




**DEPARTAMENTO: ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO
CURSO: 2023 /2024**

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

PROFESORES	GRUPO Y MATERIA
D. F. JAVIER MARTÍNEZ COLLADO	1ºESO C PAPV 1ºESO CD AE 2ºESO C EPVA 2ºESO D EPVA 4ºESO EXPA 1º BACH. DA1 2º BACH. CCAA JEFE DE DEPARTAMENTO
D ^a CONCEPCIÓN MARTÍNEZ ANTÓN	2ºESO A EPVA 2ºESO B EPVA 3ºESO A EPVA 3ºESO B EPVA 3ºESO C EPVA 3ºESO D DIV EPVA 1ºBACH DT 2º BACH DT
D ^a ANA LÍA BORJA VERA	1ºESO PAPV
REUNIÓN DEL DEPARTAMENTO (Día / hora): VIERNES 10.20-11.15	

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

1. INTRODUCCIÓN.

El IES Pedro Mercedes es un centro que adopta la inclusión y la no discriminación como modelo educativo y, por tanto, la educación en igualdad de oportunidades y la calidad de la educación para todo el alumnado.




Los valores que sustentan el proyecto educativo son la libertad, la responsabilidad personal, el respeto a las personas, la tolerancia, la solidaridad, la justicia y el respeto y cuidado del entorno.

Por otra parte, el instituto se compromete a la mejora continua de las actividades que se realizan en él con la participación de todos los colectivos que conforman la comunidad educativa y al fomento del trabajo en equipo basado en el rigor y la disciplina.

Los principios de la actividad educativa del departamento de Artes Plásticas y Dibujo son:

- la educación integral, que pretende no sólo adiestrar al alumno en la adquisición de los conocimientos del área, sino, sobre todo, aportarle valores democráticos y sentido crítico.
- la igualdad, promoviendo a través del análisis de los mensajes audiovisuales y de la reflexión acerca de la historia del arte una visión crítica de los roles que nuestra sociedad promueve, y practicando en el aula los principios de no discriminación por razón de sexo, raza o creencia.
- el desarrollo de la creatividad como actitud permanente frente a la propuesta de pasividad con que el modelo social dominante anula gran parte de las energías de la vida cotidiana.
- el espíritu crítico que debe convertirse en una herramienta presente en cada proceso de adquisición de conocimiento y en cada modelo de actuación.
- el comportamiento democrático, como principio de todo escenario social, incluida, evidentemente, la vida académica en todos sus aspectos.
- los métodos activos, que se definen como procesos de búsqueda personal del alumno y no, simplemente, como optimización de resultados.
- la defensa del medioambiente, que desde nuestra área puede ser planteada fundamentalmente a través de la concienciación crítica de las pautas de consumo irresponsable impulsado desde los medios de comunicación y el desarrollo de la sensibilidad hacia el paisaje y el reconocimiento de los modelos de la naturaleza como permanente fuente de conocimiento y disfrute.

Estos principios pretenden impulsar los valores de responsabilidad personal, respeto a las personas y al medio y la solidaridad.

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

2. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS CLAVE.

OBJETIVOS ESO

Los objetivos de etapa se entienden como superados con la consecución de las competencias clave.

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.




h) Comprender y expresarse en la lengua castellana con corrección, tanto de forma oral, como escrita, utilizando textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada, aproximándose a un nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia de España, y específicamente de

Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural. Este conocimiento, valoración y respeto se extenderá también al resto de comunidades autónomas, en un contexto europeo y como parte de un entorno global mundial.

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, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

l) Conocer los límites del planeta en el que vivimos y los medios a su alcance para procurar que los recursos prevalezcan en el espacio el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adquiriendo hábitos de conducta y conocimientos propios de una economía circular.

m) Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, conociendo y valorando las propias castellanomanchegas, los hitos y su personajes y representantes más destacados.

OBJETIVOS BACHILLERATO

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

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

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en cualquier momento y lugar, particularmente en Castilla-La Mancha, impulsando la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género, además de por cualquier otra condición o circunstancia, tanto personal como social.

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

e) Dominar la lengua castellana tanto en su expresión oral como escrita.

f) Expresarse, con fluidez y corrección, en una o más lenguas extranjeras, aproximándose, al menos en una de ellas, a un nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas, como mínimo.

g) Utilizar, con solvencia y responsabilidad, las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, respetando y valorando específicamente, los aspectos básicos de la cultura y la historia, con especial atención a los de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural.




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

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos.

Conocer y valorar, de forma crítica, la contribución de la ciencia y la tecnología al cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

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

l) Desarrollar la sensibilidad artística, literaria y el criterio estético como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, conociendo y valorando creaciones artísticas, entre ellas las castellanomanchegas, sus hitos, sus personajes y representantes más destacados.

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social, afianzando los hábitos propios de las actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.
- ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.
- o) Conocer los límites de los recursos naturales del planeta y los medios disponibles para procurar su preservación, durante el máximo tiempo posible, abandonando el modelo de economía lineal seguido hasta el momento y adoptando tanto los hábitos de conducta como los conocimientos propios de una economía circular.

De los anteriores objetivos, desde nuestras asignaturas se contribuye especialmente a la consecución de los objetivos: a, b, c, g, h, j, k, l, ñ, o.

COMPETENCIAS CLAVE

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

3. SECUENCIACIÓN POR CURSOS Y MATERIAS

3.1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CURSO: PRIMERO ESO PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES					
Cód. CE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	% CE	Cód. CEv.	CRITERIO DE EVALUACIÓN	% CEv
CE1	1. Comprender las fases del proceso creativo en la elaboración de proyectos artísticos, tanto grupales como individuales, analizando y poniendo en práctica diferentes propuestas y alternativas, para desarrollar la creatividad y la actitud colaborativa.	20%	1.1	Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	6,6%
			1.2.	Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.	6,6%
			1.3.	Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	6,6%
CE2	Valorar y analizar manifestaciones artísticas de diferentes períodos de la historia del arte, entendiendo sus valores comunicativos, además de mostrando interés por las propuestas culturales y creativas más cercanas, para comprender, de una forma más profunda e integral, la necesidad expresiva del ser humano desde sus orígenes.	20%	2.1	Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.	10%
			2.2	Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	10%
CE3	Desarrollar la capacidad creativa, imaginativa y expresiva, a través de la experimentación, usando los diferentes medios y técnicas del	20%	3.1	Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas	6,6%

CURSO: PRIMERO ESO PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES					
Cód. CE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	% CE	Cód. CEv.	CRITERIO DE EVALUACIÓN	% CEv
	lenguaje gráfico-plástico y audiovisual, para aplicarlas en proyectos artísticos de cualquier tipo.			innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.	
			3.2	Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	6,6%
			3.3	Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	6,6%
CE4	Expresar ideas, sentimientos y emociones, por medio del diseño y construcción, tanto de forma individual como colectiva, de distintas propuestas artísticas y culturales, de carácter interdisciplinar, inspirándose en las características del entorno, para desarrollar la autoestima, la empatía hacia necesidades sociales y estéticas cercanas y la pertenencia a una comunidad.	20%	4.1	Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.	10%
			4.2	4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	10%
CE5	Comprender la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de un proyecto conjunto de centro, colaborando activamente en su planteamiento, desarrollo y exhibición, así como aportando, de forma abierta, ideas y planteamientos de resolución, para obtener una visión global e integral de los aprendizajes, y ser conscientes de su incidencia tanto en el entorno más cercano como en su desarrollo personal.	20%	5.1	Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	10%
			5.2	Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además	10%

CURSO: PRIMERO ESO PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES					
Cód. CE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	% CE	Cód. CEv.	CRITERIO DE EVALUACIÓN	% CEv
				propuestas creativas.	

