., pueden convertirse en instrumentos configuradores del pensamiento plasmado en la práctica educativa, donde se utilicen diversidad de fuentes de información existentes en nuestra sociedad que contribuyan a la formación integral de nuestro alumnado.

- El objetivo fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje será el conseguir los objetivos planteados, y por tanto, alcanzar al final de la etapa el desarrollo integral de nuestro alumnado y la adquisición de las competencias básicas necesarias para formar parte de la sociedad actual como individuos maduros, responsables y con la formación

adecuada para decidir sobre su futuro inmediato.

- La colaboración y participación de las familias en el proceso educativo del alumnado es fundamental, sirviendo el tutor de punto de enlace y puente entre las actuaciones metodológicas del profesorado y las respuestas del alumnado; facilitando de esta manera que el proceso educativo se desarrolle con normalidad y dé respuestas a las necesidades planteadas en el alumnado.

Actividades extraescolares

- Visita - taller en el MUA
- Visita guiada al MUBAG.
- Visita a la Lonja del Pescado.
- Visita al MACA

La fecha de realización está sin determinar ya que aún no se sabe la programación de los museos para el curso. Se realizarían con los grupos que, según el tema de las exposiciones, fuera más conveniente siguiendo la programación.

Actividades complementarias

- En carnaval se realizarán máscaras con las que se podrá hacer una exposición.

Se podrá participar en algún otro concurso de dibujo que llegase al centro si el tema estuviera contemplado en la programación y no entorpeciese la secuenciación de contenidos.

7. Evaluación del alumnado.

a) Criterios de evaluación.

Los **criterios de evaluación** establecen los tipos y el grado de aprendizaje que se espera que haya alcanzado respecto a las capacidades expresadas por los objetivos generales de esta materia.

Estos criterios son, por lo tanto, un instrumento para la evaluación formativa, porque ofrecen al profesorado indicadores de la evolución en los sucesivos niveles de aprendizaje de sus alumnas y alumnos, con la consiguiente posibilidad de aplicar mecanismos correctores sobre las insuficiencias advertidas.

Estos criterios son un referente fundamental de todo el proceso interactivo de enseñanza y aprendizaje. A través de estas herramientas valoraremos la utilidad de todos los elementos que inciden en el mencionado proceso.

Por todo eso, se indica la conveniencia de prever una primera fase de diagnóstico que tienda a identificar la situación inicial del alumnado en relación con las capacidades que se pretenden desarrollar. A partir de este punto inicial, se procede a estudiar e interpretar todos aquellos otros datos e informaciones que permitan entender y valorar la evolución experimentada en los esquemas de conocimiento de este alumnado, de una manera continua y diferenciada.

Criterios de evaluación de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual
Curso 1º ESO

Bloque 0: Elementos transversales. Curso 1ºESO		
Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B0.1	BL0.1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.	CCLI CAA
CE B0.2	BL0.2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.	CCLI CAA
CE B0.3	BL0.3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.	CCLI CAA
CE B0.4	BL0.4. Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.	CD CAA
CE B0.5	BL0.5. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando respeto por el trabajo de los demás.	CEC SIEE CSC
CE B0.6	BL0.6. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.	SIEE CAA
CE B0.7	BL0.7. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.	SIEE CAA
CE B0.8	BL0.8. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su	EC SIEE

	defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.	CSC
CE B0.9	BL0.9. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.	CSC CEC
CE B0.10	BL0.10. Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.	CMCT CSC
CE B0.11	BL0.11. Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos; habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.	SIEE CSC

Bloque 1: Comunicación Audiovisual. Curso 1º ESO

Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B1.1	BL1.1. Leer y analizar imágenes fotográficas impresas, de diferentes medios de comunicación e internet, para identificar aspectos compositivos (formato, encuadre, planificación, angulación, etc) estilísticos (realismo, figuración y abstracción), temáticos (paisaje, bodegón, retrato, etc), y la función comunicativa del mensaje que desean transmitir.	CEC CAA
CE B1.2	BL1.2. Realizar imágenes fijas con dispositivos electrónicos a partir de un tema (paisaje, bodegón, retrato), teniendo en cuenta los aspectos formales (líneas, formas, colores, texturas, disposición), y compositivos (formato, encuadre, planificación, angulación) para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos.	CEC CD SIEE CMCT
CE B1.3	BL1.3. Leer y analizar el cómic para identificar los elementos formales que dan movimiento y expresión a los personajes (líneas cinéticas, onomatopeyas, color, textura), la secuencia narrativa construida a partir de las viñetas, la integración de la imagen-texto y el mensaje que pretende transmitir.	CEC CAA CCLI
CE B1.4	BL1.4. Crear viñetas, tiras o cómics, teniendo en cuenta en la realización las fases del proceso narrativo (guión, planificación y realización), los elementos que conforman cada viñeta, y la expresión facial y corporal de los personajes para representar de forma personal ideas y sentimientos y emociones.	CD SIEE CEC
CE B1.5	BL1.5. Leer y analizar fragmentos de imágenes en movimiento para identificar aspectos estructurales y compositivos de la imagen (encuadre, planificación y angulación), la interacción de los lenguajes que intervienen, los géneros cinematográficos y argumentar de forma crítica sus puntos de vista, gustos y preferencias.	CEC CAA CCLI
CE B1.6	BL1.6. Elaborar de forma cooperativa propuestas audiovisuales sencillas planificando las fases de trabajo (guión, grabación y edición), los recursos estructurales y técnicos propios del lenguaje cinematográfico (planificación, movimientos de la cámara, la caracterización de los personajes, iluminación, sonido) y teniendo en cuenta el mensaje que desean transmitir.	CMCT SIEE CEC CAA
CE B1.7	BL1.7. Elaborar una corto animado, de forma cooperativa, mediante la técnica del stopmotion (plastimación, pixelación, go motion o time-lapse), a partir del montaje de fotografías, planificando el proceso de trabajo (guiones, capturas fotográficas y montaje), y utilizando los recursos formales (línea, color, textura, relación figura/fondo), técnicos y digitales (iluminación, sonido, captura de fotos) para expresar ideas, valores y emociones.	CD CMCT SIEE CEC CAA

Bloque 2: Fundamentos del diseño. Curso 1º ESO

Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B2.1	BL2.1. Leer y analizar imágenes de su entorno social y cultural representativas del diseño gráfico (editorial, señalización, ilustración) para identificar los recursos formales gráfico-plásticos y compositivos (relación figura-fondo), el grado de iconicidad, el valor denotativo y connotativo de la imagen y la función del mensaje que desean transmitir.	CAA CEC CCLI
CE B2.2	BL2.2. Elaborar mensajes visuales propios del diseño gráfico (señalización, imagen corporativa, ilustración) utilizando recursos gráfico-plásticos, técnicos y digitales para expresar ideas, valores y	CD CEC

	emociones de manera personal.	SIEE CMCT
CE B2.3	BL2.3. Leer y analizar las imágenes publicitarias de revistas, carteles, vallas y anuncios publicitarios del entorno cercano y de los medios de comunicación e internet, para describir el significado del mensaje por la relación de las imágenes y el texto, su simbología y la interacción de los lenguajes que intervienen, y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión y el diálogo.	CAA CEC CCLI CSC
CE B2.4	BL2.4. Elaborar mensajes visuales publicitarios teniendo en cuenta los elementos formales (punto, línea, formas, color, textura) la relación imagen-texto, la relación figura-fondo y la finalidad del mensaje que se desea transmitir.	SIEE CEC CCLI
CE B2.5	BL2.5. Identificar en los diseños estampados de tejidos y productos de moda, los elementos configurativos (punto, línea, formas, color, textura), la repetición de formas geométricas y elementos modulares, la influencia de corrientes estéticas (vanguardias del siglo XX, tendencias de moda), sociales y musicales (personajes reales o de ficción de medios de comunicación, internet) argumentando de forma crítica sus gustos y preferencias a través de la reflexión y el diálogo.	CEC CSC SIEE CCLI
CE B2.6	BL2.6. Elaborar de forma cooperativa diseños del campo textil, planificando las fases del proceso de trabajo, teniendo en cuenta los aspectos formales y compositivos así como los recursos técnicos necesarios en la elaboración del producto final.	SIEE CEC CAA
CE B2.7	BL2.7. Identificar en las imágenes, objetos y espacios propios del diseño industrial de su entorno social, cultural y artístico, los elementos formales (punto, líneas, planos) y expresivos (color, textura, movimiento), y analizar sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.	CEC CMCT CAA
CE B2.8	BL2.8. Elaborar de forma cooperativa diseños de objetos sencillos del entorno cotidiano y familiar y planificar las fases del proceso de trabajo (idea, boceto, prototipo), teniendo en cuenta la representación bidimensional (croquización) y tridimensional (maqueta) y los recursos técnicos necesarios en la elaboración del producto final.	SIEE CEC CMCT CAA

