

# EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

## ESO

### INTRODUCCIÓN

Las manifestaciones artísticas constituyen uno de los rasgos fundamentales de la cultura y del desarrollo de la humanidad. El lenguaje plástico, visual y audiovisual sirve como medio de expresión de ideas, pensamientos y emociones, y es necesario que esté presente en la Educación Secundaria para consolidar hábitos y experiencias de comunicación ya iniciados en la Educación Primaria, y que continuarán en esta etapa.

En Educación Secundaria Obligatoria comienza el desarrollo del pensamiento lógico-formal de nuestro alumnado. Es el momento de dar importancia a los contenidos conceptuales para que formen la base de una educación de lo “visual”, de sus códigos de significados y de la propia sintaxis de este lenguaje, sin olvidar que es un área marcadamente procedimental.

El desarrollo de los contenidos del área en la etapa de Educación Secundaria pretende fundamentalmente desarrollar aquellas capacidades del alumnado que les permitan una formación básica dentro del campo de la expresión plástica, visual y audiovisual y en todo su abanico de posibilidades (publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura, multimedia, ingenierías y arquitectura), más que la formación de artistas, o una formación académica especializada, que será el objetivo de estudios posteriores.

Nuestra materia ha experimentado en las últimas décadas grandes cambios en cuanto a nuevas técnicas y nuevos medios de expresión: la fotografía digital, la cámara de vídeo, el ordenador, imágenes digitales, Internet, o las redes sociales han acercado al alumnado a un gran mundo de posibilidades de creación artística, y han definido a nuestra área como una materia viva y en continua evolución.

Se pretende que el alumnado desarrolle capacidades de apreciación, expresión, análisis crítico y creación de imágenes, fundamentales para asimilar el entorno inmediato, saturado de información visual, con una actitud reflexiva y crítica y que sean capaces de experimentar y elaborar nuevas propuestas de trabajo.

A ello hay que añadir el desarrollo de aquellas capacidades tradicionalmente asociadas a la competencia artística como son la imaginación, la creatividad y el sentido estético.

Respecto a la contribución del área a la adquisición de las competencias clave, el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo de todas ellas, dado su carácter integrador.

En primer lugar, el área desarrolla plenamente la competencia de conciencia y expresiones culturales, vehiculando la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las artes gráfico-plásticas, visuales y audiovisuales, dando importancia a los valores estéticos, a las habilidades de cooperación, y a la utilización de técnicas y recursos de los lenguajes artísticos.

También se trabaja la habilidad para comparar las opiniones creativas y las manifestaciones artísticas de uno mismo y de los demás, fomentando el espíritu crítico, una actitud abierta y respetuosa, la creatividad y el interés por participar en la vida cultural dentro y fuera del recinto escolar así como por cultivar las propias capacidades estéticas, mediante la expresión artística. Tiene gran relevancia en esta área el estudio de las manifestaciones artísticas, su apreciación y disfrute, así como la toma de conciencia de la importancia de la herencia cultural en artes plásticas, fotografía, cine, vídeo-creación.

Una actitud abierta a la diversidad de manifestaciones de la expresión cultural y artística, nos llevará a comprender la cultura propia, a respetar nuestro patrimonio y a tener un sentimiento de identidad.

La adquisición de la competencia digital en esta área se evidencia en los contenidos del currículo relativos al entorno audiovisual y multimedia y, en particular, el mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de las TIC y de los recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente

para producir creaciones visuales y audiovisuales sino que, a su vez, mejora el aprendizaje competencial tecnológico.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se trabaja transversal a toda el área, en especial en el bloque de dibujo técnico.

El alumno maneja conceptos de proporción, medidas y escalas, relación con el medio, y procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión, y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al uso de materiales para la creación de obras propias, y la conservación del patrimonio cultural.

Por otra parte, el trabajo de expresión gráfica, plástica, visual y audiovisual incide en su tendencia natural a la comunicación, y en el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística: se expresan conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opinión. Esta interacción del alumnado así como la disposición al diálogo crítico y constructivo favorecen la convivencia. Junto a todo ello, el área aporta un vocabulario específico que enriquece la adquisición de terminología conceptual, y anima a utilizar las tres lenguas de nuestro sistema educativo, potenciando el plurilingüismo.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye favoreciendo la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia sobre las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. El área también incide en la formación de códigos éticos, que preparen al alumnado como futuro ciudadano.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual colabora en la adquisición de la competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. En este sentido fomenta el desarrollo de estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal y el espíritu emprendedor.

Esta materia constituye un buen vehículo para desarrollar la competencia social y cívica. En la medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Para toda el área se plantea un bloque transversal de conocimientos, que abarca elementos como fomento del trabajo cooperativo, respeto por el medio ambiente, la valoración del orden y la limpieza en el trabajo, la planificación del proceso creativo, el respeto por el trabajo de los demás, el reconocimiento del diálogo como vehículo de consenso y el uso de las nuevas tecnologías con un sentido ético de probidad académica.

El currículo de la Educación Plástica Visual y Audiovisual se estructura a lo largo de los cuatro cursos de la etapa de Educación Secundaria, siendo 1º y 4º optativos, y 2º y 3º troncales.

En el primer curso la asignatura se articula en dos bloques: comunicación audiovisual y fundamentos del diseño. Con ello se pretende formar a los alumnos en la alfabetización visual y audiovisual desde el inicio de la etapa de Educación Secundaria, y en el desarrollo de destrezas expresivas y comunicativas que faciliten la presentación de proyectos, tanto de la materia como del resto de asignaturas. Por otro lado, se trabajarán los fundamentos del lenguaje del diseño y su aplicación en los diferentes campos profesionales.

En segundo y tercer curso se tratará de que el alumnado identifique y diferencie los elementos básicos del código visual, y adquiera ciertas habilidades en el uso de los distintos medios expresivos del lenguaje plástico. El aprendizaje es continuo a lo largo de los dos cursos, de tal forma que en 3º se revisarán contenidos del curso anterior, y se establecerá al mismo tiempo una escala gradual de complejidad.