CURSO: SEGUNDO ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL					
Cód. CE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	% CE	Cód. CEv.	CRITERIO DE EVALUACIÓN	% CEv
CE1 ...	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	12,5	1.1.	1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	6,25
			1.2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	6,25
CE2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	12,5	2.1	Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	6,25
			2.2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	6,25
CE3	Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	12,5	3.1	3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	6,25
			3.2	Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y	6,25

				vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	
CE4	Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	12,5	4.1	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	6,25
			4.2	Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	6,25
CE5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	12,5	5.1	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	6,25
			5.2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	6,25
CE6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	12,5	6.1	Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud	6,25

				colaborativa, abierta y respetuosa.	
			6.2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	6,25
CE7	Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	12,5	7.1	Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	12,5
CE8	Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	12,5	8.1	Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	4,2
			8.2	Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	4,2
			8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	4,2

CURSO: TERCERO ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (una tabla por curso, puede emplearse una sola fila o añadir vari

Cód. CE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	% CE	Cód. CEv.	CRITERIO DE EVALUACIÓN	% CEv
CE1 ...	Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	12,5	1.1.	1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	6,25
			1.2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	6,25
CE2	Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	12,5	2.1	Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	6,25
			2.2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	6,25
CE3	Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	12,5	3.1	3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	6,25
			3.2	Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	6,25
CE4	Explorar las técnicas, los	12,5	4.1	Reconocer los rasgos	6,25

	lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.			particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	
			4.2	Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	6,25
CE5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	12,5	5.1	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	6,25
			5.2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	6,25
CE6	Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	12,5	6.1	Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	6,25
			6.2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones	6,25

				propias, mostrando una visión personal.	
CE7	Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	12,5	7.1	Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	12,5
CE8	Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	12,5	8.1	Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	4,2
			8.2	Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	4,2
			8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	4,2

CURSO: CUARTO ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA (una tabla por curso, puede emplearse una sola fila o añadir vari					
Cód. CE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	% CE	Cód. CEv.	CRITERIO DE EVALUACIÓN	% CEv
CE1 ...	1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	20	1.1	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	10
			1.2	1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	10
CE2	2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.	25	2.1	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	12,5
			2.2	2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	12,5
CE3	3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.	25	3.1.	3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	12,5
			3.2	3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y	12,5

				seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	
CE4	4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.	30	4.1.	4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	10
			4.2.	4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	10
			4.3.	4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa. Saberes básicos.	10

CURSO: PRIMERO BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I					
Cód. CE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	% CE	Cód. CEv.	CRITERIO DE EVALUACIÓN	% CEv
CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	5	1.1.	Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	5
CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y	30	2.1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	10
			2.2	Trazar gráficamente construcciones poligonales	10

	transformaciones.			basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	
			2.3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	10
CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	50	3.1.	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	10
			3.2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	10
			3.3.	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	10
			3.4.	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	10
			3.5.	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10
CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	10	4.1.	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	5
			4.2.	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	5
CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	5	5.1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	2,5
			5.2	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	2,5

CURSO: SEGUNDO BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO II					
Cód. CE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	% CE	Cód. CEv.	CRITERIO DE EVALUACIÓN	% CEv
CE1	Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	10	1.1	Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	10
CE2	Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	30	2.1	Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	10
			2.2	Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	10
			2.3	Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	10
CE3	Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	40	3.1	Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	8
			3.2	Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	8
			3.3	Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	8
			3.4	Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	8
			3.5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción	8

				gráfica.	
CE4	Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	10	4.1	Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	10
CE5	Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para desarrollar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	10	5.1	Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	10

CURSO: PRIMERO BACHILLERATO DIBUJO ARTÍSTICO I (una tabla por curso puede emplearse una sola fila o añadir vari

Cód. CE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	% CE	Cód. CEv.	CRITERIO DE EVALUACIÓN	% CEv
CE1	Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	11,1	1.1.	Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.	3,7
			1.2.	Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	3,7
			1.3.	Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.	3,7
CE2	Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas,	11,1	2.1.	Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a	5,55

	para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.			lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.	
			2.2.	Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.	5,55
CE3	Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	11,1	3.1.	Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.	5,55
			3.2.	Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.	5,55
CE4	Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	11,1	4.1.	Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.	5,55
			4.2.	Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.	5,55
CE5	Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	11,1	5.1	Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.	5,55
			5.2.	Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	5,55
CE6	Realizar producciones gráficas	11,1	6.1.	Emplear con intenciones	5,55

	expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.			comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.	
			6.2.	Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	5,55
CE7	Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	11,1	7.1.	Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.	3,7
			7.2.	Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.	3,7
			7.3.	Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	3,7
CE8	Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	11,1	8.1.	Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.	5,55
			8,2,	Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	5,55
CE9	Crear proyectos gráficos	11,1	9.1.	Planificar proyectos gráficos	2,8

colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.			colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.	
	9.2.		Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.	2,8
	9.3.		Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.	2,8
	9.4.		Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	2,8

CURSO: SEGUNDO BACHILLERATO CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES (una tabla por curso puede emplearse una sola fila o añadir vari)					
Cód. CE	COMPETENCIA ESPECÍFICA	% CE	Cód. CEv.	CRITERIO DE EVALUACIÓN	% CEv
CE1	Comprender y conocer los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la imagen fotográfica fija y de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre, en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.	5	1.1	Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	1,7
			1.2	Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación, además de argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.	1,7

			1.3	Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las producciones audiovisuales y/o artísticas, tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	1,7
CE2	Desarrollar la capacidad de observación y análisis de las diferentes propuestas visuales y audiovisuales, analizando y reconociendo los mensajes recibidos a través de ellas, en los diferentes contextos en los que se producen y valorándolas, de forma abierta y respetuosa, para conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo y sus antecedentes históricos.	10	2.1	Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales, junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.	5
			2.2	Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas, relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	5
CE3	Diseñar y planificar, de manera eficaz y ordenada, un proyecto o una producción audiovisual, poniendo en práctica las destrezas y los lenguajes propios de la fotografía y el audiovisual, para aprender a expresarse y desarrollar las habilidades tanto de organización como de gestión de una producción audiovisual.	20	3.1	Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	10
			3.2	Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.	10
CE4	Comprender las dificultades y retos afrontados en la creación de distintos proyectos o producciones audiovisuales, analizando sus cualidades	20	4.1	Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones	10

	plásticas, estéticas y semánticas, empleando sus distintos lenguajes y elementos técnicos, para desarrollar una recepción artística completa que combine comprensión y emoción.			audiovisuales, teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	
			4.2	Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	10
CE5	Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos, de forma creativa y personal, pudiendo emplear incluso su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para poder expresar y comunicar su propia identidad personal y cultural.	20	5.1	Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.	6,7
			5.2	Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.	6,7
			5.3	Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	6,7
CE6	Realizar, de forma individual o colectiva, distintas producciones audiovisuales, utilizando las principales técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual, identificando los equipos necesarios e incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías vinculadas con el medio, privilegiando, siempre que sea posible, su sostenibilidad, para construir una personalidad artística abierta, amplia, diversa y respetuosa con el medio	20	6.1	Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	5
			6.2	Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.	5

	ambiente.		6.3	Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarias, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.	5
			6.4	Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.	5
CE7	Evaluar, de forma crítica, tanto el proceso de creación, ya sea propio o colaborativo, como el resultado final de producciones audiovisuales, mediante su exposición pública, reflexionando, de forma abierta y respetuosa, sobre las distintas reacciones que genere en los espectadores, para establecer contrapuntos de interés, aprender a argumentar, interpretar, desarrollar el pensamiento crítico y generar soluciones alternativas.	5	7.1	Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.	2,5
			7.2	Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.	2,5




3.2. SABERES BÁSICOS

Anexo I

- 4. METODOLOGÍA** *(Incluye la organización de tiempos, agrupamientos y espacios, los materiales y recursos didácticos y las medidas de inclusión educativa y atención a la diversidad del alumnado)*

ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS, AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS

1º ESO PAPV

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

Nivel introductorio a los distintos saberes específicos de la materia. En la praxis del aula priman planteamientos lúdicos y expresivos bajo el modelo de proyectos colaborativos con el objetivo fundamental de despertar en el alumno la curiosidad por las manifestaciones plásticas y la propia capacidad expresiva. Al mismo tiempo, es este un primer año decisivo para inculcar en el alumno hábitos de trabajo adecuados a las características del área: responsabilidad en el aporte y uso del material, tanto propio, como del centro; importancia de actuar en el campo de las artes plásticas de acuerdo a un método de trabajo basado en el orden y la revisión crítica de las decisiones propias (importancia del boceto, de la planificación del uso de los materiales, etc.).

Como consecuencia en la organización de tiempos asignados a cada tarea primará la dinámica que se genere (positiva o negativa), para tomar decisiones acerca de la prolongación, ralentización e incluso eliminación de la tarea por encima, incluso, de la consignado en esta programación. De todo ello se dará cuenta en las actas de departamento.

En cuanto a los agrupamientos, como ha sido expuesto más arriba, una perspectiva colaborativa tenderá a buscar tareas de grupo, aunque también algunos saberes básicos requerirán de trabajos individuales.

Por último, el departamento de artes plásticas cuenta dos aulas-materia para desarrollar las diferentes unidades de programación, aunque la programación de tareas contempla diversos espacios de la ciudad como parques o museos

2ºESO EPVA

Nivel de afianzamiento de los saberes básicos para una consecución adecuada de las competencias específicas. Primarán, por lo tanto, tareas de afianzamiento de las competencias específicas, sin renunciar a una metodología colaborativa e integradora. Como el nivel anterior ello implica, en cualquier caso, que en la organización de tiempos asignados a cada tarea primará la dinámica que genere el propio grupo, para tomar decisiones acerca de la prolongación, ralentización e incluso eliminación de la tarea por encima, incluso, de la consignado en la presente programación. De todo ello se dará cuenta en las actas de departamento.

En cuanto a los agrupamientos, como ha sido expuesto más arriba, una perspectiva colaborativa tenderá a buscar tareas de grupo, y con otras materias, aunque también algunos saberes básicos requerirán de trabajos individuales.