**Criterios de evaluación de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual
Curso 2º ESO**

Bloque 0: Elementos transversales. Curso 2ºESO		
Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B0.1	BL0.1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.	CCLI CAA
CE B0.2	BL0.2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.	CCLI CAA
CE B0.3	BL0.3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.	CCLI CAA
CE B0.4	BL0.4. Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.	CD CAA
CE B0.5	BL0.5. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando respeto por el trabajo de los demás.	CEC SIEE CSC
CE B0.6	BL0.6. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.	SIEE CAA
CE B0.7	BL0.7. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.	SIEE CAA

CE B0.8	BL0.8. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.	EC SIEE CSC
CE B0.9	BL0.9. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.	CSC CEC
CE B0.10	BL0.10. Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.	CMCT CSC
CE B0.11	BL0.11. Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos; habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.	SIEE CSC

Bloque 1: Expresión plástica. Curso 2º ESO		
Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B1.1	BL1.1. Observar y analizar los objetos, producciones y espacios del entorno social, cultural y artístico para identificar los elementos configurativos de la imagen (punto, línea y plano), y experimentar con sus variaciones formales creando obras gráfico-plásticas.	CMCT CAA CEC
CE B1.2	BL1.2. Diferenciar y clasificar los tipos de texturas en los objetos, producciones y espacios del entorno social cultural y artístico, y representarlas en composiciones abstractas o figurativas, a través de la experimentación.	CEC CAA
CE B1.3	BL1.3. Realizar representaciones gráfico-plásticas utilizando los elementos configurativos (líneas, puntos, planos, texturas y colores) de forma personal	SIEE CEC
CE B1.4	BL1.4. Identificar el color como fenómeno físico y visual en los objetos, producciones y espacios del entorno, y clasificar los colores luz y los colores pigmento por sus propiedades experimentando las mezclas de colores primarios y secundarios con diferentes técnicas gráfico-plásticas.	CMCT CAA CEC
CE B1.5	BL1.5. Realizar un círculo cromático y gamas cromáticas frías y cálidas con colores pigmento; y experimentar las cualidades del color en la representación de paisajes y entornos naturales próximos con diferentes intenciones expresivas.	CMCT CAA CEC
CE B1.6	BL1.6. Crear composiciones personales y colectivas con diferentes técnicas gráfico-plásticas utilizando el valor simbólico del color con diferentes intenciones expresivas.	SIEE CEC
CE B1.7	BL1.7. Realizar apuntes del natural de objetos aislados y agrupados que se encuentren en el entorno inmediato, y organizar su representación en el plano teniendo en cuenta algunas características formales como son la proporción y el tamaño.	CMCT CAA CEC
CE B1.8	BL1.8. Identificar los conceptos de equilibrio, proporción, simetría, peso visual y ritmo, en los objetos y en composiciones artísticas y crear obras gráfico-plásticas personales y colectivas utilizando dichos conceptos.	CMCT CAA CEC
CE B1.9	BL1.9. Diseñar composiciones modulares, teniendo en cuenta la proporción y el ritmo.	CMCT CEC
CE B1.10	BL1.10. Identificar la luz como configuradora de volúmenes en los objetos, producciones y espacios del entorno y representar mediante la técnica del claroscuro bodegones de piezas sencillas.	CMCT CAA CEC
CE B1.11	BL1.11. Producir diferentes efectos expresivos seleccionando los materiales y soportes más adecuados (papel, madera, cartón, materiales reciclados o medios tecnológicos) experimentando con ellos.	CMCT CAA CEC
CE B1.12	BL1.12. Realizar producciones gráfico-plásticas bidimensionales y tridimensionales de forma personal o colectiva aplicando las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas como la tempera, lápices de grafito y de color, o el collage con diferentes intenciones expresivas.	CMCT SIEE CEC

Bloque 2: Comunicación audiovisual. Curso 2º ESO

Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B2.1	BL2.1. Identificar las leyes de la percepción visual (ley de proximidad, ley de igualdad o equivalencia, ley de cerramiento, ley de simetría, ley de figura-fondo, ley de continuidad) que producen las ilusiones ópticas y realizar obras propias aplicando estas leyes para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.	CMCT CAA CEC
CE B2.2	BL2.2. Analizar en las imágenes visuales y audiovisuales de medios de los comunicación e Internet, los elementos que intervienen en la comunicación (emisor, receptor, mensaje, canal, código) así como los canales de comunicación de masas (prensa, televisión, Internet) y diferenciar modelos comunicativos (directa, mediada, unidireccional y bidireccional).	CCLI CSC CEC
CE B2.3	BL2.3. Reconocer las diferentes funciones comunicativas en las imágenes visuales y audiovisuales (informativa, identificadora, indicadora, descriptiva, persuasiva, expresiva y artística) presentes en el entorno personal, familiar y social y realizar mensajes visuales propios que expresen ideas, valores, emociones y sentimientos.	CCLI CSC CEC
CE B2.4	BL2.4. Identificar en las imágenes visuales y audiovisuales de su entorno los diferentes lenguajes (gestual, oral, verbal, escrito, gráfico, musical y audiovisual), su interacción y los elementos configurativos que la conforman (punto, línea, mancha, textura, tono y composición), y elaborar propuestas visuales propias que expresen ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.	CCLI CEC CAA
CE B2.5	BL2.5. Leer y analizar el valor denotativo y connotativo en las imágenes de lugares públicos, museos y espacios culturales, argumentando de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión y el diálogo.	CCLI CSC CEC
CE B2.6	BL2.6. Elaborar de forma creativa imágenes que transmitan mensajes con diferentes grados de iconicidad (índice, ícono, símbolo y señal), adecuándolos a las necesidades de la situación comunicativa (información, prohibición o advertencia) y experimentando con diferentes recursos.	SIEE CEC CAA
CE B2.7	BL2.7. Analizar las imágenes fijas y en movimiento presentes en el entorno social, cultural y artístico para identificar los elementos configurativos que la conforman (punto, línea, mancha, textura, tono y composición), grados de iconicidad, valor denotativo y connotativo, y realizar obras propias que expresen ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.	SIEE CAA CCLI CEC
CE B2.8	BL2.8. Leer y analizar imágenes fotográficas teniendo en cuenta aspectos compositivos, estilísticos, temáticos y expresivos y realizar fotografías, collages y fotomontajes, representando de modo personal ideas y emociones.	CAA SIEE CEC
CE B2.9	BL2.9. Realizar fotografías aplicando los controles y funciones del cuerpo de la cámara fotográfica analógica: obturador y diafragma, programas automáticos, y utilizar correctamente los accesorios fotográficos (trípode, flash, zoom y iluminación) para representar de modo personal ideas y emociones.	CMCT SIEE CEC
CE B2.10	BL2.10. Leer y analizar imágenes publicitarias en revistas, carteles, vallas y anuncios audiovisuales teniendo en cuenta aspectos compositivos, estilísticos, temáticos, propios del lenguaje publicitario, y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a cerca de la sociedad actual y el consumismo a través de la reflexión colectiva y el diálogo.	CCLI CAA SIEE CEC
CE B2.11	BL2.11. Identificar en el lenguaje propio de la publicidad recursos visuales y audiovisuales como por ejemplo las figuras retóricas, junto a cualidades plásticas, estéticas y funcionales, y realizar imágenes publicitarias para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.	CCLI CSC CEC
CE B2.12	BL2.12. Elaborar de forma creativa imágenes publicitarias para revistas, carteles, vallas y anuncios audiovisuales, relacionando las imágenes con el texto, los efectos sonoros, el tema, el emisor y receptor y el significado del mensaje que pretende transmitir.	CCLI CSC CEC
CE B2.13	BL2.13. Leer y analizar elementos del lenguaje del cómic y de la fotonovela de diferentes épocas, los recursos representativos (encuadres, puntos de vista, perspectiva e iluminación), expresivos (estilo, composición y tratamiento), descriptivos y/o narrativos (presentación de personajes, acciones paralelas, elipsis, ralentí) y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.	CEC CAA SIEE CCLI CCLI
CE	BL2.14. Elaborar de forma creativa viñetas, tiras o cómics utilizando elementos representativos	CAA