Los dos cursos se articulan en tres bloques: bloque 1, Expresión plástica, hace referencia a la sintaxis de los lenguajes visuales y gráfico-plásticos, y al análisis y experimentación con técnicas y materiales. El bloque 2, Comunicación audiovisual, explora las posibilidades del entorno de la imagen, y experimenta con producciones visuales y audiovisuales. El lenguaje visual, más universal que el verbal, es hoy crucial como medio de comunicación en nuestra cultura de la imagen. Los nuevos sistemas de comunicación multimedia requieren de una imaginación visual que hace imprescindible aprender este lenguaje. El bloque 3, Dibujo técnico, se centra en el

conocimiento de los fundamentos de la geometría y de los sistemas de proyección. Este conocimiento ha de permitir asimilar el entorno visual y plástico con objetividad, y profundizar en la capacidad de distanciamiento crítico que posibilitará, en último término, interpretar y elaborar mensajes de cariz objetivo aplicables a los diversos ámbitos de las disciplinas técnicas.

En el cuarto curso, la asignatura crece introduciendo un nuevo bloque, Fundamentos del diseño. Los alumnos profundizarán en los contenidos de los cursos anteriores en los otros tres bloques, incidiendo en el desarrollo del juicio crítico, y valorarán el significado estético y cultural de las distintas manifestaciones plásticas del entorno y de las producciones artísticas. La apreciación y el disfrute de los valores estéticos del patrimonio natural y cultural podrán alcanzarse desde el desarrollo de aptitudes creativas, imaginación, intuición y actitudes de reflexión y autonomía.

Los principios metodológicos en los que basaremos nuestra actividad docente son: la motivación, que inserta al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de estrategias que sustenten la metodología global propuesta; la investigación, entendida tanto como principio didáctico que imbuya toda la creatividad y marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica; y el desarrollo de la Creatividad, prioritario en el lenguaje plástico, visual y audiovisual, puesto que toda la actividad expresiva lo es en cuanto supone una creación por parte del individuo.

La línea metodológica a seguir parte del nivel de desarrollo del alumno/a, para construir a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su rendimiento. La metodología se adaptará a las características del alumnado, atendiendo a su diversidad y favorecerá la capacidad de los alumnos para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo. Se tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, y las agrupaciones en el aula serán variables y flexibles, en función de las actividades que se vayan a realizar.

Se priorizará la comprensión de los contenidos frente al aprendizaje puramente mecánico o memorístico. Se propiciarán las oportunidades para que el alumnado pueda poner en práctica los nuevos conocimientos, y así comprobar la utilidad de lo que han aprendido, y la manera de aplicarlo en otros contextos a su vida cotidiana. Se fomentará la participación del alumnado y la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones, asegurará una efectiva igualdad y promoverá el progreso en el aprendizaje.

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

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

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

La Evaluación es un elemento que nos permite regular dicho proceso de aprendizaje, pues nos sirve para diagnosticar las necesidades del alumnado y tomar decisiones en cuanto a las estrategias pedagógicas a adaptar según las características particulares de cada grupo. Por otro lado, la evaluación por competencias, nos ayuda a saber hasta qué punto es capaz el alumno de aplicar su conocimiento a situaciones semejantes en la vida real.

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos a lo largo del proceso educativo para permitir la recogida fiable de información y su posterior uso evaluador. En dicho proceso deberemos de incorporar herramientas que nos permitan cuantificar el grado de adquisición de las competencias propuestas. Utilizaremos diferentes instrumentos de evaluación adecuados a los conocimientos y procesos que queramos evaluar.

Por último, cada alumno y alumna posee una serie de peculiaridades que lo diferencia del resto de sus compañeros, por tanto no todos ellos van a aprender al mismo ritmo, ni van a tener los mismos conocimientos, motivaciones o intereses. Es necesario detectar el nivel de competencias inicial del alumnado para encauzar el proceso de aprendizaje. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a necesidades educativas concretas y a la consecución de las

competencias básicas y los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria

Contenidos y criterios de evaluación de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Curso 1º ESO

| Bloque 0: Elementos transversales. Curso 1ºESO  |   |                             |
|---|---|-----------------------------|
| Contenidos  | Criterios de evaluación   | CC                          |
| <p>Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.</p> <p>Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Respeto en el uso del lenguaje.</p> <p>Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)</p> <p>Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.</p> <p>Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.</p> <p>Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.</p> <p>Formatos de presentación.</p> <p>Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.</p> <p>Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Consolidación de la terminología conceptual específica del área.</p> <p>Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.</p> <p>Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>Iniciativa e innovación.</p> <p>Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades</p> <p>Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.</p> <p>Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.</p> <p>Perseverancia, flexibilidad.</p> | <p>BL0.1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.</p>  | <p>CCLI<br/>CAA</p>         |
|   | <p>BL0.2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.</p> | <p>CCLI<br/>CAA</p>         |
|   | <p>BL0.3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.</p>   | <p>CCLI<br/>CAA</p>         |
|   | <p>BL0.4. Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p>                         | <p>CD<br/>CAA</p>           |
|   | <p>BL0.5. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y</p>  | <p>CEC<br/>SIEE<br/>CSC</p> |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Pensamiento alternativo. Sentido crítico.</p> <p>Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</p> <p>Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.</p> <p>Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> <p>Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.</p> <p>Estrategias de planificación, organización y gestión.</p> <p>Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Investigación y estudio previo.</li> <li>· Selección de información y desarrollo de primeras ideas.</li> <li>· Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos.</li> <li>· Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos.</li> <li>· Aporte soluciones originales a los problemas.</li> <li>· Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado.</li> <li>· Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>· Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.</li> </ul> <p>Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.</p> <p>Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.</p> <p>- Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y</p> | <p>mostrando respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>BL0.6. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.</p> <p>BL0.7. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p> <p>BL0.8. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.</p> <p>BL0.9. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.</p> <p>BL0.10. Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>BL0.11. Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos; habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.</p> | <p>SIEE<br/>CAA</p> <p>SIEE<br/>CAA</p> <p>CEC<br/>SIEE<br/>CSC</p> <p>CSC<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CSC</p> <p>SIEE<br/>CSC</p> |
|--|--|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.</p> <p>Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.</p> <p>Autoconocimiento de fortalezas y debilidades.</p> |  |  |
|--|--|--|