Por último, el departamento de artes plásticas cuenta dos aulas-materia adecuadamente equipados para desarrollar las diferentes unidades de programación, aunque también se contempla la posibilidad de desarrollar la actividad didáctica en diversos espacios del propio centro y de la ciudad, como parques o museos

3ºESO EPVA

Para un porcentaje de nuestros alumnos este puede ser el último curso en el que desarrollen sus capacidades creativas a través de una materia específica del ámbito de la plástica. En ese sentido, es un curso en el que el alumno debe desarrollar a través de las situaciones de aprendizaje lo ya aprendido en cursos precedentes para alcanzar, con esas herramientas la máxima capacidad creativa posible.

Por otra parte, las situaciones de aprendizaje harán hincapié en el contexto más cercano al alumno y se desarrollarán tanto individual como grupalmente en un ambiente de aula-taller, en el que se puedan compartir experiencias y el aprendizaje se produzca tanto a través de la mediación del profesor como entre los propios alumnos.

Bajo ese concepto de aula taller se primará un desarrollo activo de las competencias mediante metodologías basadas en proyectos.

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

Se plantearán tanto tareas individuales como grupales y se tenderá siempre hacia una reflexión-evaluación grupal de resultados.

Por último, como ya ha sido consignado anteriormente para los niveles anteriores, el departamento de artes plásticas cuenta dos aulas-materia adecuadamente equipadas para desarrollar las diferentes unidades de programación, aunque también se contempla la posibilidad de desarrollar la actividad didáctica en diversos espacios del propio centro y de la ciudad, como parques o museos.

4ºESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Dado que la materia ha sido elegida por los alumnos entre el resto de optativas, se presupone un interés específico en la materia. Por lo tanto, primará la libertad de planteamientos y un acercamiento abierto y personalizado hacia la propia creatividad del alumno. Como en el resto de las asignaturas más arriba especificadas.

En cuanto a los agrupamientos, como ha sido expuesto más arriba, una perspectiva colaborativa tenderá a buscar tareas de grupo, y con otras materias, aunque también algunos saberes básicos requerirán de trabajos individuales.

Por último, el departamento de artes plásticas cuenta dos aulas-materia adecuadamente equipados para desarrollar las diferentes unidades de programación, aunque también se contempla la posibilidad de desarrollar la actividad didáctica en diversos espacios del propio centro y de la ciudad, como parques o museos.

DIBUJO TÉCNICO I – DIBUJO TÉCNICO II

La metodología que seguir se fundamentará en la idea principal de que el Dibujo Técnico debe capacitar para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades industriales, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

Teniendo en cuenta que el Dibujo Técnico debe ser eminentemente activo, a la explicación teórica de la asignatura seguirá la realización de ejercicios, problemas y actividades que pongan al alumno en situaciones de aprendizaje de aplicación de los conocimientos adquiridos.




Utilizaremos medios audiovisuales en orden a conseguir la mayor eficacia docente, claridad de exposición y ahorro considerable de tiempo.

Utilizaremos modelos reales en piezas, tanto en vistas, perspectiva y en normalización.

Se realizarán trabajos a limpio y resoluciones a mano alzada. Conviene que el alumno adquiera soltura con todos los instrumentos y la rapidez y precisión necesaria; por ello, al menos la mitad de sus trabajos deberá realizarlo con los instrumentos. Sin embargo, el repaso de muchas construcciones y ciertos tipos de problemas geométricos y de descriptiva pueden hacerlos a mano alzada con el portaminas. Este sistema de aprendizaje supone para el alumno un ahorro de tiempo muy estimable que puede dedicar a ampliar el número de actividades. El alumno emplea menos tiempo y sobre todo suelta su mano consiguiendo hacer correctamente croquis, perspectivas, esquemas y diseños.

DIBUJO ARTÍSTICO I

El desarrollo de la asignatura se ajusta al modelo de aula taller. El profesor mantendrá una actitud flexible y abierta y tendrá en cuenta los conocimientos previos y las experiencias

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

personales del alumnado en la planificación de actividades significativas, con unos objetivos y contenidos bien definidos y claros, que permitan a los alumnos expresarse de forma personal.

La enseñanza de esta materia seguirá un método creativo, fomentando el interés por parte del alumnado, que debe sentir la necesidad de satisfacer sus impulsos estéticos y de conocimiento, sabedor de cómo estos inciden en otros ámbitos de la vida transformando su visión del entorno y su interacción con el mismo.

Desarrollaremos las tareas programadas tanto en el aula de EPVA 2, como en espacios al aire libre (paisajismo, “urban sketcher”, etc.)

2ºBACH. CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES

La creación de contenidos audiovisuales va intrínsecamente unida al trabajo en equipo, desarrollando la responsabilidad individual al tiempo que promueve la coordinación del trabajo propio en el grupo. El espacio básico de trabajo será el aula EPVA 2, pero, indudablemente, las tareas propias de la materia (imagen fija e imagen en movimiento) requerirán otros espacios que se irán definiendo de acuerdo a la dinámica del grupo: el propio centro, espacios singulares de la ciudad, museos, etc.

En cuanto a los agrupamientos, como ha sido expuesto más arriba, una perspectiva colaborativa tenderá a buscar tareas de grupo, así como la interdisciplinabilidad, aunque también algunos saberes básicos requerirán de trabajos individuales.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS




Relación de los materiales didácticos de los que dispone el departamento:

- 2 aulas materia dotadas con sendos puntos de agua.
- 1 pantalla digital.
- 1 tórculo.
- 1 trípode fotográficos.
- 1 horno cerámico.
- 2 tornos cerámicos.
- 2 cañones proyectores.
- 2 focos.
- 15 caballetes
- PC Departamento.
- Portátiles
- Documentación de trabajos de años anteriores.
- Fondo de materiales didácticos: bancos de imágenes, programaciones de aula.
- Dotación de material básico (témperas, pinceles, ceras, papel, etc.)
- Bibliografía tanto del departamento como de la biblioteca del centro.

MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

La atención a la diversidad da respuesta a los alumnos con necesidades educativas especiales, temporales o permanentes, asociadas a su historia educativa y escolar, o debidas a condiciones personales de sobre dotación, discapacidad psíquica, motora o sensorial.

Las necesidades educativas especiales son de distinta naturaleza, algunas se manifiestan de forma temporal o transitoria, mientras que otras son permanentes. Por otra parte, su origen puede atribuirse a diversas causas:

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

1. Las asociadas a condiciones escolares, familiares, socioculturales, económicas, etc., de orden eminentemente social.
2. Las que están vinculadas a problemas y retrasos en el desarrollo y en el aprendizaje.

La atención a las necesidades educativas especiales se deberá abordar, entendiendo la diversidad en sentido amplio y considerando el centro escolar como el integrador de ella.

Este tratamiento integrador de la heterogeneidad implica:

- a) Aceptar que el desarrollo de las distintas capacidades se realizará teniendo en cuenta las características personales y socioculturales.
- b) Admitir los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas para ofrecer una atención acorde a esas necesidades.
- c) Aceptar la diversidad para favorecerla y utilizarla como riqueza colectiva.

Así, hay que saber en qué momento del proceso de aprendizaje se encuentra el alumno o alumna para proporcionarle los conocimientos e instrumentos necesarios que le faciliten la resolución de los problemas que se le planteen.

La evaluación de los alumnos con problemas graves de audición, visión o motricidad se regirá, con carácter general, teniendo como referencia los objetivos y criterios de evaluación fijados para ellos en las adaptaciones curriculares correspondientes.




La metodología del área de Artes Plásticas y dibujo se basa en un seguimiento personalizado de las diferentes evoluciones creativas de los alumnos. De tal modo, la atención a la diversidad forma parte permanente del planteamiento inicial con que el profesor planea sus estrategias.

Dichas estrategias contemplan medidas preventivas: una disposición del aula que no relegue a sector alguno; que permita una implicación colectiva adecuada en los trabajos en grupo; que, de acuerdo a las características del grupo, plantee las mejores condiciones posibles de atención individual en las explicaciones teóricas y los trabajos personales, etc.

También deben incluir un cotidiano reajuste metodológico en consonancia con la diversidad de capacidades. Ello se traduce en la posibilidad de trabajos adicionales que estimulen la capacidad de trabajo de los más avanzados y en aportar informaciones, textos e imágenes complementarias a quienes puedan manejar un mayor número de referencias, y, al tiempo, conducir el trabajo de los menos capaces hacia el terreno en el que ellos puedan sentirse plenamente activos, reajustando los contenidos, teniendo siempre como eje central la integración en el colectivo de los alumnos en el reconocimiento de su diversidad.

La evaluación inicial de los alumnos con necesidades educativas especiales permitirá definir las estrategias educativas a seguir en cada caso particular. Así, las opciones son básicamente dos:

1. El alumno con necesidades educativas especiales puede seguir el desarrollo de la programación ajustándose a los mínimos establecidos y por lo tanto sólo son necesarias adaptaciones curriculares no significativas, especialmente de índole metodológica.
2. El grado de competencia del alumno con necesidades educativas especiales es tan bajo que se inicia un proceso

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

de reajuste significativo de la programación, es decir, una adaptación individualizada realizada en coordinación con el Departamento de Orientación y el resto del Equipo Pedagógico del alumno.