B2.14	(encuadres, puntos de vista, perspectiva), expresivos (estilo, composición y tratamiento de la línea, textura y color), descriptivos y narrativos (presentación de personajes, acciones paralelas, elipsis, ralentis) para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos adecuados al mensaje que pretenden transmitir.	CEC SIEE

Bloque 3: Dibujo técnico. Curso 2º ESO		
Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B3.1	BL3.1. Reconocer y utilizar con cuidado, soltura y precisión los instrumentos (regla, compás, escuadra, cartabón y goniómetro) y materiales propios del dibujo técnico, identificando los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón, y realizar ejercicios de rectas, arcos y angulaciones con buena ejecución técnica.	CMCT CAA SIEE
CE B3.2	BL3.2. Identificar los conceptos espaciales de punto, línea y plano en los objetos, producciones y espacios del entorno.	CMCT
CE B3.3	BL3.3. Trazar una recta con dos puntos y distintos tipos de rectas paralelas y perpendiculares que pasen por un punto definido utilizando la escuadra y el cartabón con precisión, y diferenciar claramente entre recta y segmento, en los trabajos de aula.	CMCT CAA CEC
CE B3.4	BL3.4. Describir el concepto de mediatriz, y trazar la mediatriz de un segmento utilizando tanto compás y regla como regla, escuadra y cartabón con buena ejecución técnica.	CMCT CAA
CE B3.5	BL3.5. Describir el concepto de ángulo y bisectriz, clasificar ángulos agudos, rectos y obtusos, practicar la suma y resta de ángulos y dibujar bisectrices con regla y compás en los trabajos de aula.	CMCT CAA
CE B3.6	BL3.6. Interpretar y aplicar el Teorema de Thales en el estudio de la proporción entre el dibujo y las formas, producciones y espacios del entorno, y dividir un segmento en partes iguales con buena ejecución técnica.	CMCT CAA
CE B3.7	BL3.7. Distinguir entre igualdad y semejanza en objetos de uso habitual, y diseñar composiciones de módulos, experimentando con los conceptos de simetrías, para relacionarlas con los objetos, producciones y espacios del entorno creando propuestas creativas.	CMCT CAA SIEE
CE B3.8	BL3.8. Identificar los polígonos regulares de los irregulares, diferenciar formas poligonales en la naturaleza, y clasificar los polígonos regulares en función de sus lados.	CMCT CAA
CE B3.9	BL3.9. Clasificar los triángulos en función de sus lados y ángulos, trazar triángulos conociendo tres de sus datos y construir triángulos rectángulos aplicando sus propiedades geométricas y matemáticas.	CMCT CAA
CE B3.10	BL3.10. Clasificar los tipos de cuadriláteros y trazar cuadrados y rectángulos según las directrices de los trabajos de aula y con buena ejecución técnica.	CMCT CAA
CE B3.11	BL3.11. Describir los conceptos de circunferencia, círculo y arco, practicar la división de la circunferencia en partes iguales, y construir polígonos regulares de hasta seis lados inscritos en la circunferencia	CMCT CAA
CE B3.12	BL3.12. Identificar las formas curvas en la naturaleza, y analizar los presupuestos fundamentales de tangencia y enlaces estudiando las condiciones básicas de los centros y las rectas tangentes, y dibujar trazados de tangencias básicos, óvalos y ovoides en los trabajos de aula.	CMCT CAA CEC
CE B3.13	BL3.13. Identificar los sistemas de proyección como medio de representación objetiva de formas tridimensionales, representar el trazado de las tres vistas de objetos sencillos, y trazar perspectivas isométricas de volúmenes sencillos con buena ejecución técnica.	CMCT CAA CEC

Curso 3º ESO

Bloque 0: Elementos transversales. Curso 3ºESO		
Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B0.1	BL0.1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.	CCLI CAA
CE B0.2	BL0.2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando	CCLI CAA

	informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.	
CE B0.3	BL0.3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.	CCLI CAA
CE B0.4	BL0.4. Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.	CD CAA
CE B0.5	BL0.5. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando respeto por el trabajo de los demás.	CEC SIEE CSC
CE B0.6	BL0.6. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.	SIEE CAA
CE B0.7	BL0.7. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.	SIEE CAA
CE B0.8	BL0.8. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.	EC SIEE CSC
CE B0.9	BL0.9. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.	CSC CEC
CE B0.10	BL0.10. Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.	CMCT CSC
CE B0.11	BL0.11. Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos; habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.	SIEE CSC

Bloque 1: Expresión plástica. Curso 3º ESO

Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B1.1	BL1.1. Identificar y analizar en los objetos, producciones y espacios del entorno social, cultural y artístico los elementos configurativos de la imagen (punto, línea, mancha y plano), y experimentar con su expresividad y variaciones formales creando obras gráfico-plásticas.	CAA CEC
CE B1.2	BL1.2. Estimar la capacidad expresiva de las texturas en los objetos, producciones y espacios del entorno social cultural y artístico, y representarla en composiciones abstractas o figurativas, a través de la experimentación.	SIEE CAA CEC
CE B1.3	BL1.3. Realizar representaciones gráfico-plásticas utilizando los elementos configurativos (líneas, puntos, planos, manchas, texturas y colores,) y recursos gráficos (claroscuro) de forma personal.	SIEE CEC
CE B1.4	BL1.4. Experimentar con el color como fenómeno físico y visual con diferentes técnicas gráfico-plásticas y digitales.	CAA CEC
CE B1.5	BL1.5. Realizar mezclas binarias y ternarias, gamas cromáticas frías y cálidas con colores pigmento o generados mediante recursos digitales, y obtener matices experimentando las cualidades del color en la representación de paisajes y entornos naturales próximos con diferentes intenciones expresivas.	CAA CEC
CE	BL1.6. Crear composiciones personales y colectivas con diferentes técnicas gráfico-plásticas	CAA

B1.6	utilizando el valor simbólico del color con diferentes intenciones expresivas.	CEC
CE B1.7	BL1.7. Realizar apuntes del natural de objetos aislados y agrupados que se encuentren en el entorno inmediato, y organizarlos proporcionadamente en el plano en relación a sus características formales, experimentando con los cambios de proporciones.	CMCT CAA CEC
CE B1.8	BL1.8. Analizar los ritmos lineales de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas y crear obras gráfico-plásticas personales y colectivas de marcada composición rítmica utilizando dichos conceptos.	CMCT CAA CEC
CE B1.9	BL1.9. Diseñar composiciones modulares, teniendo en cuenta la proporción, la escala y el ritmo, para aplicarlas a los diversos campos del diseño (gráfico, textil, ornamental o arquitectónico)	CMCT CAA CEC
CE B1.10	BL1.10. Analizar los cambios de iluminación en objetos, producciones y espacios del entorno, y su capacidad para crear ambientes y expresar valores, emociones y sentimientos.	CAA CEC
CE B1.11	BL1.11. Crear propuestas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos determinados seleccionando las técnicas, materiales (papel, madera, cartón, materiales reciclados o medios tecnológicos) y soportes más adecuados al mensaje que se pretende transmitir.	CMCT CAA CEC