| Bloque 1: Comunicación Audiovisual. Curso 1º ESO   |   |   |
|--|---|---|
| Contenidos   | Criterios de evaluación   | CC  |
| <p>La fotografía. La imagen fotográfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Evolución histórica. De la cámara analógica a la cámara digital.</li> <li>· Análisis de imágenes fotográficas.</li> </ul> <p>La cámara fotográfica. Elementos y manejo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Control de diafragma y velocidad de obturación.</li> <li>· Realización de fotografías variando la profundidad de campo.</li> <li>· Realización de fotografías variando la velocidad de obturación: barridos y congelación de imágenes.</li> <li>· Apreciación de las técnicas y recursos aplicados a la realización de fotografías.</li> </ul> <p>Composición, técnica, estilo, temática y valor expresivo de la fotografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Planificación: gran plano general, plano general, plano entero, plano americano, plano medio largo, plano medio corto, primer plano y primerísimo plano.</li> <li>· Angulación: normal, picado, contrapicado, nadir y cenital.</li> </ul> <p>Realización de imágenes con la cámara fotográfica, teniendo en cuenta los aspectos compositivos, técnicos, estilísticos, temáticos y expresivos en la fotografía.</p> <p>Recreación de géneros fotográficos: retrato, paisaje y bodegón.</p> <p>Realización de collages o fotomontajes.</p> <p>Campos de aplicación de la fotografía: publicidad, moda, diseño gráfico, diseño industrial.</p> | <p>BL1.1. Leer y analizar imágenes fotográficas impresas, de diferentes medios de comunicación e internet, para identificar aspectos compositivos (formato, encuadre, planificación, angulación, etc) estilísticos (realismo, figuración y abstracción), temáticos (paisaje, bodegón, retrato, etc), y la función comunicativa del mensaje que desean transmitir.</p> <p>BL1.2. Realizar imágenes fijas con dispositivos electrónicos a partir de un tema (paisaje, bodegón, retrato), teniendo en cuenta los aspectos formales (líneas, formas, colores, texturas, disposición), y compositivos (formato, encuadre, planificación, angulación) para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos.</p> <p>BL1.3. Leer y analizar el cómic para identificar los elementos formales que dan movimiento y expresión a los personajes (líneas cinéticas, onomatopeyas, color, textura), la secuencia narrativa construida a partir de las viñetas, la integración de la imagen-texto y el mensaje que pretende transmitir.</p> <p>BL1.4. Crear viñetas, tiras o cómics, teniendo en cuenta en la realización las fases del proceso narrativo (guión, planificación y realización), los elementos que conforman cada viñeta, y la expresión facial y corporal de los personajes para representar de forma personal ideas y sentimientos y</p> | <p>CEC<br/>CAA</p> <p>CEC<br/>CD<br/>SIEE<br/>CMCT</p> <p>CEC<br/>CAA<br/>CCLI</p> <p>CD<br/>SIEE<br/>CEC</p> |

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>Técnicas y tratamiento digital de la imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Valor cromático de la imagen en blanco y negro y en color.</li> <li>· Utilización de programas de retoque fotográfico: encuadre, balance de tonos, virados.</li> </ul> <p>El cómic.</p> <p>Concepto y génesis: Antecedentes en la pintura y escultura.</p> <p>Interés por conocer la evolución del cómic.</p> <p>Los géneros del cómic: humor, aventuras, ciencia-ficción.</p> <p>Identificación de estilos, géneros, soluciones expresivas y convenciones de lenguaje en obra de cómic y de fotonovela de diferentes autores, procedencias y épocas.</p> <p>Escuelas y tendencias a partir de la evolución de las corrientes artísticas como el realismo, modernismo, expresionismo, pop art.</p> <p>El espacio, el tiempo y la acción en el cómic:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· La viñeta como unidad espacio-temporal. La secuencia de imágenes: narración y descripción.</li> <li>· Integración imagen-texto: globo o bocadillo, cartelas y onomatopeyas.</li> <li>· Expresión gráfica del movimiento: líneas cinéticas, metáforas visuales y signos de apoyo que le configuran valor expresivo.</li> <li>· Estructuras temporales y psicológicas de montaje. Elipsis, acciones paralelas, <i>flashback</i>.</li> </ul> <p>Los recursos representativos en la viñeta. Encuadres y ángulos de visión.</p> <p>Luces y efectos de iluminación. El carácter y expresión anímica de los personajes. Estilo y tratamiento: realista, esperpéntico, caricaturesco.</p> <p>Tipología y caracterización de personajes.</p> <p>Las técnicas de dibujo: trazo, trama, mancha. El color.</p> <p>Análisis y identificación de soluciones representativas (encuadres, puntos de vista, perspectiva e iluminación) y expresivas (estilo, composición y tratamiento del color, la línea y la textura).</p> <p>Reconocimiento de soluciones descriptivas y/o narrativas (presentación de personajes, acciones paralelas, elipsis, ralentís).</p> <p>La creación del cómic. La historia y el guión: relación lenguaje escrito e icónico. La composición de la página.</p> <p>Planificación metódica del proceso de elaboración de un cómic.</p> <p>Utilización con variedad y autonomía de las convenciones icónicas y lingüísticas propias del cómic.</p> | <p>emociones.</p> <p>BL1.5. Leer y analizar fragmentos de imágenes en movimiento para identificar aspectos estructurales y compositivos de la imagen (encuadre, planificación y angulación), la interacción de los lenguajes que intervienen, los géneros cinematográficos y argumentar de forma crítica sus puntos de vista, gustos y preferencias.</p> <p>BL1.6. Elaborar de forma cooperativa propuestas audiovisuales sencillas planificando las fases de trabajo (guión, grabación y edición), los recursos estructurales y técnicos propios del lenguaje cinematográfico (planificación, movimientos de la cámara, la caracterización de los personajes, iluminación, sonido) y teniendo en cuenta el mensaje que desean transmitir.</p> <p>BL1.7. Elaborar una corto animado, de forma cooperativa, mediante la técnica del stopmotion (plastimación, pixilación, go motion o time-lapse), a partir del montaje de fotografías, planificando el proceso de trabajo (guiones, capturas fotográficas y montaje), y utilizando los recursos formales (línea, color, textura, relación figura/fondo), técnicos y digitales (iluminación, sonido, captura de fotos) para expresar ideas, valores y emociones.</p> | <p>CEC<br/>CAA<br/>CCLI</p> <p>CMCT<br/>SIEE<br/>CEC<br/>CAA</p> <p>CD<br/>CMCT<br/>SIEE<br/>CEC<br/>CAA</p> |
|---|---|--|