En ambos casos desde el área de Plástica se intenta siempre que el alumno con necesidad especiales comparta con el resto del grupo el mismo material (materiales teóricos, materiales plásticos, etc.) y el calendario de trabajos (en su caso convenientemente adaptados). Se cuida especialmente su integración en grupos de trabajo donde se defina con claridad a los compañeros y a él mismo cual pueda ser su contribución y se buscan estrategias educativas para estos alumnos en las que prime lo procedimental sobre lo conceptual.

En la práctica esto representa una explicación más detallada, posterior a la exposición general para el resto de los alumnos, adaptándonos a las carencias y necesidades particulares, bien trabajando el ejercicio con otro nivel de exigencia o con ejercicios individualizados de menos dificultad.

En cualquier caso, al situar en el centro de la acción pedagógica del alumno con necesidades especiales, la integración y el desarrollo de la sociabilidad, por encima de la adquisición de saberes, y dada la especial dinámica de nuestra área, que prima las dinámicas de grupo y al tiempo de la expresión individual de la creatividad, en la mayoría de los casos las adaptaciones curriculares de estos alumnos no serán necesarias.

5. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO.

5.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN.




INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1ºESO PAPV, 2º ESO PAPV, 3ºESO EPVA, 1º BACH. DIBUJO ARTÍSTICO I Y 2º BACH. CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICO Y AUDIOVISUALES.

Los objetivos, competencias básicas y específicas, y los criterios de evaluación más arriba definidos, determinan los siguientes instrumentos de evaluación, válidos con carácter general en todas las asignaturas del área de Artes Plásticas y Dibujo.

1. Observación sistemática e individualizada a través de las correspondientes rúbricas e indicadores de logro, mediante anotaciones en el cuaderno de aula del profesor y en las tablas de calificación, de la evolución del trabajo –individual o en grupo- del alumno en el aula, prestando especial atención al progreso planificado de dicho trabajo (determinación del material a utilizar, bocetos, discusión y selección del más adecuado, ejecución final). Este es el instrumento de evaluación más valioso, pues no prima el resultado en cuanto a tal, sino en cuanto que responde a procesos adecuadamente establecidos y al esfuerzo personal de cada alumno.

2. Revisión y análisis final de trabajos individuales y colectivos (láminas, trabajos en formato digital (fotografías, infografías, vídeos, multimedia, trabajos escritos, etc.). El producto final –trabajos individuales y colectivos- de los procesos a los que más arriba se alude permite, sobre una base objetiva que resulta comprensible para el alumno, reflexionar sobre

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

la idoneidad de todo el proceso y sobre la incorporación por parte del alumno de los contenidos.

3.Exposición y puesta en común de los trabajos. Sirve como evaluación conjunta de toda la actividad. Es éste, por lo tanto, un instrumento de coevaluación polivalente. El profesor revisa, a la vista de las opiniones de sus propios alumnos, la validez de su propia metodología. El alumno se enfrenta, a través de la comparación con el resto de los trabajos y sobre la reflexión compartida, a su propio trabajo y al resultado general de todo el proceso.

4.De acuerdo al criterio del profesor, se podrán utilizar los **controles y exámenes** como instrumentos de evaluación. Cada examen realizado se contabilizará como nota de trabajo presentado, de acuerdo a los criterios de calificación más abajo expresados.

DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO.

DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO.

- **Revisión de la libreta del alumno:** La libreta del alumno se convierte en una herramienta fundamental de seguimiento de las explicaciones del profesor, así como en una muestra de la aplicación de los propios principios procedimentales del dibujo técnico. De este modo, a todos los alumnos se les exigirá la presentación de la misma, se valorará que esté al día, con los apuntes y ejercicios demandados ejecutados al completo con corrección y limpieza. El profesor podrá revisar la libreta sin previo aviso.
- **Exámenes:** Se realizarán, a criterio del profesor, los necesarios para evaluar los contenidos establecidos en la evaluación. El profesor fijará el valor del porcentaje correspondiente a cada examen, atendiendo a los contenidos incluidos en el.
- **Realización de láminas:** En ellas se aplicarán los procedimientos aprendidos de resolución de problemas de dibujo técnico.
- **Anotaciones del profesor:** Las anotaciones del profesor en su cuaderno del profesor registrarán diversas variables de la evolución diaria del alumno tales como faltas, retrasos o interrupciones y comportamientos inadecuados.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN




Calificación en Educación Secundaria Obligatoria, 1º Bachillerato Dibujo Artístico I y 2º Bachillerato Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales.

Las tablas del anexo más abajo desarrollado explicitan tanto la relación entre competencias específicas y criterios de evaluación, como entre los criterios de evaluación y los saberes básicos. Puesto que ha sido asignada una ponderación de los distintos criterios de evaluación, se podrá obtener la calificación aplicando dicha ponderación tanto de los criterios de evaluación como, sobre todo, de las competencias específicas.

En ESO los resultados de la evaluación se expresarán en los términos Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente (SU) (5-5,9), Bien (BI) (6-6,9), Notable (NT) (7-8,9), o Sobresaliente (SB) (9-10) para las calificaciones positivas. La calificación en Bachillerato seguirá expresándose en valores numéricos.

La calificación final de la evaluación ordinaria será la media de las tres evaluaciones.

Tanto en la primera, en la segunda como en la evaluación ordinaria, si la media obtenida supera en siete décimas el entero correspondiente, se redondea al entero inmediatamente superior. Son estas medias redondeadas de las tres evaluaciones las que se tienen en cuenta

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

a la hora de obtener la media final de la evaluación ordinaria, que también será redondeada al alza de acuerdo al criterio más arriba expuesto.

Calificación en 1º Bachillerato Dibujo Técnico I y 2º Bachillerato Dibujo Técnico II

En Bachillerato la calificación es numérica siendo el proceso de calificación el mismo más arriba explicitado para la Secundaria Obligatoria, en el sentido de que la calificación va referida a los criterios de evaluación definidos por la normativa vigente.

Revisión de la libreta del alumno: La libreta del alumno se convierte en una herramienta fundamental de seguimiento de las explicaciones del profesor, así como en una muestra de la aplicación de los propios principios procedimentales del dibujo técnico. De este modo, a todos los alumnos se les exigirá la presentación de la misma, se valorará que esté al día, con los apuntes y ejercicios demandados ejecutados al completo con corrección y limpieza. El profesor podrá revisar la libreta sin previo aviso. Asociado a sus correspondientes criterios de evaluación, según ponderación ya descrita, este instrumento de evaluación representará un **10% de la calificación**.

Exámenes: Se realizarán, a criterio del profesor, los necesarios para evaluar los contenidos establecidos en la evaluación. El profesor fijará el valor del porcentaje correspondiente a cada examen, atendiendo a los contenidos incluidos en el. Asociados a sus correspondientes criterios de evaluación, según ponderación ya descrita, este instrumento de evaluación representará un **70% de la calificación**.




Realización de láminas: En ellas se aplicarán los procedimientos aprendidos de resolución de problemas de dibujo técnico. Asociados a sus correspondientes criterios de evaluación, según ponderación ya descrita, este instrumento de evaluación representará un **20% de la calificación**.

Anotaciones del profesor: Las anotaciones del profesor en su cuaderno del profesor registrarán diversas variables de la evolución diaria del alumno tales como faltas, retrasos o interrupciones y comportamientos inadecuados. Este instrumento de evaluación podrá servir opcionalmente para matizar la nota final al alza hasta el índice numérico mayor o a la baja hasta el índice numérico inferior de la calificación media obtenida en cada trimestre.

Evaluación ordinaria: La nota final de curso resultará de la media aritmética de las tres evaluaciones (en su caso, de sus recuperaciones). En el caso de la materia de Dibujo Técnico II, cuando esta se encuentre por debajo de cinco, el alumno deberá presentarse con toda la materia a la **prueba extraordinaria**.

La **prueba extraordinaria** consistirá en un examen global de toda la materia del curso, asociada a los criterios de evaluación correspondientes.

Tanto en la primera, segunda como en la evaluación ordinaria, si la media obtenida supera en siete décimas el entero correspondiente, se redondea al entero inmediatamente superior. Son estas medias redondeadas de las tres evaluaciones las que se tienen en cuenta a la hora de obtener la media final de la evaluación ordinaria, que también será redondeada al alza de acuerdo al criterio más arriba expuesto.

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

1ºESO PAPV, 3ºESO EPVA, 1ºBACH. DIBUJO ARTÍSTICO, 2º BACH CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES.

La recuperación de una evaluación pendiente se realiza a través de la recuperación de los rúbricas e indicadores de logro asociados a los criterios de evaluación no superados.