Bloque 2: Comunicación audiovisual. Curso 3º ESO		
Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B2.1	BL2.1. Leer y analizar imágenes fotográficas teniendo en cuenta los aspectos compositivos, estilísticos, expresivos y temáticos así como identificar la función y finalidad del mensaje que desean transmitir.	CAA CSC CEC
CE B2.2	BL2.2. Realizar fotografías con diferentes dispositivos electrónicos y apps para aplicar al collage y al fotomontaje y expresar de modo personal ideas, sentimientos y emociones.	CD SIEE CEC
CE B2.3	BL2.3. Realizar fotografías aplicando los controles y funciones del cuerpo de la cámara fotográfica analógica: obturador y diafragma, programas automáticos, y utilizar correctamente los accesorios fotográficos (trípode, flash, zoom y iluminación) para representar de modo personal ideas, sentimientos y emociones.	CMCT CAA CEC SIEE
CE B2.4	BL2.4. Identificar en las imágenes audiovisuales de los formatos de medios de comunicación y de internet los aspectos técnicos (formales, compositivos), temáticos, y las cualidades expresivas utilizadas para expresar ideas, valores y emociones y sentimientos.	CD CEC SIEE
CE B2.5	BL2.5. Leer y analizar aspectos estructurales de la imagen en movimiento (planos, secuenciación, movimientos de cámara) teniendo en cuenta la caracterización de los personajes y la recreación del espacio y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y del diálogo.	CEC CAA CCLI
CE B2.6	BL2.6. Organizar las fases en el proceso audiovisual para elaborar el guión grabación y montaje, teniendo en cuenta la planificación del calendario de ejecución y reparto de funciones en la cadena de trabajo para los diferentes roles profesionales (escenografía, vestuario, maquillaje, peluquería)	SIEE CAA CSC
CE B2.7	BL2.7. Elaborar de forma cooperativa propuestas audiovisuales planificando las fases del proceso de trabajo (desarrollo del guión, grabación y edición), utilizando los recursos propios del lenguaje cinematográfico (elementos estructurales y compositivos de la imagen, movimientos de cámara), y teniendo en cuenta la caracterización de personajes, localización de espacios y los recursos técnicos necesarios.	CMCT SIEE CEC CAA

Bloque 3: Dibujo técnico. Curso 3º ESO

Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B3.1	BL3.1. Realizar con los instrumentos y materiales propios del dibujo técnico los trazados fundamentales con cuidado, soltura y precisión en la realización de ejercicios en el ámbito académico.	CMCT CAA SIEE
CE B3.2	BL3.2. Definir el concepto de “lugar geométrico” en los textos técnicos del ámbito académico.	CMCT
CE B3.3	BL3.3. Combinar trazados de rectas paralelas y perpendiculares que pasen por un punto definido utilizando la escuadra y el cartabón en propuestas creativas de aula.	CMCT CAA
CE B3.4	BL3.4. Combinar mediatrices trazadas con compás y regla en propuestas creativas de aula.	CMCT CAA
CE B3.5	BL3.5. Definir los conceptos de ángulo y bisectriz entendiendo su aplicación en navegación, y realizar ejercicios sencillos combinando bisectrices en propuestas creativas de aula.	CMCT CAA
CE B3.6	BL3.6. Utilizar el Teorema de Thales para dividir un segmento en partes iguales y justificar su uso en la realización de polígonos a escala con buena ejecución técnica.	CMCT CAA
CE B3.7	BL3.7. Diseñar composiciones de módulos, experimentando con los conceptos de simetrías, giros y traslaciones, y relacionar con los objetos, producciones y espacios del entorno.	CMCT CAA CEC
CE B3.8	BL3.8. Trazar polígonos regulares conociendo el lado con buena ejecución técnica .	CMCT CAA
CE B3.7	BL3.9. Dibujar el baricentro, ortocentro, circuncentro e incentro de cualquier triángulo, aplicando las propiedades de los puntos y rectas característicos, y construir triángulos rectángulos aplicando sus propiedades geométricas.	CMCT CAA
CE B3.10	BL3.10. Trazar las construcciones más habituales de paralelogramos para este nivel educativo.	CMCT CAA
CE B3.11	BL3.11. Describir el método de división de la circunferencia en partes iguales, y construir polígonos regulares de cualquier número de lados inscritos en la circunferencia.	CMCT CAA
CE B3.12	BL3.12. Describir las condiciones de los centros y las rectas tangentes aplicadas al trazados de tangencias, óvalos y ovoides, y construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros en los trabajos de aula.	CMCT CAA
CE B3.13	BL 3.13. Diferenciar las proyecciones cilíndricas de las cónicas, dibujar acotaciones sobre las tres vistas de objetos sencillos, y trazar perspectivas isométricas y caballeras de volúmenes y piezas sencillas de creación propia.	CMCT SIEE CEC

Bloque 0: Elementos transversales. Curso 4ºESO		
Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B0.1	BL0.1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.	CCLI CAA
CE B0.2	BL0.2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.	CCLI CAA
CE B0.3	BL0.3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.	CCLI CAA
CE B0.4	BL0.4. Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.	CD CAA
CE B0.5	BL0.5. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando respeto por el trabajo de los demás.	CEC SIEE CSC
CE B0.6	BL0.6. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.	SIEE CAA
CE B0.7	BL0.7. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.	SIEE CAA
CE B0.8	BL0.8. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.	EC SIEE CSC
CE B0.9	BL0.9. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.	CSC CEC
CE B0.10	BL0.10. Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.	CMCT CSC
CE B0.11	BL0.11. Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos; habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.	SIEE CSC

Bloque 1: Expresión plástica. Curso 4º ESO		
Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B1.1	BL1.1. Analizar en obras de arte los elementos configurativos y expresivos del lenguaje visual (punto, línea, textura, y color), identificar algunos estilos artísticos, describiendo el proceso de creación y analizar los distintos soportes, materiales y técnicas que constituyen la imagen para situarlas en el período al que pertenecen.	CAA CEC CSC
CE B1.2	BL1.2. Analizar los fundamentos compositivos en las obras (peso visual, equilibrio y ritmo) para subrayar el centro de interés, y crear composiciones individuales o colectivas que los incluyan.	CAA CEC

CE B1.3	BL1.3. Analizar los soportes, técnicas y materiales en las obras gráficoplásticas, y realizar proyectos artísticos de manera individual o colectiva, seleccionando y utilizando con propiedad los recursos técnicos, tecnológicos y digitales más idóneos para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.	CMCT CD CAA SIEE
CE B1.4	BL1.4. Crear obras gráfico-plásticas individuales y colectivas que evidencien un planteamiento creativo aportando puntos de vista innovadores, utilizando las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual (códigos, soportes y técnicas) de forma personal .	SIEE CEC
CE B1.5	BL1.5. Crear una obra individual o colectiva experimentando con la interacción entre los distintos lenguajes (gráfico-plástico, escrito, oral, gestual y musical), proponer un plan ordenado de acciones estableciendo unas metas, y utilizar diferentes recursos tanto analógicos como digitales para alcanzarlas, teniendo en cuenta el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	CCLI SIEE CEC
CE B1.6	BL1.6. Crear o reinterpretar obras de arte experimentando con la huella gráfica de los elementos configurativos del lenguaje visual (punto, línea, textura y color) de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.	SIEE CEC

