

SABERES BÁSICOS

1º ESO *Laboratorio de Creación Audiovisual*

Bloque 1. Fundamentos del lenguaje audiovisual (CE1, CE2, CE4)
Subbloque 1.1 Imagen fija e imagen en movimiento
Los elementos de la comunicación visual. La imagen en el mundo actual: funciones. Canales de difusión de contenidos audiovisuales. Redes sociales: imagen e identidad. Publicidad.
Los orígenes de la fotografía. Fotografía analógica y fotografía digital. Géneros fotográficos. La fotografía en las manifestaciones artísticas contemporáneas: proceso y producto. Fotomontaje. Elementos de análisis de referentes fotográficos desde una perspectiva inclusiva.
Fundamentos históricos de las tecnologías del cine y de las artes audiovisuales. Géneros cinematográficos: evolución y características. El audiovisual en las manifestaciones artísticas contemporáneas: videoarte, videoinstalación. Stop Motion y cine de animación.
Propuestas interdisciplinares: música, imagen, movimiento.
Perspectiva de género y multicultural en la producción audiovisual.
Subbloque 1.2. Lenguaje audiovisual básico
Elementos formales de la imagen: códigos temporales, espaciales y sonoros. Luz, color, planificación, encuadre, composición, tiempo, sonido y texto.
Formatos audiovisuales.
Patrimonio audiovisual valenciano y patrimonio audiovisual universal.
Bloque 2. Producción audiovisual (CE2, CE3, CE4)
Subbloque 2.1 Planificación
Fases del proyecto audiovisual: preproducción, grabación/captura de imágenes, postproducción.
Estrategias de pensamiento creativo para idear proyectos.
Distribución inclusiva de roles en la producción audiovisual.
Pautas de atención, escucha activa y responsabilidad.
Subbloque 2.2. Preproducción, producción y postproducción
El guion literario: idea, argumento, escaleta. Narrativa audiovisual. Personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
El guion técnico: plano, escena y secuencia.
Guion gráfico. Storyboard.
Puesta en escena. El espacio: localizaciones y escenografía.
Medios técnicos para la realización: elementos de grabación de imagen y sonido, iluminación y herramientas digitales para el diseño y la manipulación de imágenes. Montaje audiovisual.
Subbloque 2.3 Difusión
Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales.
El diseño de elementos gráficos comunicativos. Principios de composición y teoría del color. Uso de la tipografía y el texto como base de información y elemento compositivo.
Teaser y vídeo promocional.
Normativa vigente en relación con las licencias de uso.
Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales del sector audiovisual.

2º y 3º ESO *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*

Bloque 1. Percepción y análisis.	2º curso	3º curso
B.1.1. Exploración e interpretación del entorno CE1, CE2, CE4		
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
B1.2. Alfabetización visual y audiovisual CE1, CE2		
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 contexto. El mensaje visual y audiovisual.	X	
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.	2º curso	3º curso
B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación. CE1, CE3, CE4		
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. Video creación 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 dibujo geométrico.		X
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		
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 las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.	X	X
Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.	X	X
Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.	X	X

4º ESO *Expresión Artística*

BLOQUE 1 ANÁLISIS CE1, CE2, CE5
SB 1.1 DIMENSIÓN ESTÉTICA
Elementos formales: lenguaje visual y audiovisual. Elementos morfológicos (punto, línea, plano, color, textura, luz), dinámicos (movimiento, ritmo, tensión) y escalares (dimensión, formato, escala y proporción).
Estilos y corrientes artísticas a partir del siglo XX. Vanguardias artísticas. Propuestas interdisciplinares.
Cultura visual y audiovisual contemporánea. La imagen en el mundo contemporáneo. Publicidad y contra publicidad. Diseño disruptivo. Fotografía e identidad.
SB 1.2 DIMENSIÓN ÉTICA
Elementos éticos en la representación. Perspectiva de género, multiculturalidad, sostenibilidad, diversidad estética.
Respeto hacia la diversidad cultural.
Los retos del siglo XXI y su presencia en el arte.
Derecho a la participación en la vida cultural.
SB 1.3 DIMENSIÓN COMUNICATIVA
Elementos comunicativos y expresivos de la imagen. La comunicación visual. Publicidad. Diseño gráfico, de producto, de moda, de interiores y escenografía.
Finalidad e intencionalidad de las imágenes. Función de las imágenes: expresiva, estética, exhortativa, etc.
Lectura crítica de las imágenes. Verdad y posverdad.
Ámbitos de aplicación. Profesiones y estudios vinculados a la producción cultural y artística.
Lenguajes artísticos. Interacciones entre disciplinas.
La dimensión social del arte.
BLOQUE 2 REPRESENTACIÓN CE1, CE3
SB 2.1 TÉCNICAS Y MATERIALES DE CREACIÓN ARTÍSTICA
Técnicas y procedimientos de representación artística. Técnicas gráfico-plásticas. Medios visuales y audiovisuales. Animación. Videoarte. Aplicaciones digitales. Lenguajes de creación contemporánea. Prácticas artísticas multidisciplinares. El gesto y el instrumento.
Materiales de creación artística. Sostenibilidad. Cualidades y posibilidades comunicativas. Posibilidades del contexto. Relación entre material y significado. El arte del reciclaje. Prevención y gestión responsable de residuos.
SB 2.2 PROCESOS DE TRABAJO
Estrategias y procesos de pensamiento creativo y divergente.
Organización del proceso creativo.
Criterios de planificación de proyectos. Fases de trabajo y estrategias metodológicas. Estrategias de gestión del trabajo en equipo.
BLOQUE 3 COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN CE4
SB 3.1 MEDIOS GRÁFICOS, DIGITALES Y AUDIOVISUALES
Medios y canales de registro y difusión digitales. Normativa de uso vigente. Derechos de autoría.
Relatoría gráfica. Métodos de registro, difusión y evaluación gráficos y audiovisuales.
SB 3.2 ESTRATEGIAS COMUNICATIVAS
Terminología específica del área.
Estrategias para la argumentación y justificación de criterios.
Asertividad, capacidad de escucha y lenguaje inclusivo.
SB 3.3 ESPACIOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS
Museos y centros de producción cultural y artística.
Teatros, cines y auditorios.
Espacios no convencionales.
Plataformas digitales.