Dos pueden ser los casos: que el criterio de evaluación suspenso se repita en unidades didácticas posteriores o que no lo haga.

En el primer caso, según un modelo de recuperación continua, el criterio de evaluación suspenso en una tarea puede ser incorporado a nuevas tareas, que resultarán así rediseñadas para hacer posible su recuperación, sin trabajos ni pruebas añadidas para el alumno.

En el segundo caso, el profesor deberá preparar pruebas o trabajos de recuperación específicos que permitan la recuperación del criterio o criterios de evaluación no superados en evaluaciones anteriores.

1º BACHILLERATO - 2º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO

La recuperación de una evaluación pendiente se llevará a cabo mediante un examen de recuperación a celebrar al final de dicho trimestre o comienzos del siguiente, de toda la materia impartida en la evaluación. Será condición imprescindible para realizar la prueba haber presentado las láminas y el cuaderno del alumno.

Si la nota obtenida supera en siete décimas el entero correspondiente, se redondeará al entero inmediatamente superior.

La calificación máxima de la recuperación será de **5** si la calificación de la prueba se encuentra entre 5 y 6,9, y de **7**, si el resultado de la prueba se sitúa entre 7 y 10. Son estas medias redondeadas de las tres evaluaciones las que se tienen en cuenta a la hora de obtener la media final la evaluación ordinaria, que también será redondeada al alza de acuerdo al criterio más arriba expuesto.




Si la media obtenida supera en siete décimas el entero correspondiente, se redondeará al entero inmediatamente superior. Son estas medias redondeadas de las tres evaluaciones las que se tienen en cuenta a la hora de obtener la media final la evaluación ordinaria, que también será redondeada al alza de acuerdo al criterio más arriba expuesto.

RECUPERACIÓN DE CURSOS PENDIENTES

1ºESO PAPV, 2ºESO EPVA, 3ºESO EPVA, 4ºESO EXPA. 1ºBACH. DAI. 2ºBACH CCAA

La presente programación desarrolla similares bloques de contenido a lo largo de los diferentes niveles, ello permite abordar la recuperación de cursos pendientes también de forma continua. En efecto, el alumno con la materia suspensa del curso precedente deberá superar las mismas tareas que sus compañeros en el curso actual, que serán adecuadamente adaptadas con el objetivo de reforzar la consecución de los criterios de evaluación no logrados el curso anterior a través de un Plan de Trabajo Individualizado.

En cualquier caso, será el profesor quien, a la vista de la evolución específica de cada alumno, determine si ha de realizar algún tipo de ejercicio o prueba complementarios.

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

De todo lo anterior se deduce que el alumno que supere una evaluación del curso superior habrá debido recuperar, simultáneamente, el bloque de contenidos correspondiente del curso inferior.

Se considerará que el alumno calificado positivamente en la tercera evaluación habrá superado también el curso inferior con una nota máxima de 5.

Los alumnos que no cursen en el presente curso una asignatura suspensa en años anteriores serán convocados por el jefe de Departamento a principio de curso. Dichos alumnos deberán seguir un programa de pruebas y ejercicios específicos diseñado por el departamento para la superación de los objetivos pertinentes. Ello tomará forma a través de un Plan de Trabajo Individualizado. Será el propio jefe de Departamento el encargado de la convocatoria, el asesoramiento y la evaluación de dichos alumnos.

1º BACH. -2º BACH. DIBUJO TÉCNICO

El alumno o alumna que se encuentre cursando la materia de 2º Bachillerato de Dibujo Técnico, sin haber superado las competencias específicas de la de 1º Dibujo Técnico recuperará el curso anterior, trimestre a trimestre, aprobando la materia de Segundo de Bachillerato, el profesor en curso decidirá los trabajos o exámenes extras que alumno debe realizar para superar la materia.

Los alumnos que no cursen en el presente curso una asignatura suspensa en años anteriores serán convocados por el jefe de Departamento a principio de curso. Dichos alumnos deberán seguir un programa de pruebas y ejercicios específicos diseñado por el departamento para la adquisición de las competencias pertinentes. Ello tomará forma a través de un Plan de Trabajo Individualizado. Será el propio jefe de Departamento el encargado de la convocatoria, el asesoramiento y la evaluación de dichos alumnos.

Se darán tres momentos de evaluación a lo largo del curso coincidiendo con las tres evaluaciones. El instrumento de evaluación utilizado será el examen, bajo las mismas premisas que el resto de sus compañeros.




La calificación final del alumno que supere la prueba extraordinaria será, como máximo, de **Notable (7)**.

Aquellos alumnos que, sin haber cursado primer curso, pretendan matricularse en el segundo curso de la materia de Dibujo Técnico, deberán superar la correspondiente evaluación extraordinaria para ser admitidos en la materia de nivel superior. La calificación de esta prueba, sobre 10 puntos, constará, por lo tanto y a todos los efectos, como nota de recuperación del primer curso.

5.2. PLANIFICACIÓN DE ACCIONES PARA EL ALUMNADO CON PENDIENTES

En el caso de los alumnos con la materia pendiente, tanto en Secundaria como en Bachillerato, de uno o varios cursos, las circunstancias pueden ser dos.

Si el alumno cursa en el presente año lectivo la materia correspondiente del área de Artes Plásticas, Visuales y Audiovisuales, podrá recuperar la asignatura pendiente aprobando, según criterios más arriba desarrollados, la materia del curso superior. El profesor que imparta dicha materia considerará la posibilidad de realizar alguna prueba o trabajo específico para dicha recuperación.

	MANUAL DE GESTIÓN DEL CENTRO	MD02-EA02	PROGRAMACIÓN	 Castilla-La Mancha	
	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA E.S.O./BACH. LOMLOE				

En caso de que el alumno con una o varias asignaturas pendientes no curse la materia en el curso en el que se encuentre, será el jefe de departamento el responsable del seguimiento de dicho alumno o alumna, convocando a principios de curso a los alumnos o alumnas afectados para informarles del plan de recuperación y realizar un plan de seguimiento a convenir con el alumno o alumna.

Las calificaciones de recuperación, en ambos casos, tendrán tres momentos de plasmación correspondientes a las tres evaluaciones del curso, siendo los criterios de calificación semejantes a la materia cursada en el año.

La calificación final de la recuperación, en ambos casos, tendrá como calificación máxima 7-Notable.

Se abrirán las correspondientes aulas virtuales para que el alumno o alumna con pendientes pueda acceder a los contenidos y trabajos exigidos de una manera clara en cuanto a metodología y calendario.

En cualquier caso, será el jefe de departamento el encargado de suministrar las calificaciones a la plataforma de gestión de las calificaciones del centro.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Anexo II

7. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje se llevará a cabo en el marco del Sistema de Gestión de la Calidad del centro que tiene establecido, entre otros, un Plan de Control para verificar la conformidad de los cursos impartidos con definición de indicadores, objetivos a alcanzar, frecuencia de las mediciones, responsables, registros. La información recogida en dicho Plan de Control tendrá como base los registros generados por los departamentos en el desarrollo de su actividad docente y será incorporada por la Dirección al Informe de Revisión del Sistema y analizada por el Equipo Directivo y trasladada a la Comunidad Educativa. La respuesta a las no conformidades que eventualmente pudieran producirse se desarrollará según lo establecido en el propio sistema.

ANEXO I. TABLA DE SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CURSO: PRIMERO ESO. PROYECCTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES-UNIDADES DE PROGRAMACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN
UP.01. DISEÑO DE UNA PORTADA. UP.02. ¿CÓMO DIBUJO? UP.03.DE LO REAL A LO IMAGINARIO.
SEGUNDA EVALUACIÓN
UP.04. MURAL COLECTIVO KEITH HARING. INTERVENCIÓN EN EL ENTORNO. UP.05. CONOCIENDO A PEDRO MERCEDES
EVALUACIÓN ORDINARIA
UP.06. OP-ART UP.07. TALLER DE MÁSCARAS.

CURSO: PRIMERO ESO PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES			Ev.		
Nº	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	1	2	3
1.1.	Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.	A. El proceso creativo. - Fases del proceso creativo. - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.			
		C. Experimentación con técnicas artísticas. - Técnicas y medios gráfico-plásticas. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.			
		D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo. - Arte y ciencia. - Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. - Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. - El proyecto artístico interdisciplinar.			
1.2	Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta,	A. El proceso creativo. - Fases del proceso creativo.			

	mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.	<ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking. 			
		<ul style="list-style-type: none"> C. Experimentación con técnicas artísticas. - Técnicas y medios gráfico-plásticas. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos. 			
1.3	Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.	<ul style="list-style-type: none"> D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo. - Arte y ciencia. - Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. - Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. - El proyecto artístico interdisciplinar. 			
2.1	Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.	<ul style="list-style-type: none"> B. El arte para entender el mundo. - El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. - Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. - El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos. 			
2.2	Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	<ul style="list-style-type: none"> B. El arte para entender el mundo. - El arte como medio de expresión a lo largo de la historia. - Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento. - El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos. 			
3.1	Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación	<ul style="list-style-type: none"> C. Experimentación con técnicas artísticas. - Técnicas y medios gráfico-plásticas. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos. 			

	del medio ambiente.			
3.2	Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.	A. El proceso creativo. - Fases del proceso creativo. - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.		
		C. Experimentación con técnicas artísticas. - Técnicas y medios gráfico-plásticas. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.		
		D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo. - Arte y ciencia. - Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. - Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. - El proyecto artístico interdisciplinar.		
3.3	Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.	C. Experimentación con técnicas artísticas. - Técnicas y medios gráfico-plásticas. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.		
4.1	Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo.	A. El proceso creativo. - Fases del proceso creativo. - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.		
		C. Experimentación con técnicas artísticas. - Técnicas y medios gráfico-plásticas. - Técnicas y medios audiovisuales. - Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.		
4.2	Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.	A. El proceso creativo. - Fases del proceso creativo. - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.		
		D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.		