Bloque 2: Dibujo técnico. Curso 4º ESO

Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B2.1	BL2.1. Reconocer las proporciones y la estructura geométrica de las formas naturales, distinguir de las formas geométricas artificiales y dibujar apuntes del natural de objetos y espacios del entorno diferenciando el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo y utilizando el concepto de escala.	CMCT CAA CEC
CE B2.2	BL2.2. Analizar la configuración de diseños de objetos, producciones y espacios del entorno cotidiano construidos a partir de formas geométricas planas, y crear composiciones creativas aplicando las redes modulares y sus transformaciones básicas (simetría, giro, traslación) y el trazado de tangencias, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	CMCT CAA SIEE CEC
CE B2.3	BL2.3. Diferenciar la utilización de proyecciones cilíndricas o cónicas en los distintos sistemas de representación espacial, identificar el más adecuado gráficamente en cada ámbito de aplicación (artes, arquitectura, diseño e ingeniería), y reconocer la utilidad del dibujo de representación objetiva en cada uno de dichos ámbitos.	CMCT CAA CEC
CE B2.4	BL2.4. Trazar las vistas (alzado, planta y perfil) de figuras tridimensionales sencillas, visualizar formas tridimensionales definidas por sus vistas principales, y realizar perspectivas cónicas frontales u oblicuas eligiendo el punto de vista más adecuado	CMCT CAA CEC
CE B2.5		
CE B2.6		
CE B2.7		

Bloque 3: Fundamentos del diseño. Curso 4º ESO

Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B3.1	BL3.1. Identificar las imágenes, objetos y espacios del entorno, propios de los diferentes campos del diseño, y analizar sus cualidades plásticas, estéticas, funcionales.	CMCT CEC
CE B3.2	BL3.2. Reconocer algunos diseñadores y escuelas de diseño más significativas del siglo XX, diferenciando los distintos campos de aplicación y su influencia social y cultural y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.	CCLI CSC CEC
CE B3.3	BL3.3. Identificar en las imágenes visuales y audiovisuales de los medios de comunicación, los elementos configurativos gráfico-plásticos, expresivos y técnicos, propios del diseño y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.	CCLI CSC CEC
CE B3.4	BL3.4. Elaborar un proyecto de diseño teniendo en cuenta los métodos de generación de ideas como por ejemplo brainstorming en el proceso creativo y planificar de las fases del proceso de trabajo (bocetos, prototipos, maqueta, composición y técnica) teniendo en cuenta los recursos técnicos y digitales.	CMCT CAA SIEE

CE B3.5	BL3.5. Leer y analizar imágenes y objetos del campo profesional del diseño gráfico (editorial, imagen corporativa, publicidad, cartelismo, señalización, packaging y ilustración) e industrial (diseño de moda, diseño textil, interiorismo, diseño industrial) para identificar los elementos y funciones que los caracterizan y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.	CMCT CSC CCLI
CE B3.6	BL3.6. Elaborar de forma creativa imágenes visuales y audiovisuales propias del diseño gráfico (editorial, imagen corporativa, publicidad, cartelismo, señalización, “packaging” y ilustración) y utilizar recursos técnicos y graficoplásticos para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.	CMCT CD SIEE CSC
CE B3.7	BL3.7. Elaborar un diseño propio o colectivo del campo textil aplicando fundamentos compositivos, como por ejemplo, las redes modulares, teniendo en cuenta la función estética y la finalidad del producto final.	SIEE CEC
CE B3.8	BL3.8. Realizar el diseño de un producto de forma cooperativa planificando las fases del proceso de trabajo (idea, boceto, prototipo) y utilizar las técnicas de proyección (sistemas de representación, croquización y maquetación) adecuadas a la posterior construcción que resuelva las necesidades detectadas en su entorno personal, familiar y social.	CMCT CSC SIEE CAA
CE B3.7		
CE B3.10		
CE B3.11		
CE B3.12		
CE B3.13		

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia. Curso 4º ESO

Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B4.1	BL4.1. Reconocer las imágenes visuales y audiovisuales de diferentes medios de comunicación e Internet e identificar los elementos que conforman el lenguaje visual (formales, estéticos, expresivos, técnicos), estilos, finalidad y función del mensaje que pretenden transmitir.	CEC CSC CCLI
CE B4.2	BL4.2. Leer y analizar imágenes fotográficas identificando el lenguaje propio de la fotografía, teniendo en cuenta aspectos compositivos, estilísticos (realismo, figuración y abstracción), temáticos (paisaje, bodegón, retrato, etc), simbólicos, expresivos, técnicos y la función comunicativa del mensaje que desean transmitir.	CEC CAA
CE B4.3	BL4.3. Realizar de forma creativa fotografías aplicando los recursos de la cámara fotográfica: controles y funciones del cuerpo de la cámara (como por ejemplo balance de blancos) y distintos objetivos, y aplicar correctamente los accesorios fotográficos para representar de modo personal o en equipo ideas, emociones y sentimientos.	CMCT CD SIEE CEC
CE B4.4	BL4.4. Leer y analizar imágenes o campañas publicitarias de los medios de comunicación identificando el lenguaje propio de la publicidad, teniendo en cuenta aspectos compositivos, estilísticos, temáticos, simbólicos, expresivos y la interrelación de los lenguajes que intervienen, y argumentando de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.	CCLI CMCT CAA CSC
CE B4.5	BL4.5. Elaborar de forma creativa y cooperativa un proyecto publicitario eligiendo el producto, el lema, el eslogan, el lenguaje y el medio de comunicación, relacionando las imágenes con el texto, los efectos sonoros, el emisor y receptor y teniendo en cuenta el mensaje que desea transmitir.	CCLI CSC SIEE
CE B4.6	BL4.6. Leer y analizar aspectos técnicos (tipos de planos y angulaciones, el ritmo y el tiempo, la elipsis, el flashback, el flashforward, continuidad y raccord, signos de puntuación: corte, fundido, cortinilla y barrido) de producciones audiovisuales de diferentes medios de comunicación para comprender los factores expresivos, culturales y sociales que intervienen, argumentando de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y del diálogo.	CAA CSC CEC CCLI
CE B4.7	BL4.7. Elaborar de forma creativa producciones audiovisuales propias o en grupo interpretando	CMCT

	elementos de su entorno personal o social, planificar el proceso de trabajo (guión, grabación y montaje, producción y postproducción), utilizar los recursos técnicos y expresivos (tipos de planos y angulaciones, el ritmo y el tiempo, elipsi, flashback, flashforward, continuidad y raccord, signos de puntuación (corte, fundido, cortinilla y barrido) propios del lenguaje cinematográfico y evaluar los resultados de las mismas.	CAA SIEE CEC CD
CE B4.8	BL4.8. Elaborar un videotutorial (video formativo, Videoclip y videoarte) individual o colectivo, interpretando elementos de su entorno personal o social y planificando el proceso de trabajo, utilizar los recursos técnicos y expresivos (tipos de planos y angulaciones, recursos para alterar la secuencia de tiempo, etc) y los signos de puntuación (corte, fundido, cortinilla y barrido) propios del lenguaje cinematográfico y evaluar el resultado	CMCT CAA SIEE CEC CD
CE B4.7	BL4.9. Elaborar una corto animado, de forma cooperativa, mediante la técnica del Stop Motion (plastimación, pixilación, go motion o time-lapse), a partir del montaje de fotografías, planificar el proceso de trabajo (guión, captura de imágenes fotográficas y montaje, producción y postproducción), y utilizar los recursos técnicos y expresivos propios del lenguaje fotográfico y cinematográfico.	CMCT CAA SIEE CEC CD
CE B4.10	BL4.10. Elaborar de forma cooperativa, personajes y escenarios con diferentes decorados realizados con materiales (plastilina, papel, cartón, plástico, tela, etc) para realizar un corto con la técnica Stop Motion (plastimación), teniendo en cuenta los recursos gráfico-plásticos, caracterización de los personajes y la proporciones y escalas de los objetos que intervienen.	CMCT CEC CD