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

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

Composición del interior de una viñeta, y las viñetas de una página, favoreciendo la lectura y una determinada intención expresiva y narrativa.

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

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

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

Valoración crítica de los resultados propios y de los ajenos.

El cine y la animación

La imagen en movimiento. Alfabetización audiovisual.

Observación de diferentes fragmentos de producciones videográficas y cortos animados.

Valoración de las posibilidades comunicativas que ofrece el medio cinematográfico y videográfico.

Comprensión de los fundamentos del lenguaje multimedia y apreciación de las aportaciones de las tecnologías digitales.

El lenguaje cinematográfico. Lectura y análisis.

Contenido y mensaje en las producciones audiovisuales.

Géneros cinematográficos: drama, humor, acción, aventura, ciencia ficción, terror, música.

Elementos estructurales y compositivos en la imagen audiovisual: encuadre, planificación y angulación.

Visualización y análisis de movimientos de la cámara: *travellings* y *raccords*.

La producción cinematográfica.

- Identificación de las fases del proceso: los guiones (la idea, sinopsis, guión literario, guión técnico, *story board*), el rodaje y el montaje.
- Realización de un proyecto audiovisual siguiendo las fases del proceso cinematográfico (guión literario, guión técnico, realización, edición y difusión).
- Caracterización de los personajes (vestuario, maquillaje y peluquería) y

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>localización de espacios, decorados, iluminación y sonido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Registro de imágenes, edición y post-producción, en función del planteamiento del contenido/mensaje que se quiere transmitir.</li> </ul> <p>Utilización de programas informáticos sencillos y apps para editar efectos sonoros, efectos especiales y créditos.</p> <p>Aplicación de otros formatos audiovisuales a partir de composiciones musicales o la poesía japonesa tipo <i>Haiku</i>.</p> <p>Desarrollo de actitudes tales como la curiosidad, búsqueda, creación, experimentación y deducción.</p> <p>Respeto por la pluralidad cultural y distintas ideas manifiestas en las producciones visuales.</p> <p>Utilización de programas informáticos para la creación y edición de mensajes audiovisuales.</p> <p>Uso responsable de bancos de imágenes y sonidos.</p> <p>Respeto por las licencias de uso, modificación y distribución de contenidos generados por otros.</p> <p>El cortometraje animado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Las bases de la animación.</li> <li>· Realización de un <i>flip-book</i>.</li> <li>· Identificación y reconocimiento de diferentes técnicas de animación y StopMotion.</li> <li>· Diferenciación de las técnicas básicas de StopMotion: <i>claymation</i> (<i>plastimación</i>) y <i>pixilación</i>.</li> </ul> <p>Realización de fotografías para realizar StopMotion.</p> <p>Realización de personajes con plastilina y experimentación con otros materiales.</p> <p>Construcción de escenarios con distintos decorados sencillos utilizando diversos recursos gráfico-plásticos y materiales.</p> <p>Realización de un corto animado. Grabación y edición de proyectos animados sencillos a partir de un guión.</p> |  |  |
|--|--|--|

| Bloque 2: Fundamentos del diseño. Curso 1º ESO |   |     |
|--|---|-----|
| Contenidos                                     | Criterios de evaluación   | CC  |
| El diseño gráfico.                             | BL2.1. Leer y analizar imágenes de su entorno social y cultural | CAA |