		<ul style="list-style-type: none"> - Arte y ciencia. - Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. - Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. - El proyecto artístico interdisciplinar. 		
5.1	Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.	<p>A. El proceso creativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fases del proceso creativo. - Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos. - Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking. 		
5.2	Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.	<p>D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arte y ciencia. - Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad. - Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela. - El proyecto artístico interdisciplinar. 		

CURSO: SEGUNDO ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL- UNIDADES DE PROGRAMACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN
UP. 01. GEOMETRÍA CREATIVA UP. 02. LAS TRES DIMENSIONES DEL ESPACIO
SEGUNDA EVALUACIÓN
UP.04. EL COLOR UP.03. PUBLICIDAD CONTRAPUBLICIDAD
EVALUACIÓN ORDINARIA
UP.05. IMAGEN AUDIOVISUAL. UP. 06. ARTE Y PAISAJE.

CURSO: SEGUNDO ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL			Ev.		
Nº	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	1	2	3
1.1.	Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad , describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.			
1.2	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.			
		D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
		- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
2.1	Explicar , de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción , superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural .	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.			
		C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.			
		D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
2.2	Analizar , de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			

	respetando la diversidad de las expresiones culturales.	- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
3.1	Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	A. Patrimonio artístico y cultural. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.			
		- B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.			
		C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.			
		D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
		- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
		- La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales			
3.2	Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
		- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.			
		- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
		D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
		- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
4.1	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos , así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos.			
		- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.			
		B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.			
		- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.			
		C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.			

		- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
		- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
		- La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.			
4.2	Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas , estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales			
5.1	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes , desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	A. Patrimonio artístico y cultural. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. - La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. - La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. - Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.			

		- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicaciones en el diseño.			
		- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.			
		- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.			
		- Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación			
		- El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.			
		D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.			
		- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
		- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
		- La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.			
		- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.			
		- Edición digital de la imagen fija y en movimiento.			
		- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.			
		-Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.			
5.2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas , justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.			
		- El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.			
		- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.			
		- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.			
		- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.			
		- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.			
		- Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.			
		C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.			
		- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.			
		- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.			
		- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces. Aplicación en el diseño.			

		- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.			
		- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.			
		- Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación.			
		- El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.			
		D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.			
		- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
		- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
		- La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.			
		- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.			
		- Edición digital de la imagen fija y en movimiento.			
		- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.			
		- Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.			
6.1	Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto , a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	A. Patrimonio artístico y cultural.			
		- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.			
		- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.			
		B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.			
		- El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.			
		- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.			
		- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.			
		- Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.			
		D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.			
		- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
		- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
		- La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.			

6.2	Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.			
		- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.			
		- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.			
		C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.			
		- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.			
		- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.			
		- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.			
		D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
- Edición digital de la imagen fija y en movimiento.					
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.					
7.1	Realizar un proyecto artístico , con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto , experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas .	C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.			
		- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.			
		- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.			
		D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
		- Edición digital de la imagen fija y en movimiento.			
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.					
8.1	Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas ,	A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos.			
		- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las			

	argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.			
		B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.			
		C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.			
		D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
		- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
		- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.			
8.2	Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario .	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales - Edición digital de la imagen fija y en movimiento. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.			
		C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.			
		D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.			
		- Edición digital de la imagen fija y en movimiento.			
		- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.			
8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.			

proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.			
	- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.			
	- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.			
	D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.			
	- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.			
	- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.			
	- La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales.			

CURSO: TERCERO ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL-UNIDADES DE PROGRAMACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN
UD. 01. GEOMETRÍA MODULAR UD. 02. DEL PLANO AL VOLUMEN
SEGUNDA EVALUACIÓN
UD.03. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN UD 04. EL COLOR
EVALUACIÓN ORDINARIA
UD. 05. SIMETRÍAS RADIAL, DOBLE Y CENTRAL UD. 06. TÉCNICAS ARTÍSTICAS APLICADAS AL PAISAJE

CURSO: TERCERO ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL			Ev.		
Nº	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	1	2	3
1.1.	Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	A. Patrimonio artístico y cultural. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.			
1.2	Valorar la importancia de la	A. Patrimonio artístico y cultural.			

	conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. 			
2.1	Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	<ul style="list-style-type: none"> D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales 			
2.2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	<ul style="list-style-type: none"> D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. - Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. 			
3.1	Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	<ul style="list-style-type: none"> D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. 			
3.2	Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	<ul style="list-style-type: none"> A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos. 			
		<ul style="list-style-type: none"> D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales 			

		- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.			
4.1	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.	A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.			
		B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. - La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. - La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. - Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.			
4.2	Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	A. Patrimonio artístico y cultural. - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.			
5.1	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. - La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. - La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. - Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.			
		C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. Aplicación en el diseño. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.			

		<p>Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. - El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño. 			
5.2	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. - La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. - La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. - Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo. 			
		<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. Aplicación en el diseño. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. - El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño. 			
6.1	Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	<p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. 			
		<p>B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. 			
		<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales 			
6.2	Utilizar creativamente referencias	<p>A. Patrimonio artístico y cultural.</p>			

	<p>culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los géneros artísticos. - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. - Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. 			
		<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. Aplicación en el diseño. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. - El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño. 			
7.1	<p>Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. Aplicación en el diseño. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas. - El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño. 			
8.1	<p>Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p>	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. - Edición digital de la imagen fija y en movimiento. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. - Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. 			
		<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p>			

		<ul style="list-style-type: none"> - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. - Edición digital de la imagen fija y en movimiento. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. - Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. 			
8.2	Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. - Edición digital de la imagen fija y en movimiento. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. - Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. 			
8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	<p>D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. 			

CURSO: CUARTO ESO. EXPRESIÓN ARTÍSTICA-UNIDADES DE PROGRAMACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN
UP.01. COLOR UP.02. COMPOSICIÓN Y DESCOMPOSICIÓN SURREALISTA UP.03. TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS
SEGUNDA EVALUACIÓN
UD.04. IMAGEN DIGITAL UD.05. DISEÑO
EVALUACIÓN ORDINARIA

CURSO: CUARTO ESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA			Ev.		
Nº	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	1	2	3
	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas , contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. - Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. - Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. - Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. - Técnicas básicas de animación. - Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte. 			
	1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas , reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. - Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas 			

		<p>experimentales: cianotipia o antotipia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. - Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. - Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. - Técnicas básicas de animación. - Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte. 		
	<p>2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. - Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. - Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. - Grafiti y pintura mural. - Técnicas básicas de creación de volúmenes. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. 		
	<p>2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. - Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. - Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. - Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. - Grafiti y pintura mural. - Técnicas básicas de creación de volúmenes. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención 		

		<p>y gestión responsable de los residuos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. 			
	<p>3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p>	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. - Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). - Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. - Técnicas básicas de animación. - Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte. 			
	<p>3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p>	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. - Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. - Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. - El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y 			

		<p>evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. - Técnicas básicas de animación. - Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte. 			
	<p>4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>			
	<p>4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>			
	<p>4.3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. - Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. - Técnicas básicas de animación. - Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte. 			

CURSO: PRIMERO BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO I - UNIDADES DE PROGRAMACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN
UP.01. DESARROLLO HISTÓRICO DEL DIBUJO TÉCNICO. CAMPOS DE ACCIÓN Y APLICACIONES. UP.02. LUGAR GEOMÉTRICO. ARCO CAPAZ. APLICACIONES UP.03. PROPORCIONALIDAD, EQUIVALENCIA, HOMOTECIA Y SEMEJANZA. UP. 04. POLÍGONOS UP.05. TANGENCIAS UP.06. CURVAS TÉCNICAS.
SEGUNDA EVALUACIÓN
UP.07. FUNDAMENTOS DE LA GEOMETRÍA PROYECTIVA. UP.08. SISTEMA DIÉDRICO I. PUNTO, RECTA, PLANO, TRAZAS Y PERTENENCIAS UP.09. SISTEMA DIÉDRICO II. RELACIONES ENTRE ELEMENTOS.
EVALUACIÓN ORDINARIA
UP.10. SISTEMA AXONOMÉTRICO UP.11. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS. UP.12. SISTEMA CÓNICO UP.13. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.