Criterios de evaluación de la asignatura DIBUJO TÉCNICO

DIBUJO TÉCNICO I

Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico. Curso 1º Bachillerato		
Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B1.1	BL1.1. Observar en el entorno natural y cultural, configuraciones geométricas diversas identificando sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y describirlas utilizando la terminología conceptual de la asignatura en actividades orales y escritas.	CCLI CMCT
CE B1.2	BL1.2. Identificar los valores medioambientales y estéticos como parte de la diversidad cultural y respetarlos contribuyendo a su conservación y mejora.	CEC CMCT
CE B1.3	BL1.3. Resolver problemas de trazados fundamentales en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo técnico aplicando los fundamentos de la geometría métrica.	CMCT
CE B1.4	BL1.4. Resolver triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.	CD CAA
CE B1.5	BL1.5. Reproducir, modificar y diseñar formas basadas en redes modulares triangulares o cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos y destacar claramente el trazado principal de las líneas auxiliares utilizadas	CMCT CAA
CE B1.6	BL1.6. Reproducir figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, y construir la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y con la precisión requerida.	CMCT CAA
CE B1.7	BL1.7. Reconocer las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes, resolver problemas geométricos utilizando las, y representar formas planas.	CAA
CE B1.8	BL1.8. Definir los conceptos fundamentales de tangencias y resolver problemas de configuración de curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	CMCT CEC
CE B1.9	BL1.9. Construir óvalos, ovoides y espirales aplicando los conceptos básicos de tangencias y relacionar su forma geométrica con objetos y espacios propios del campo del diseño arquitectónico e industrial.	CMCT CEC CAA
CE B1.10		

Bloque 2: Sistemas de Representación. Curso 1º Bachillerato

Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B2.1	BL2.1. Relacionar los fundamentos y características de cada sistema de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico.	CMCT
CE B2.2	BL2.2. Seleccionar el sistema de representación adecuado al objetivo previsto e identificar las ventajas e inconvenientes en función del ámbito de aplicación y el ejercicio planteado.	CMCT SIEE
CE B2.3	BL2.3. Representar mediante sus vistas diédricas, formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo identificando los elementos del sistema.	SIEE
CE B2.4	BL2.4. Relacionar los elementos del sistema diédrico, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, y resolver problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.	CMCT
CE B2.5	BL2.5. Determinar secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, y dibujar sus proyecciones diédricas para obtener su verdadera magnitud.	CMCT
CE B2.6	BL2.6. Identificar el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, describir sus principales aplicaciones, y resolver problemas sencillos de pertenencia e intersección para obtener perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel	CCLI CMCT
CE B2.7	BL2.7. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponer la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados	CMCT CAA
CE B2.8	BL2.8. Trazar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales y justificar el método seleccionado considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	CEC CMCT

Bloque 3: Normalización. Curso 1º Bachillerato

Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B3.1	BL3.1. Describir la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.	CMCT CCLI
CE B3.2	BL3.2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos y escalas	CMCT CSC
CE B3.3	BL3.3. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional.	CCLI CAA
CE B3.4	BL3.4. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.	CCLI CAA

Criterios de evaluación de la asignatura Dibujo Técnico II
Curso 2º de Bachillerato

Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico. Curso 2º Bachillerato

Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE	BL1.1. Dibujar trazados fundamentales en el plano para resolver problemas y realizar	CAA

B1.1	construcciones geométricas como por ejemplo triángulos y cuadriláteros de manera eficaz y autónoma.	SIEE
CE B1.2	BL1.2. Resolver problemas de proporcionalidad, semejanza y equivalencia utilizando los principios geométricos fundamentales y con la ayuda de regla y compás, aplicar las propiedades de sus líneas y puntos notables y justificar el procedimiento utilizado	CAA SIEE
CE B1.3	BL1.3. Resolver problemas de tangencias utilizando las propiedades del arco capaz, potencia e inversión e indicar gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	CMCT
CE B1.4	BL1.4. Analizar curvas cónicas y cílicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales y resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	CMCT
CE B1.5	BL1.5. Analizar y relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, reconociendo la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	CEC
CE B1.6		

Bloque 2: Sistemas de Representación. Curso 1º Bachillerato		
Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B2.1	BL2.1. Dibujar a mano alzada cuerpos geométricos en los diferentes sistemas de representación y justificar su utilidad para desarrollar la “visión espacial” necesaria a la hora de resolver ejercicios.	CCLI
CE B2.2	BL2.2. Analizar la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas y determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.	CMCT
CE B2.3	BL2.3. Representar en Sistema Diédrico Ortogonal poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, y determinar las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	CMCT
CE B2.4	BL2.4. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos y disponer su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar.	CMCT
CE B2.5	BL2.5. Dibujar el abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calcular los coeficientes de reducción y determinar las secciones planas principales de los poliedros.	CMCT

Bloque 3: Documentación gráfica de proyectos. Curso 2º Bachillerato		
Cod.	Criterios de evaluación	Comp
CE B3.1	BL3.1. Organizar un equipo de trabajo distribuyendo responsabilidades y gestionando recursos para que todos sus miembros participen y alcancen las metas comunes, influir positivamente en los demás generando implicación en la tarea y utilizar el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias actuando con responsabilidad y sentido ético	CSC SIEE CAA
CE B3.2	BL3.2. Colaborar y comunicarse para construir un producto o tarea colectiva filtrando y compartiendo información y contenidos digitales seleccionando la herramienta de comunicación TIC, servicio de la web social o módulo en entornos virtuales de aprendizaje más apropiado; aplicar buenas formas de conducta en la comunicación y prevenir, denunciar y proteger a otros del mal uso y malas prácticas en la RED.	CSC CD
CE B3.3	BL3.3. Buscar y seleccionar información sobre los entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del nivel educativo, analizar los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para su desarrollo y compararlas con sus propias aptitudes e intereses para generar alternativas ante la toma de decisiones vocacional.	SIEE CAA
CE B3.4	BL3.4. Definir un proyecto relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos necesarios, teniendo en cuenta la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con	CMCT CD CSC CAA

	responsabilidad.	
CE B3.5	BL3.5. Elaborar croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.	CMCT CSC
CE B3.6	BL3.6. Representar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, teniendo en cuenta la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas.	CMTC CD

COMPETENCIAS DEL CURRÍCULO

CCLI: Competencia comunicación lingüística.

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

CD: Competencia digital.

CAA: Competencia aprender a aprender.

CSC: Competencias sociales y cívicas.

SIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

CEC: Conciencia y expresiones culturales.

b) Instrumentos de evaluación.

De cara a obtener unas calificaciones a través del proceso evaluador, hemos de definir unos criterios claros y en este sentido señalamos una serie de instrumentos que nos van a servir para que nuestra evaluación sea lo más objetiva y sistemática posible, así enumeramos los siguientes:

a) De utilización programada y puntual

- Ejercicios específicos de clase.
- Trabajos y proyectos.
- Los cuadernos de clase: presentación, limpieza y, además, que los contenidos de los mismos se ajusten al tema o temas evaluados.

Con ellos se valorarán los conceptos y procedimientos adquiridos y contará el 80% de la nota en la ESO y un 30% en Bachillerato..

b) De utilización continua

- Las respuestas a preguntas, referidas estas a contenidos del tema programado.
- Las intervenciones en clase: individual, grupal.
- Observación visual
- Cuaderno del profesor
- Traer el material requerido para cada una de las sesiones
- Asistencia y puntualidad a clase.
- Esfuerzo y motivación personal-

Con ellos se valorará la actitud frente a la asignatura y contará el 20% de la nota en la ESO

c) Criterios de calificación.

ESO

El departamento ha decidido aplicar a todas las asignaturas del Departamento Didáctico de Artes Plásticas la siguiente distribución en tantos porcentuales:

Trabajos de clase: conceptos y procedimientos: 80%

Actitud: 20%

La nota de los trabajos de clase será la media entre ellos considerándose un 0 todo trabajo no entregado. Los trabajos fuera de plazo se califican con 2 puntos menos.

La nota final de la asignatura será la media ponderada de todas las evaluaciones. Para obtener el aprobado, todas y cada una de las evaluaciones debe de haberse calificado con una nota mínima de 3.

Para recuperar una evaluación se deberán realizar en casa los trabajos que no estén entregados o esténdolo estén suspensos. Si algún alumno, aún teniendo la evaluación aprobada, desea subir su nota deberá volver a realizar en casa los trabajos que estén suspensos o no entregados.

Prueba extraordinaria (julio).

El alumno deberá reaizar un examen teórico práctico de todo el curso que serán el 100% de la nota .