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>Campos de aplicación y fundamentos creativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Observación e identificación de los diferentes campos del diseño gráfico: editorial, imagen corporativa, publicidad, cartelismo, señalización, packaging, ilustración, etc.</li> <li>· Reconocimiento de la finalidad del diseño gráfico: aviso, venta, indicación, exhortación, información y expresión de ideas.</li> <li>· La imagen como elemento de comunicación.</li> <li>· Reconocimiento de los elementos básicos del diseño: el punto, la línea, la textura, el tono, la dimensión, la escala...</li> <li>· Conocimiento de los principios de la composición: centro de interés, direccionalidad, ley de la mirada, simplificación, contraste...</li> <li>· Conocimiento de la teoría del color. Valor expresivo del color. El simbolismo asociado a los colores.</li> <li>· Realización de distintos tipos de diseños y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas.</li> <li>· Interés y constancia en la realización de los trabajos o proyectos, controlando las diferentes fases y respetando al grupo.</li> </ul> <p>Tipografías básicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Relación texto-imagen.</li> <li>· Estudio y realización de tipografías.</li> <li>· Reconocimiento de diferentes tipos y grupos de tipo.</li> <li>· Uso de herramientas informáticas para la edición de tipografías.</li> </ul> <p>Diseño editorial.</p> <p>Conocer las características específicas de los productos editoriales.</p> <p>Realización de maquetaciones creativas y funcionales organizando el texto y las imágenes.</p> <p>Apreciación del trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza de las representaciones.</p> <p>Realización de maquetaciones con diferentes soportes físicos y digitales.</p> <p>Señalética y comunicación visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Función comunicativa de la señal: prohibición, advertencia, información.</li> <li>· Realización de señales sencillas para diversos campos de aplicación.</li> </ul> <p>La imagen global: identidad corporativa e imagen de marca.</p> <p>Conocimiento de las distintas fases en la realización de la imagen corporativa en una empresa.</p> | <p>representativas del diseño gráfico (editorial, señalización, ilustración) para identificar los recursos formales gráfico-plásticos y compositivos (relación figura-fondo), el grado de iconicidad, el valor denotativo y connotativo de la imagen y la función del mensaje que desean transmitir.</p> <p>BL2.2. Elaborar mensajes visuales propios del diseño gráfico (señalización, imagen corporativa, ilustración) utilizando recursos gráfico-plásticos, técnicos y digitales para expresar ideas, valores y emociones de manera personal.</p> <p>BL2.3. Leer y analizar las imágenes publicitarias de revistas, carteles, vallas y anuncios publicitarios del entorno cercano y de los medios de comunicación e internet, para describir el significado del mensaje por la relación de las imágenes y el texto, su simbología y la interacción de los lenguajes que intervienen, y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión y el diálogo.</p> <p>BL2.4. Elaborar mensajes visuales publicitarios teniendo en cuenta los elementos formales (punto, línea, formas, color, textura) la relación imagen-texto, la relación figura-fondo y la finalidad del mensaje que se desea transmitir.</p> <p>BL2.5. Identificar en los diseños estampados de tejidos y productos de moda, los elementos configurativos (punto, línea, formas, color, textura), la repetición de formas geométricas y elementos modulares, la influencia de corrientes estéticas (vanguardias del siglo XX, tendencias de moda), sociales y musicales (personajes reales o de ficción de medios de comunicación, internet) argumentando de forma crítica sus gustos y preferencias a través de la reflexión y el diálogo.</p> <p>BL2.6. Elaborar de forma cooperativa diseños del campo textil, planificando las fases del proceso de trabajo, teniendo en cuenta los aspectos formales y compositivos así como los recursos técnicos necesarios en la elaboración del producto final.</p> <p>BL2.7. Identificar en las imágenes, objetos y espacios propios del diseño</p> | <p>CEC<br/>CCLI</p> <p>CD<br/>CEC<br/>SIEE<br/>CMCT</p> <p>CAA<br/>CEC<br/>CCLI<br/>CSC</p> <p>SIEE<br/>CEC<br/>CCLI</p> <p>CEC<br/>CSC<br/>SIEE<br/>CCLI</p> <p>SIEE<br/>CEC<br/>CAA</p> <p>CEC</p> |
|---|---|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Realización de una marca aplicando formas sencillas.<br/> Otros campos de aplicación del diseño gráfico: ilustración y cartelismo.<br/> · Distinguir las características expresivas del cartel como medio de comunicación.<br/> · Observación de diferentes ilustraciones e ilustradores.<br/> · Realización de ilustraciones para cuentos u otras narraciones.<br/> El diseño publicitario.<br/> La publicidad.<br/> Reconocimiento de la influencia de la publicidad en nuestra sociedad.<br/> Observación crítica de los mensajes publicitarios.<br/> Identificación de recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.<br/> El anuncio publicitario. Elementos del anuncio: textuales e iconográficos.<br/> Descripción de los elementos que componen un anuncio publicitario.<br/> Transformación de imágenes y textos.<br/> Utilización de diferentes tipografías adaptadas al mensaje visual.<br/> Relación de los valores connotativos de las palabras y de las imágenes.<br/> Análisis de las campañas publicitarias.<br/> Aplicación y función social en carteles y vallas publicitarias.<br/> Atributos expresivos (textura, color, iluminación...), comunicativos y simbólicos aplicados a la imagen publicitaria<br/> Creación y diseño de anuncios publicitarios utilizando recursos visuales.<br/> Elaboración de un trabajo publicitario colectivo.<br/> Aceptación y respeto de los juicios de los compañeros sobre el hecho publicitario y sobre los anuncios.<br/> Valoración crítica de los trabajos publicitarios de los compañeros y compañeras.<br/> Diseño de moda y complementos.<br/> El campo profesional del diseño de moda.<br/> · Conocimiento de los campos profesionales de aplicación del diseño de moda.<br/> El dibujo de maniqués.<br/> · Estudio de las proporciones.<br/> · Conocimiento de diferentes técnicas para la realización de maniqués.<br/> · Realización de diferentes técnicas gráficas para aplicar en la realización de maniqués.</p> | <p>industrial de su entorno social, cultural y artístico, los elementos formales (punto, líneas, planos) y expresivos (color, textura, movimiento), y analizar sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>BL2.8. Elaborar de forma cooperativa diseños de objetos sencillos del entorno cotidiano y familiar y planificar las fases del proceso de trabajo (idea, boceto, prototipo), teniendo en cuenta la representación bidimensional (croquización) y tridimensional (maqueta) y los recursos técnicos necesarios en la elaboración del producto final.</p> | <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>SIEE<br/>CEC<br/>CMCT<br/>CAA</p> |
|--|--|--|

Diseño textil: telas, estampados, moda.  
 Realización de composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes tejidos.  
 Utilización de diferentes tipos de composiciones modulares aplicando las formas geométricas básicas.  
 Diseño industrial.  
 El campo profesional del diseño de un producto.  
 · Observación de objetos de nuestro entorno.  
 · Identificación de las relaciones funcionales y formales de los objetos.  
 Proceso de creación.  
 · Interrelación de las formas: forma y función del espacio urbanístico, el interés estético.  
 Valoración y regulación del trabajo en equipo para la creación de ideas originales y perseverancia en el trabajo.  
 Identificación de las fases del proceso creativo.  
 Aplicación de recursos gráfico-plásticos para la de la generación de ideas y elaboración de bocetos sencillos.  
 El Proyecto.  
 · Identificación de las fases del proceso del proyecto.  
 · Realización de bocetos sencillos aplicando de forma sencilla los sistemas de representación.  
 · Aplicación de técnicas de proyección y realización de objetos: los sistemas de representación, la normalización, la croquización, la maquetación y los prototipos, la presentación.  
 · Realización de croquis, dibujos y planos finales de un proyecto técnico.  
 · Aplicación de recursos gráfico-plásticos para la elaboración de volúmenes sencillos.  
 · Construcción de volúmenes y formas expresivas volumétricas con materiales diversos: papel, con materiales de modelaje y de reciclaje.  
 Predisposición e interés por buscar soluciones creativas a sus propuestas.  
 Autocrítica hacia los propios trabajos o proyectos, valorando y mejorando los resultados