1º y 2º *Bachillerato Dibujo Técnico I y II*

Bloque 1. Geometría métrica	1º curso	2º curso
B.1.1. Desarrollo histórico del dibujo técnico CE1, CE2, CE3, CE5		
G1. Breve recorrido histórico		
Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.	X	
La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.		X
Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.	X	X
G2. Elementos del dibujo técnico en las formas de la arquitectura, ingeniería y otros ámbitos artísticos.		
Elementos geométricos en conjuntos arquitectónicos de diferentes épocas y estilos.	X	
Geometría en las artes plásticas.	X	
Formas geométricas en piezas industriales	X	X
G3. Instrumental de dibujo técnico. Terminología.		
Instrumental tradicional. Principales herramientas y usos.	X	
Software de diseño asistido por ordenador. Comparativa con herramientas tradicionales.		X
Terminología específica de la materia.	X	X
G4. Actitudes		
Respeto e interés por referentes arquitectónicos históricos y otras obras plásticas.	X	X
Identificación de construcciones de dibujo técnico en piezas industriales.		X
B.1.2. Construcciones geométricas CE1, CE2, CE5		
G1. Lugares geométricos		
Operaciones básicas con segmentos y ángulos.	X	
Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.	X	X
Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical.		X
G2. Transformaciones geométricas		
Isométricas e isogonales: traslación, giro, simetría y homotecia.	X	
Proyectivas: homología y afinidad. Inversión		X
G3. Polígonos		
Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.	X	X
Equivalencia entre polígonos.		X
G4. Tangencias y curvas		
Tangencias básicas. Trazado con y sin herramientas digitales.	X	X
Tangencias mediante potencia e inversión.		X
Curvas técnicas. Óvalos y ovoides. Espirales.	X	
Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.		X
G5. Actitudes		
Rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.	X	X
Resolución de tangencias y curvas con software digital	X	X
G1. Sistema diédrico		
Punto, recta y plano. Tipología. Alfabeto y pertenencias.	X	X
Intersecciones. Paralelismo, perpendicularidad y distancias.	X	X
Abatimientos, giros y cambios de plano. Verdaderas magnitudes. Figuras contenidas en planos.		X

Poliedros: tetraedro, hexaedro y octaedro.		X
Superficies radiadas: pirámides y prismas. Secciones planas.		X
Cuerpos de revolución rectos: Conos y cilindros.		X
G2. Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo		
Perspectivas isométrica y caballera. Ejes y coeficientes de reducción.	X	X
Elementos básicos: punto, recta y plano.	X	
Representación de figuras y sólidos sencillos.	X	
Representación de sólidos con curvas.		X
G3. Sistema de planos acotados		
Fundamentos y elementos básicos.	X	
Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.		X
G4. Sistema cónico		
Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Representación de figuras planas.	X	
Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas diédricas.		X
G5. Aplicaciones digitales		
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a los sistemas de representación.	X	X
Representaciones físicas y virtuales de poliedros platónicos.		X
B.2.2. Normalización y documentación gráfica de proyectos CE2, CE3, CE4, CE5		
G1. Normalización		
Escalas gráficas. Construcción y uso.	X	X
Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.	X	X
Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación	X	X
Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas.	X	
Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas.		X
G2. Proyectos de colaboración		
Diseño, ecología y sostenibilidad.	X	
Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.		X
Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.		X
G3. Sistemas CAD		
Aplicaciones vectoriales 2D-3D. Herramientas y paneles básicos.	X	
Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.	X	
Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.		X
Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.		X
G4. Actitudes		
Respeto y empatía con las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.	X	X
Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.	X	X
Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad.	X	X