En casos excepcionales el alumno que haya suspendido la asignatura por falta de pocos trabajos, podrá recuperar la asignatura entregando los trabajos que le falten sin realizar el examen extraordinario. En este caso el 100% de la nota será de los trabajos. El alumno deberá ponerse en contacto con el profesor de la asignatura que le indicará qué trabajos deberá realizar para aprobar la asignatura y se entregarán el día del examen de la prueba extraordinaria.

BACHILLERATO

En bachillerato, tanto en la asignatura de Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II, los criterios de calificación serán:

- Trabajos de clase y ejercicios. :30% de la nota
- Exámenes: 70% de la nota

Para aprobar, la nota individual de cada uno de los exámenes teóricos deberá ser un 3 como mínimo. En caso de sacar menos de un 3 en cualquiera de los exámenes realizados se dará la evaluación por suspendida.

Los trabajos no entregados hará media con 0. Los trabajos fuera de plazo se califican con 2 puntos menos.

Las evaluaciones suspendidas se podrán recuperar entregando los trabajos que no hayan sido entregados o no realizados correctamente, mientras que los exámenes suspendidos se podrán recuperar durante el curso

La nota final de la asignatura será la media de las 3 evaluaciones siempre y cuando no haya ninguna evaluación con menos de un 3, en cuyo caso tendrán que examinarse del curso completo

Prueba extraordinaria

El alumno realizará un examen de toda la asignatura que será el 100% de la nota.

d) Actividades de refuerzo y ampliación.

- Sistema de **recuperación** de las asignaturas pendientes:

ASIGNATURA DE EPVA PENDIENTE.

Aquellos alumnos que tenga cualquiera de las asignaturas de EPVA suspensas de otros cursos deberán ponerse en contacto con cualquiera de los profesores de la asignatura. A dichos alumnos se propondrá un examen teórico práctico que se realizará a finales del 2º trimestre. También deberán realizar una serie de trabajos en los que demuestren la adquisición de los objetivos mínimos correspondientes que entregarán en la fecha del examen, dichos trabajos se entregarán a los alumnos con la asignatura pendiente en el 1er trimestre del curso para que tenga el tiempo suficiente para hacerlos.

La nota del examen será un 50% y la de los trabajos otro 50%

ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO PENDIENTE.

Aquellos alumnos que tengan la asignatura de Dibujo Técnico I suspensa, deberán ponerse en contacto con cualquiera de los profesores de la asignatura. A dichos alumnos se propondrá un examen teórico práctico que se realizará en el 2º trimestre. También deberán realizar una serie de trabajos en los que demuestren la adquisición de los objetivos mínimos correspondientes que entregarán en la fecha del examen, dichos trabajos se entregarán a los alumnos con la asignatura pendiente en el 1er trimestre del curso para que tenga el tiempo suficiente para hacerlos.

La nota del examen será un 70% y la de los trabajos otro 30%

Para aprobar la asignatura la nota mínima del examen será 3.

e) Estándares de aprendizaje

Estándares de aprendizaje evaluables: especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º ciclo ESO

Bloque 1. Expresión plástica		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	COD
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.		CEB1.1
	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	EAB1.1.1
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.		CEB1.2
	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.	EAB1.2.1
	2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	EAB1.2.2
	2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.	EAB1.2.3
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).		CEB1.3
	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)	EAB1.3.1
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.		CEB1.4
	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	EAB1.4.1
	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito	EAB1.4.2
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	EAB1.4.3
	4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.	EAB1.4.4
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.		CEB1.5
	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	EAB1.5.1
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.		CEB1.6
	6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.	EAB1.6.1
	6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	EAB1.6.2
	6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	EAB1.6.3
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.		CEB1.7
	7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	EAB1.7.1
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.		CEB1.8
	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	EAB1.8.1
	8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	EAB1.8.2
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.		CEB1.9
	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	EAB1.9.1
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.		CEB1.10
	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	EAB1.10.1
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i> .		CEB1.11
	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	EAB1.11.1
	11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.	EAB1.11.2
	11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas	EAB1.11.3

	visuales cromáticas.	
	11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgado, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.	EAB1.11.4
	11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	EAB1.11.5
	11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	EAB1.11.6
	11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	EAB1.11.7

Bloque 2. Comunicación audiovisual		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	COD
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CEB2.1
2. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i> .	EAB2.2.1 EAB2.2.2
3. Identificar significante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.	CEB2.3 EAB2.3.1
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	EAB2.4.1 EAB2.4.2 EAB2.4.3
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.	CEB2.5 EAB2.5.1 EAB2.5.2
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	CEB2.6 EAB2.6.1 EAB2.6.2
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	CEB2.7 EAB2.7.1 EAB2.7.2
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CEB2.8 EAB2.8.1
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CEB2.9 EAB2.9.1
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	CEB2.10 EAB2.10.1
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.. 11.3. Experimenta con las témporas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	CEB2.11 EAB2.11.1 EAB2.11.2 EAB2.11.3
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.		CEB2.12
	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>story board</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados.	EAB2.12.1
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	CEB2.13 EAB2.13.1
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	CEB2.14 EAB2.14.1
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación		CEB2.15

del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	EAB2.15.1
	16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	CEB2.16
	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada	EAB2.16.1

Bloque 3. Dibujo técnico		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	COD
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.		CEB3.1
	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	EAB3.1.1
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.		CEB3.2
	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	EAB3.2.1
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.		CEB3.3
	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	EAB3.3.1
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.		CEB3.4
	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	EAB3.4.1
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.		CEB3.5
	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	EAB3.5.1
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.		CEB3.6
	6.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	EAB3.6.1
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.		CEB3.7
	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	EAB3.7.1
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.		CEB3.8
	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	EAB3.8.1
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.		CEB3.9
	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	EAB3.9.1
10. Trazar la mediatrix de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.		CEB3.10
	10.1. Traz la mediatrix de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	EAB3.10.1
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.		CEB3.11
	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	EAB3.11.1
	11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.	EAB3.11.2
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.		CEB3.12
	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatrix, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).	EAB3.12.1
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.		CEB3.13
	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	EAB3.13.1
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).		CEB3.14
	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	EAB3.14.1
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.		CEB3.15
	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrixes correspondientes.	EAB3.15.1
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.		CEB3.16
	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	EAB3.16.1
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.		CEB3.17
	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	EAB3.17.1
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.		CEB3.18
	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	EAB3.18.1
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.		CEB3.19
	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	EAB3.19.1
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.		CEB3.20
	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	EAB3.20.1
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.		CEB3.21
	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.	EAB3.21.1
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.		CEB3.22
	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	EAB3.22.1
	22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las	EAB3.22.2

	herramientas.	
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.		CEB3.23
	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.	EAB3.23.1
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.		CEB3.24
	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.	EAB3.24.1
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.		CEB3.25
	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.	EAB3.25.1
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.		CEB3.26
	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	EAB3.26.1
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.		CEB3.27
	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	EAB3.27.1
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.		CEB3.28
	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	EAB3.28.1
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos		CEB3.29
	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	EAB3.29.1

Dibujo Técnico I. 1º Bachillerato

Bloque 1. Geometría y dibujo técnico		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	COD
1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.		CEB1.1
	1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.	EAB1.1.1
	1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.	EAB1.1.2
	1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.	EAB1.1.3
	1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.	EAB1.1.4
	1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.	EAB1.1.5
	1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.	EAB1.1.6
	1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.	EAB1.1.7
	1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.	EAB1.1.8
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.		CEB1.2
	2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.	EAB1.2.1
	2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.	EAB1.2.2
	2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.	EAB1.2.3
	2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	EAB1.2.4

Bloque 2. Sistemas de representación		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	COD
1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se deseé mostrar y de los recursos disponibles.	1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. 1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo 1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. 1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada	EAB2.1.1 EAB2.1.2 EAB2.1.3 EAB2.1.4
2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. 2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). 2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud. 2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. 2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.	CEB2.2 EAB2.2.1 EAB2.2.2 EAB2.2.3 EAB2.2.4 EAB2.2.5
3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.	3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordinados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado. 3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	CEB2.3 EAB2.3.1 EAB2.3.2
4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida. 4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. 4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.	EAB2.4.1 EAB2.4.2 EAB2.4.3