CURSO: PRIMERO BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I (una tabla por curso, puede emplearse una sola fila o añadir varias)			Ev.		
Nº	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	1	2	3
1.1.	Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	<p>A. Fundamentos geométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. - Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. 			

2.1	Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	A. Fundamentos geométricos. - Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. - Proporcionalidad, equivalencia, homotecia y semejanza.		
2.2	Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	A. Fundamentos geométricos. - Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
2.3	Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	A. Fundamentos geométricos. - Tangencias básicas. Curvas técnicas. - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.		
3.1	Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	B. Geometría proyectiva. - Fundamentos de la geometría proyectiva. - Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencias. - Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.		
3.2	Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	B. Geometría proyectiva. - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.		
3.3	Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	B. Geometría proyectiva. - Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.		
3.4	Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	B. Geometría proyectiva. - Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.		
3.5	Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	B. Geometría proyectiva. - Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.		
4.1	Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. - Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. - Formatos. Doblado de planos.		

	e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. - Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. 			
4.2	Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. - Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. 			
5.1	Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	<ul style="list-style-type: none"> D. Sistemas CAD. - Aplicaciones vectoriales 2D-3D. - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. 			
5.2	Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	<ul style="list-style-type: none"> D. Sistemas CAD. - Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. - Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas. 			

CURSO: SEGUNDO BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO II-UNIDADES DE PROGRAMACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN
UP.01. ACOTACIÓN. UP.02. TRAZADOS EN EL PLANO UP.03. POTENCIA UP.04. POLÍGONOS. UP.05. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS UP.06. TANGENCIAS UP.07. CURVAS TÉCNICAS UP.08. CURVAS CÓNICAS
SEGUNDA EVALUACIÓN
UP.09. SISTEMA DIÉDRICO I UP.10. SISTEMA DIÉDRICO II UP. 11. SISTEMA DIÉDRICO III UP. 12. SISTEMA DIÉDRICO IV UP. 13. SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL

EVALUACIÓN ORDINARIA

UP.14. SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLICUO. PERSPECTIVA CABALLERA

UP. 15. SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL I

UP.16. SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL II

CURSO: SEGUNDO BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I (una tabla por curso, puede emplearse una sola fila o añadir varias)				Ev.		
Nº	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	1	2	3	
	1.1 Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación. D. Sistemas CAD. - Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital. 				
	2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	<ul style="list-style-type: none"> - Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación. - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales. 				
	2.2 Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	<ul style="list-style-type: none"> - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. 				
	2.3 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	<ul style="list-style-type: none"> - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales. 				
	3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. 				

	3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.			
	3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos. - Perspectiva cónica. Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas. 			
	3.4 Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	- Sistema de planos acotados. Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.			
	3.5 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	- Presente en todos los saberes básicos			
	4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	<ul style="list-style-type: none"> - Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. - Diseño, ecología y sostenibilidad. - Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo. - Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación. 			
	5.1 Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.			

CURSO: PRIMERO BACHILLERATO – DIBUJO ARTÍSTICO I - UNIDADES DE PROGRAMACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN
UP.01. CONCEPTO E HISTORIA DEL DIBUJO.

UP.02. LA EXPRESIÓN GRÁFICA Y SUS RECURSOS ELEMENTALES
SEGUNDA EVALUACIÓN
UP.03. PERCEPCIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO UP.04. LA LUZ, EL CLAROSCURO Y EL COLOR
EVALUACIÓN ORDINARIA
UP.05. TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS DIGITALES. UP.06. PROYECTOS GRÁFICOS COLABORATIVOS.

CURSO: PRIMERO BACHILLERATO DIBUJO ARTÍSTICO I			Ev.		
Nº	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	1	2	3
1.1	Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.	A. Concepto e historia del dibujo. – El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.			
1.2	Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	A. Concepto e historia del dibujo. – El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.			
1.3	Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.	A. Concepto e historia del dibujo. – El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. – El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas. – El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.			
2.1	Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la	A. Concepto e historia del dibujo. – El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. – El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.			

	terminología específica más adecuada.			
2.2	Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.	A. Concepto e historia del dibujo. - El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. - El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.		
3.1	Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. - Terminología y materiales del dibujo. - El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. - La línea: trazo y grafismo. Las tramas y texturas. - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.		
3.2	Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. - El boceto o esbozo. Introducción al encaje. - Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.		
4.1	Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. - La línea: trazo y grafismo. Las tramas y texturas. - La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. - Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.		
4.2	Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.	C. Percepción y ordenación del espacio. - Fundamentos de la percepción visual. - Principios de la psicología de la Gestalt. - Ilusiones ópticas. - La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones. - Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones. - Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.		

5.1	Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.	<p>A. Concepto e historia del dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. - El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas. 			
5.2	Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios , incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	<p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. - La línea: trazo y grafismo. Las tramas y texturas. - La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. - El boceto o esbozo. Introducción al encaje. - Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad. 			
6.1	Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual , sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.	<p>C. Percepción y ordenación del espacio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos de la percepción visual. - Principios de la psicología de la Gestalt. - Ilusiones ópticas. - La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones. - Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones. - Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva. 			
6.2	Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior , experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	<p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. - La línea: trazo y grafismo. Las tramas y texturas. - La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. - Niveles de iconicidad de la imagen. - El boceto o esbozo. Introducción al encaje. - Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad. 			
7.1	Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad , identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección	<p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. - La línea: trazo y grafismo. Las tramas y texturas. - La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. - Niveles de iconicidad de la imagen. - El boceto o esbozo. Introducción al encaje. - Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. 			

	realizada.	- Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.		
7.2	Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del clarooscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. - Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.		
		D. La luz, el clarooscuro y el color. - La luz y el volumen. - Tipos de luz y de iluminación. - Valoración tonal y clarooscuro. - Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. - Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.		
7.3	Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	E. Tecnologías y herramientas digitales. - Dibujo vectorial. - Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística. - Programas de pintura y dibujo digital.		
8.1	Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.	B. La expresión gráfica y sus recursos elementales. - El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. - La línea: trazo y grafismo. Las tramas y texturas. - La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. - Niveles de iconicidad de la imagen. - El boceto o esbozo. Introducción al encaje. - Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.		
		D. La luz, el clarooscuro y el color. - La luz y el volumen. - Tipos de luz y de iluminación. - Valoración tonal y clarooscuro. - Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. - Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.		
8.2	Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que	C. Percepción y ordenación del espacio. - Fundamentos de la percepción visual. - Principios de la psicología de la Gestalt. - Ilusiones ópticas. - La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.		

	completa el conjunto.	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones. - Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva. 		
9.1	Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.	<p>F. Proyectos gráficos colaborativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. - Fases de los proyectos gráficos. - Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas. - Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. 		
9.2	Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.	<p>F. Proyectos gráficos colaborativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. - Fases de los proyectos gráficos. - Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas. - Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. 		
9.3	Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.	<p>F. Proyectos gráficos colaborativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. 		
9.4	Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	<p>A. Concepto e historia del dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. - El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura. 		

CURSO: SEGUNDO BACHILLERATO - CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES -UNIDADES DE PROGRAMACIÓN
PRIMERA EVALUACIÓN
UP.01. CULTURA AUDIOVISUAL. UD.02. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. LA IMAGEN EN MOVIMIENTO.
SEGUNDA EVALUACIÓN
UD.03. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. LA IMAGEN FIJA.
EVALUACIÓN ORDINARIA
UD.04. GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. UD.05. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

CURSO: SEGUNDO DE BACHILLERATO. CREACIÓN DE CONTENIDOS ARTÍSTICOS Y AUDIOVISUALES			Ev.		
Nº	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	1	2	3
	1.1 Reconocer el medio fotográfico y el audiovisual como formas de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando , con iniciativa propia, sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	A. Cultura audiovisual. – Impacto social. – Gestión de proyectos audiovisuales – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. – Derechos de autor			
	1.2 Comprender y defender la importancia del patrimonio audiovisual y fotográfico como legado universal, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación , además de argumentándolos de forma, activa, comprometida y respetuosa.	A. Cultura audiovisual. – Impacto social. – Gestión de proyectos audiovisuales – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. – Derechos de autor			
	1.3 Comprender la necesidad de proteger los derechos de las imágenes, los audios y las	A. Cultura audiovisual. – Gestión de proyectos audiovisuales – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos,			

	producciones audiovisuales y/o artísticas , tanto propias como ajenas, utilizando entornos seguros, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – Derechos de autor.			
	2.1 Observar y analizar críticamente diferentes propuestas visuales y audiovisuales , junto con los contextos en los que se han desarrollado, valorando la creación generada en libertad e identificando, sin prejuicios, las intencionalidades de sus mensajes.	A. Cultura audiovisual. – Impacto social. – Gestión de proyectos audiovisuales – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. – Derechos de autor B. Preproducción – Narrativas. El lenguaje audiovisual			
	2.2 Analizar y destacar tanto las diferencias como las similitudes que existen entre los múltiples tipos de narraciones audiovisuales creados en diferentes sociedades y culturas , relacionándolos, de forma razonada e integradora, con su propia identidad cultural y audiovisual, comprendiendo, además, las interrelaciones e influencias compartidas.	A. Cultura audiovisual. – Impacto social. – Gestión de proyectos audiovisuales – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. B. Preproducción – Narrativas. El lenguaje audiovisual			
	3.1 Plantear diferentes propuestas en la resolución de proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de interés, exponiendo perspectivas originales e integrando la autocrítica, junto con la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	A. Cultura audiovisual. – Gestión de proyectos audiovisuales – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. B. Preproducción – La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. – Fases de la producción audiovisual – Elementos formales de la fotografía y el audiovisual			