Curso 2º ESO

Bloque 0: Bloque transversal. Curso 2º ESO

| Contenidos  | Criterios de evaluación   | CC   |
|---|---|--|
| <p>Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.</p> <p>Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Respeto en el uso del lenguaje.</p> <p>Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)</p> <p>Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.</p> <p>Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.</p> <p>Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.</p> <p>Formatos de presentación.</p> <p>Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.</p> <p>Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Consolidación de la terminología conceptual específica del área.</p> <p>Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.</p> <p>Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>Iniciativa e innovación.</p> <p>Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades</p> <p>Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.</p> <p>Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.</p> <p>Perseverancia, flexibilidad.</p> <p>Pensamiento alternativo. Sentido crítico.</p> <p>Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</p> <p>Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs,</p> | <p>BL0.1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.</p> <p>BL0.2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.</p> <p>BL0.3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.</p> <p>BL0.4. Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> <p>BL0.5. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>BL0.6. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.</p> | <p>CCLI<br/>CAA</p> <p>CCLI<br/>CAA</p> <p>CCLI<br/>CAA</p> <p>CD<br/>CAA</p> <p>CEC<br/>SIEE<br/>CSC<br/>SIEE<br/>CAA</p> <p>SIEE<br/>CAA</p> |

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line. Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red. Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.</p> <p>Estrategias de planificación, organización y gestión.</p> <p>Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Investigación y estudio previo.</li> <li>· Selección de información y desarrollo de primeras ideas.</li> <li>· Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos.</li> <li>· Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos.</li> <li>· Aporte soluciones originales a los problemas.</li> <li>· Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado.</li> <li>· Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>· Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.</li> </ul> <p>Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.</p> <p>Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.</p> <p>Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.</p> <p>Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> | <p>BL0.7. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p> <p>BL0.8. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.</p> <p>BL0.9. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.</p> <p>BL0.10. Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>BL0.11. Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos; habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.</p> | <p>CSC<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>CSC<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CSC</p> <p>SIEE<br/>CSC</p> |
|---|---|---|

|  |  |  |
|--|--|--|
| Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.<br>Autoconocimiento de fortalezas y debilidades. |  |  |
|--|--|--|

| Bloque 1: Expresión plástica. Curso 2º ESO   |   |  |
|--|---|--|
| Contenidos   | Criterios de evaluación   | CC   |
| Elementos configurativos del lenguaje visual.<br>Observación, Identificación y empleo del punto, línea y plano como elementos configurativos de las formas.<br>· El punto como primer elemento del lenguaje visual. El punto como elemento generador de la imagen digital: píxel.<br>La línea como elemento descriptor de detalles y de expresión. Tipos de líneas: recta, curva, quebrada y mixta.<br>· Tipos de planos.<br>Experimentación con el punto, la línea, la mancha y el plano como elementos expresivos en la representación libre de obras gráfico-plásticas.<br>Las texturas.<br>Observación, clasificación y representación de la forma por medio de la textura.<br>Diferenciación entre texturas.<br>· Naturales y artificiales.<br>· Orgánicas y geométricas.<br>· Visuales y táctiles, y su perfil o contorno visual.<br>· Reproducción de texturas naturales y artificiales mediante grafismos.<br>· Transcripción de texturas visuales a texturas táctiles mediante la técnica del frottage o con materiales de modelado.<br>· Mezclas de texturas en el aula con diversos materiales de reciclado.<br>Reconocimiento y evaluación de las cualidades emotivas y expresivas de los elementos configurativos del lenguaje visual (punto, línea, plano, mancha y textura).<br>Investigación experimental mediante su aplicación en obras gráfico-plásticas personales y en el arte.<br>El color.<br>Registro del color como fenómeno físico y visual. | BL1.1. Observar y analizar los objetos, producciones y espacios del entorno social, cultural y artístico para identificar los elementos configurativos de la imagen (punto, línea y plano), y experimentar con sus variaciones formales creando obras gráfico-plásticas.<br><br>BL1.2. Diferenciar y clasificar los tipos de texturas en los objetos, producciones y espacios del entorno social cultural y artístico, y representarlas en composiciones abstractas o figurativas, a través de la experimentación.<br><br>BL1.3. Realizar representaciones gráfico-plásticas utilizando los elementos configurativos (líneas, puntos, planos, texturas y colores) de forma personal.<br><br>BL1.4. Identificar el color como fenómeno físico y visual en los objetos, producciones y espacios del entorno, y clasificar los colores luz y los colores pigmento por sus propiedades experimentando las mezclas de colores primarios y secundarios con diferentes técnicas gráfico-plásticas.<br><br>BL1.5. Realizar un círculo cromático y gamas cromáticas frías y cálidas con colores pigmento; y experimentar las cualidades del color en la representación de paisajes y entornos naturales próximos con diferentes intenciones expresivas.<br><br>BL1.6. Crear composiciones personales y colectivas con diferentes técnicas gráfico-plásticas utilizando el valor simbólico del color con diferentes intenciones expresivas.<br><br>BL1.7. Realizar apuntes del natural de objetos aislados y agrupados que se | CMCT<br>CAA<br>CEC<br><br>CEC<br>CAA<br><br>SIEE<br>CEC<br><br>CMCT<br>CAA<br>CEC<br><br>SIEE<br>CEC<br><br>CMCT |