Bloque 3. Normalización		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	COD
1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.	1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	CEB3.1 EAB3.1.1
2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. 2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.	EAB3.2.1 EAB3.2.2

	2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.	EAB3.2.3
	2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, de acuerdo a la norma.	EAB3.2.4
	2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	EAB3.2.5

DIBUJO TÉCNICO II 2º de Bachillerato

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	COD
1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad. 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. 1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	EAB1.1.1 EAB1.1.2 EAB1.1.3 EAB1.1.4 EAB1.1.5
2. Dibujar curvas cílicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. 2.3. Trazo curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	EAB1.2.1 EAB1.2.2 EAB1.2.3
3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones 3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	EAB1.3.1 EAB1.3.2 EAB1.3.3

Bloque 2. Sistemas de representación		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	COD
	1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.	CEB2.1
	1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	EAB2.1.1
	1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	EAB2.1.2
	1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados	EAB2.1.3
	prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. .	CEB2.2
	2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas	EAB2.2.1
	2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.	EAB2.2.2
	2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	EAB2.2.3
	2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.	EAB2.2.4
	2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.	EAB2.2.5
	3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordinados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	CEB2.3
	3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.	EAB2.3.1
	3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios	EAB2.3.2
	3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras	EAB2.3.3

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	COD
	1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	CEB3.1
	1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.	EAB3.1.1
	1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	EAB3.1.2
	1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	EAB3.1.3
	2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad	CEB3.2
	2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	EAB3.2.1
	2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad	EAB3.2.2
	2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.	EAB3.2.3
	2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados dimensional, de acuerdo a la norma.	EAB3.2.4

8. Medidas de atención al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo o con necesidad de compensación educativa.

La Educación Secundaria Obligatoria ha sido pensada como una etapa educativa comprensiva, a la vez que diversificada. La comprensividad del currículum pretende garantizar unos contenidos mínimos para todos los alumnos y alumnas hasta los 16/18 años, pero, a su vez, proporcionando una enseñanza ajustada a las necesidades de los mismos, no solo en términos de carencias o dificultades, sino también de enriquecimiento para todos aquellos que puedan hacerlo. La Atención a la Diversidad se considera un principio fundamental del modelo educativo que propone la LOMCE.

Las diferencias entre las personas es un hecho incuestionable. Los alumnos son diferentes con distintos intereses, estilos cognitivos, motivaciones y hasta tiempos de aprendizaje.

En el aula se deben crear ambientes de aprendizajes que respondan a la diversidad del alumnado. Una educación adaptada a la diversidad se basa en el aprendizaje del alumno, de su competencia inicial, y, a raíz de ahí se le proporcionan experiencias para que sea protagonista de su propio aprendizaje.

Hasta hace poco tiempo, el único factor de diversidad que se tenía en cuenta era la capacidad intelectual. Los avances sociales y científicos han hecho posible que hoy se tengan en cuenta otros muchos aspectos.

Para que nuestra experiencia educativa se adapte a la diversidad debemos de tener en cuenta las condiciones de nuestros alumnos y alumnas: etapa de desarrollo en el que se encuentran, sus motivaciones, su manera personal de afrontar y responder a las actividades escolares, la dimensión social y familiar donde se desenvuelven. No podemos olvidar el contexto escolar: las metodologías, actividades, materiales, climas, agrupamientos.

Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo

Los criterios y procedimientos de evaluación, promoción y titulación del alumnado con este perfil educativo serán, con carácter general, los establecidos a nivel de Centro; obedeciendo a los principios de normalización e inclusión escolar. Los hándicaps de aprendizaje evidenciados por estos alumnos, en cualquier caso, serán tenidos en cuenta por el profesorado en su evaluación.

El colectivo de alumnos con necesidades educativas especiales objeto de adaptaciones curriculares significativas tendrán como referente los criterios de evaluación, promoción y titulación establecidos en dicha medida específica de atención a la diversidad, que podrán ser diferentes a los establecidos a nivel general para el resto del alumnado.

9. Elementos transversales

1. En Educación Secundaria Obligatoria, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.

Elementos transversales		
1	Comprensión lectora	ET01
2	Expresión oral y escrita	ET02
3	Comunicación audiovisual	ET03
4	Tecnologías de la Información y la Comunicación	ET04
5	Emprendimiento	ET05
6	Educación cívica y constitucional	ET06
7	La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.	ET07
8	Aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.	ET08
9	Prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.	ET09
10	Desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.	ET011
11	Desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial	ET011
12	Espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.	ET012
13	Actividad física y la dieta equilibrada	ET013
14	Educación y la seguridad vial la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico	ET014

a) Fomento de la lectura. Comprensión lectora. Expresión oral y escrita.

Se realizarán las siguientes actividades encaminadas a fomentar la lectura entre los alumnos:

- Ilustración de poemas y pasajes de libros de lectura

Para ello nos pondríamos en contacto con los profesores del Departamento de Lengua Castellana y el Departamento de Valenciano para saber cuál son los libros que les recomiendan leer en cada curso.

- Diseño de portadas de libros que se hayan leído
- Elaboración de un cómic en donde los alumnos creen su propia narración y diálogos
- Utilización de la biblioteca para buscar información y llenar fichas de artistas, períodos artísticos, etc. Siempre y cuando esté disponible al haber sido ocupada actualmente por un grupo por motivos del COVID19.

b) Comunicación audiovisual. Tecnologías de la información y de la comunicación.

Utilización de varios programas de diseño, que se deberán instalar en el aula de informática, para realizar las siguientes actividades:

- Proyección de vídeos educativos
 - Realización de carteles
 - Presentaciones con PowerPoint
-
- Se visitarán diversas páginas web para buscar información para realizar diferentes trabajos.
 - Se utilizarán aplicaciones de páginas webs para tratar diversos contenidos.

La realización e estas actividades se realizarán en la medida que sea posible, teniendo en cuenta el número de alumnado, su interés por el aprendizaje, su comportamiento y el uso adecuado de las nuevas tecnologías.

c) Emprendimiento.

En todo momento se informará y recordará a los alumnos de las posibles salidas profesionales en la sociedad actual relacionadas con los contenidos de la EPVA y Dibujo Técnico. Esto por un lado da sentido y utilidad a los contenidos impartidos, por otro lado sirve para concretar en roles profesionales como Diseñador Gráfico, Ingeniero, arquitecto, ilustrador, técnico en comunicación y un amplio abanico de futuras opciones laborales que más se ajusten a las necesidades, intereses y capacidades del alumno.

d) Educación cívica y constitucional.

En todo momento se recordarán a los alumnos las normas de clase, como marco común organizativo de la clase. Es importante que los alumnos aprendan a conocer las normas de clase y a respetarlas de cara para que puedan extender esta actitud a las normas sociales y cívicas. Se aprenderán a respetar las opiniones e ideas de los compañeros y siempre que sea posible se tomarán decisiones democráticamente.

10. Evaluación de la práctica docente e indicadores de logro.

Para evaluar la práctica docente se tomaran dos instrumentos. Por un lado se realizará una encuesta anónima cualitativa y cuantitativa (ANEXO I) que deberán de completar los alumnos en donde se analizarán los resultados y se extraerán conclusiones de cara a mejorar la futura práctica docente. Por otro lado se analizaran también los resultados obtenidos en la evaluación final ordinaria excluyendo a los alumnos absentistas de cara a una mejora en la adaptación de la metodología impartida de cara al próximo curso. Para conseguir que el indicador de logro sea favorable el número de aprobados de los alumnos que presenten una asistencia regular deberá ser superior al 75%.

11. Bibliografía y enlaces de interés.

Enlaces de interés

- Flipbook:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Folioscopio>

<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/todo-lo-que-usted-queria-saber.php>