		<ul style="list-style-type: none"> – Encuadre y composición – Planificación y angulación – Movimientos de cámara – Narrativas. El lenguaje audiovisual – Guión literario, guión técnico y storyboard C. Producción <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro D. Montaje y postproducción <ul style="list-style-type: none"> – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido. 			
	<p>3.2. Diseñar y planificar, utilizando métodos de trabajo pautados, producciones audiovisuales creativas, planteando, con rigor ético y formal, la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno y poder expresarse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> A. Cultura audiovisual. <ul style="list-style-type: none"> – Gestión de proyectos audiovisuales – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. – Derechos de autor B. Preproducción <ul style="list-style-type: none"> – La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. – Fases de la producción audiovisual – Elementos formales de la fotografía y el audiovisual – Encuadre y composición – Planificación y angulación – Movimientos de cámara – Narrativas. El lenguaje audiovisual – Guión literario, guión técnico y storyboard C. Producción <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro 			

		<p>D. Montaje y postproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido. 		
4.1 Utilizar, de forma adecuada, los diferentes elementos técnicos y expresivos de las imágenes fotográficas y las creaciones y producciones audiovisuales , teniéndolos en cuenta desde su planificación hasta la obtención del resultado final.	<p>B. Preproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. – Fases de la producción audiovisual – Elementos formales de la fotografía y el audiovisual – Encuadre y composición – Planificación y angulación – Movimientos de cámara – Narrativas. El lenguaje audiovisual – Guión literario, guión técnico y storyboard <p>C. Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; record. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro <p>D. Montaje y postproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido. 			
4.2 Profundizar en la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual, además de en las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros , valorando los retos procedimentales, creativos y estéticos que supone toda producción de esta clase.	<p>A. Cultura audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. <p>B. Preproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – Narrativas. El lenguaje audiovisual <p>C. Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; record. 			

		– Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro		
5.1 Utilizar el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad , afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.		<p>A. Cultura audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. – Derechos de autor <p>B. Preproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. — Narrativas. El lenguaje audiovisual <p>–C. Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; record. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro <p>D. Montaje y postproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido. 		
5.2 Representar las propias ideas, opiniones y sentimientos en producciones audiovisuales creativas, a partir de temas personales, empleando la expresión audiovisual como herramienta de exploración de sí mismo y del entorno.		<p>B. Preproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. — Narrativas. El lenguaje audiovisual <p>–C. Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; record. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro <p>D. Montaje y postproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido. 		

	<p>5.3 Desarrollar, en distintas producciones audiovisuales, procesos de trabajo en equipos inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.</p>	<p>B. Preproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. – Fases de la producción audiovisual – Narrativas. El lenguaje audiovisual – Guión literario, guión técnico y storyboard <p>C. Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; record. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro <p>D. Montaje y postproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido. 			
	<p>6.1 Analizar las técnicas, recursos y convenciones del lenguaje audiovisual en diferentes creaciones, identificando los equipos necesarios y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.</p>	<p>A. Cultura audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. <p>B. Preproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. – Fases de la producción audiovisual – Elementos formales de la fotografía y el audiovisual – Encuadre y composición – Planificación y angulación – Movimientos de cámara – Guión literario, guión técnico y storyboard <p>C. Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; record. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro <p>D. Montaje y postproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – Edición de fotografía. Fotomontaje 			

		<ul style="list-style-type: none"> – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido. 		
	<p>6.2 Ejecutar las diferentes fases del proceso de creación en una producción artística audiovisual, evaluando su sostenibilidad y determinando, de manera justificada, los medios, técnicas y habilidades necesarios para hacerlo.</p>	<p>B. Preproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. – Fases de la producción audiovisual – Elementos formales de la fotografía y el audiovisual – Encuadre y composición – Planificación y angulación – Movimientos de cámara – Narrativas. El lenguaje audiovisual – Guión literario, guión técnico y storyboard <p>C. Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; record. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro <p>D. Montaje y postproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido. 		
	<p>6.3 Realizar una producción audiovisual, individual o colectivamente, abierta y colaborativa, utilizando correctamente y de forma creativa tanto los medios como las habilidades necesarias, buscando un resultado final ajustado al proyecto planificado y reduciendo, en la medida de lo posible, su impacto medioambiental.</p>	<p>B. Preproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> – La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal. – Fases de la producción audiovisual – Elementos formales de la fotografía y el audiovisual – Encuadre y composición – Planificación y angulación – Movimientos de cámara – Narrativas. El lenguaje audiovisual – Guión literario, guión técnico y storyboard <p>C. Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; record. 		

		<ul style="list-style-type: none"> – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro D. Montaje y postproducción – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido. 			
	<p>6.4 Comprender la importancia del trabajo colaborativo en el desarrollo de un equipo equilibrado, expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa, así como valorando las aportaciones los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> A. Cultura audiovisual. – Gestión de proyectos audiovisuales B. Preproducción – Fases de la producción audiovisual – Elementos formales de la fotografía y el audiovisual – Encuadre y composición – Planificación y angulación – Movimientos de cámara – Narrativas. El lenguaje audiovisual – Guión literario, guión técnico y storyboard C. Producción – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; racord. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro D. Montaje y postproducción – Edición de fotografía. Fotomontaje – Edición de vídeo. El montaje – Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros. – Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido. 			
	<p>7.1 Exponer el resultado final de una creación artística y/o audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y la valoración de los logros alcanzados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> A. Cultura audiovisual. – Impacto social. – Gestión de proyectos audiovisuales – Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras. – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. – Derechos de autor C. Producción – El proyecto fotográfico. Iluminación. 			

		<ul style="list-style-type: none"> – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; record. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro 			
	<p>7.2 Analizar y evaluar, de forma conjunta, las creaciones artísticas y audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.</p>	<p>A. Cultura audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Impacto social. – Gestión de proyectos audiovisuales – El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial. – Derechos de autor <p>C. Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> – El proyecto fotográfico. Iluminación. – Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótropos al stop motion; aplicaciones digitales de animación. – Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; record. – Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro. 			

ANEXO II. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIPO ¹	T2	GRUPO	OBJETIVOS
- Visita al Museo del Prado (Madrid)	E	2T	DA1 1º BACH CCAA 2º BACH	Conocer las manifestaciones artísticas de una de las mejores pinacotecas del mundo
- Visita a museos de la ciudad: Fundación Antonio Pérez, Museo de Arte Abstracto, etc	C	1T 2T 3T	DAI 1º BACH CCAA 2ºBACH 1ºESO PAPV 2ºESO EPVA 3ºESO EPVA 4ºESO EXPA	Acercar al alumno de forma práctica a las manifestaciones del arte moderno. Propiciar el conocimiento y promover el respeto hacia las instalaciones museísticas y el patrimonio artístico de la ciudad de Cuenca. Participar en actividades colectivas desarrollando capacidades cooperativas.

--	--	--	--	--

<p>- Prácticas de dibujo y fotografía al aire libre.</p>	<p>C</p>	<p>1T 2T 3T</p>	<p>DA1 1º BACH. 3ºESO EPVA 4ºESO EXPA CCAA 2º BACH</p>	<p>Afianzar mediante el dibujo al aire libre los conocimientos adquiridos en el aula. Desarrollar la sensibilidad hacia las formas del entorno como motivo dibujístico. Conocer el patrimonio natural y cultural del entorno urbano del alumno.</p>
--	----------	-------------------------	--	---

<p>- Visitas a eventos artísticos y exposiciones que tengan lugar en la ciudad.</p>	<p>C</p>	<p>1T 2T 3T</p>	<p>DA1 1ºESO PAPV 2ºESO EPVA 3ºESO EPVA 4ºESO EXPA CCAA 2º BACH.</p>	<p>Acercar al alumno de forma práctica a las manifestaciones del arte moderno. Propiciar el conocimiento y promover el respeto hacia las instalaciones museísticas y el patrimonio artístico de la ciudad de Cuenca. Participar en actividades colectivas desarrollando capacidades cooperativas.</p>
---	----------	-------------------------	--	---