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>· Descripción de las mezclas aditiva y sustractiva: identificación de los colores-luz y los colores-pigmento.<br/>Exploración de los colores como representación y el color como sistema codificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Clasificación de los colores en primarios y secundarios.</li> <li>· Realización del círculo cromático.</li> <li>· Elaboración de mezclas binarias (armonías y contrastes).</li> <li>· Explicación y argumentación de la temperatura del color: colores fríos y cálidos.</li> <li>· Explicación de la percepción visual del color: dinámica y visibilidad de los colores.</li> <li>· Investigación experimental en la representación de paisajes y entornos naturales próximos, a partir de los colores utilizables en el aula.</li> <li>· Reconocimiento, interpretación y aplicación del valor simbólico del color.</li> <li>· Experimentación con mezclas de color para expresar de sensaciones y emociones en trabajos guiados de aula.</li> <li>· Interés por descubrir aspectos visuales significativos como color y textura, del entorno natural próximo, y sensibilización ante las manifestaciones del color y la luz en objetos, en la naturaleza y en ambientes urbanos próximos.</li> <li>· Observación, descubrimiento y análisis de la expresividad de las gamas de color en obras de arte.</li> </ul> <p>Forma y composición.<br/>Observación de la naturaleza y del espacio, identificación de formas planas y diferenciación de formas naturales y artificiales.<br/>Interpretación de las formas y del entorno en el plano.<br/>Aplicación del encaje como técnica de estructuración del espacio compositivo: realización de apuntes del natural de paisajes y de objetos representando el espacio lleno y el espacio vacío.<br/>Comparación de la proporción intrínseca de las partes de un objeto y de él con su entorno.<br/>Definición del concepto de equilibrio y composición.<br/>Registro e identificación de la distribución de las formas en el espacio: reconocimiento de los esquemas compositivos básicos (estáticos y dinámicos).<br/>Lectura y análisis de los criterios básicos de composición: equilibrio,</p> | <p>encuentren en el entorno inmediato, y organizar su representación en el plano teniendo en cuenta algunas características formales como son la proporción y el tamaño.</p> <p>BL1.8. Identificar los conceptos de equilibrio, proporción, simetría, peso visual y ritmo, en los objetos y en composiciones artísticas y crear obras gráfico-plásticas personales y colectivas utilizando dichos conceptos.</p> <p>BL1.9. Diseñar composiciones modulares, teniendo en cuenta la proporción y el ritmo.</p> <p>BL1.10. Identificar la luz como configuradora de volúmenes en los objetos, producciones y espacios del entorno y representar mediante la técnica del claroscuro bodegones de piezas sencillas.</p> <p>BL1.11. Producir diferentes efectos expresivos seleccionando los materiales y soportes más adecuados (papel, madera, cartón, materiales reciclados o medios tecnológicos ) experimentando con ellos.</p> <p>BL1.12. Realizar producciones gráfico-plásticas bidimensionales y tridimensionales de forma personal o colectiva aplicando las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas como la témpera, lápices de grafito y de color, o el collage con diferentes intenciones expresivas.</p> | <p>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>SIEE<br/>CEC</p> |
|---|---|---|

proporción, simetría y peso visual.  
 Experimentación con el equilibrio (ley de la balanza y ley de compensación de masas), proporción, simetría axial y radial, y peso visual (masa y color).  
 Comparación de elementos naturales para inferir la proporción en la naturaleza. Introducción al concepto de escala.  
 Dibujo de la proporción humana: verificación de la proporción natural mediante ejercicios de aula. El canon.  
 Disposición abierta para la realización de experiencias de composición, mostrando interés en conocer la expresividad de los esquemas compositivos básicos, e identificando la organización interna de mensajes gráfico-plásticos o visuales.  
 Estudio y análisis del ritmo compositivo  
 · Identificación de la repetición y el ritmo compositivo.  
 · Realización de composiciones plásticas aplicando conceptos de ritmo.  
 · Estudio de los diferentes tipos de ritmos visuales: continuo, discontinuo, alterno, ascendente y descendente.  
 Reconocimiento del módulo como unidad de medida.  
 · Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas.  
 · Realización de composiciones modulares, teniendo en cuenta la proporción y el ritmo.  
 Espacio y Volumen.  
 Percepción y representación del concepto de espacio: observación de las relaciones cerca/ lejos entre formas planas.  
 Observación de la luz natural y artificial y análisis de la posición e incidencia de la luz en los objetos y en la percepción espacial.  
 · Deducción del valor expresivo y representativo de la luz en formas y ambientes.  
 El claroscuro como técnica para representar espacio y volumen  
 · Introducción a la técnica del claroscuro mediante la aplicación del lápiz de grafito de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.  
 · Apreciación del valor configurador del claroscuro como elemento generador de emociones dentro de la composición. Estudio del claroscuro en el arte.  
 Técnicas gráfico-plásticas.  
 Identificación de los distintos materiales utilizados en la representación

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>gráfico-plástica, análisis de sus características fundamentales y experimentación con cada uno de ellos: lápiz de grafito, lápiz de color, rotuladores, pasteles blandos, tiza, ceras, carboncillo, pluma y tinta, témperas, acuarela, papel, cartulina, cartón, tejidos arcilla y madera.</p> <p>Identificación y análisis de los distintos tipos de soportes gráfico-plásticos: papel, madera, cartón.</p> <p>Identificación de la idoneidad según las intenciones de la representación.</p> <p>Utilización de los material gráfico-plásticos estudiados y los diferentes soportes con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>Investigación y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</p> <p>Identificación y diferenciación de las técnicas gráfico-plásticas: técnicas secas y húmedas.</p> <p>Reconocimiento y manejo de los instrumentos adecuados a cada técnica.</p> <p>Utilización del papel como material gráfico-plástico para crear composiciones con texturas, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>Experimentación con témperas, utilizando diversas técnicas como el pincel, la esponja, el goteo o la estampación.</p> |  |  |
|---|--|--|

| Bloque 2: Comunicación audiovisual. Curso 2º ESO   |  |   |
|--|--|---|
| Contenidos   | Criterios de evaluación  | CC  |
| <p>Percepción visual:</p> <p>La percepción como fenómeno físico y visual.</p> <p>Comprensión y síntesis mental de la percepción visual.</p> <p>Identificación y estudio de los elementos y factores que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes.</p> <p>Observación analítica y funcional.</p> <p>Teoría y leyes visuales de la Gestalt: ley de proximidad, ley de igualdad o equivalencia, ley de cerramiento, ley de simetría, ley de figura-fondo, ley de continuidad.</p> <p>Identificación de las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas.</p> <p>Análisis de las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> | <p>BL2.1. Identificar las leyes de la percepción visual (ley de proximidad, ley de igualdad o equivalencia, ley de cerramiento, ley de simetría, ley de figura-fondo, ley de continuidad) que producen las ilusiones ópticas y realizar obras propias aplicando estas leyes para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL2.2. Analizar en las imágenes visuales y audiovisuales de medios de los comunicación e Internet, los elementos que intervienen en la comunicación (emisor, receptor, mensaje, canal, código) así como los canales de comunicación de masas (prensa, televisión, Internet) y diferenciar modelos comunicativos (directa, mediada, unidireccional y bidireccional).</p> | <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>CCLI<br/>CSC<br/>CEC</p> |

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p>· Asociación de ideas en la percepción visual.<br/>Aplicación y diseño de ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.<br/>La comunicación visual y audiovisual.<br/>· Elementos básicos del proceso comunicativo: emisor, receptor, el mensaje, canal, código y el contexto o entorno.<br/>· Identificación de los modelos de comunicación. Comunicación directa y comunicación mediada. Comunicación unidireccional y bidireccional. La retroalimentación o feedback.<br/>Identificación de los canales de comunicación de masas (prensa, televisión, Internet).<br/>Predisposición abierta y receptiva para reconocer los valores característicos de la comunicación y sus funciones.<br/>· Función de la imagen en la producción de mensajes: informativa (identificadora, indicadora, descriptiva), exhortativa, estética, expresiva y simbólica.<br/>Disposición crítica hacia las necesidades de la sociedad, el consumismo y los medios de comunicación.<br/>Procesos de emisión, transmisión y recepción en prensa, fotografía, radio, televisión, cine e internet.<br/>El lenguaje visual y audiovisual.<br/>Elementos básicos configurativos de la imagen: punto, línea, mancha, textura, tono y composición.<br/>Clasificación de los lenguajes: gestual, corporal, oral, verbal, escrito, gráfico, musical y audiovisual.<br/>Lenguajes específicos de expresión artística: lenguaje gráfico del dibujo, lenguaje plástico con predominio del volumen presente en la escultura, lenguaje pictórico con predominio del color y el lenguaje arquitectónico.<br/>Análisis e interacción de los lenguajes en el mensaje audiovisual.<br/>Visualización y crítica de diferentes canales audiovisuales.<br/>Mostrar interés en hacer un uso personal y creativo del lenguaje audiovisual.<br/>Apreciación de la contribución de los lenguajes audiovisuales a aumentar las posibilidades de expresión y comunicación.<br/>Identificación de las tendencias estéticas recogidas de las vanguardias artísticas (modernismo, surrealismo, expresionismo, arte conceptual, Pop-</p> | <p>BL.2.3. Reconocer las diferentes funciones comunicativas en las imágenes visuales y audiovisuales (informativa, identificadora, indicadora, descriptiva, persuasiva, expresiva y artística) presentes en el entorno personal, familiar y social y realizar mensajes visuales propios que expresen ideas, valores, emociones y sentimientos.</p> <p>BL.2.4. Identificar en las imágenes visuales y audiovisuales de su entorno los diferentes lenguajes (gestual, oral, verbal, escrito, gráfico, musical y audiovisual), su interacción y los elementos configurativos que la conforman (punto, línea, mancha, textura, tono y composición), y elaborar propuestas visuales propias que expresen ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL.2.5. Leer y analizar el valor denotativo y connotativo en las imágenes de lugares públicos, museos y espacios culturales, argumentando de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión y el diálogo.</p> <p>BL.2.6. Elaborar de forma creativa imágenes que transmitan mensajes con diferentes grados de iconicidad (indicio, icono, símbolo y señal), adecuándolos a las necesidades de la situación comunicativa (información, prohibición o advertencia) y experimentando con diferentes recursos.</p> <p>BL.2.7. Analizar las imágenes fijas y en movimiento presentes en el entorno social, cultural y artístico para identificar los elementos configurativos que la conforman (punto, línea, mancha, textura, tono y composición), grados de iconicidad, valor denotativo y connotativo, y realizar obras propias que expresen ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL.2.8. Leer y analizar imágenes fotográficas teniendo en cuenta aspectos compositivos, estilísticos, temáticos y expresivos y realizar fotografías, collages y fotomontajes, representando de modo personal ideas y emociones.</p> <p>BL.2.9. Realizar fotografías aplicando los controles y funciones del cuerpo de la cámara fotográfica analógica: obturador y diafragma, programas</p> | <p>CCLI<br/>CSC<br/>CEC</p> <p>CCLI<br/>CEC<br/>CAA</p> <p>CCLI<br/>CSC<br/>CEC</p> <p>SIEE<br/>CEC<br/>CAA</p> <p>SIEE<br/>CAA<br/>CCLI<br/>CEC</p> <p>CAA<br/>SIEE<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>SIEE<br/>CEC</p> |
|--|--|---|

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p>art, etc)</p> <p>Apreciación y disfrute del lenguaje audiovisual como parte del patrimonio histórico, artístico y cultural.</p> <p>Uso personal y creativo de los lenguajes visuales y audiovisuales.</p> <p>Valoración de la producción audiovisual en la Comunidad Valenciana.</p> <p>El mensaje visual:</p> <p>Exploración de posibles significados de la imagen, según su contexto: expresivo y emotivo.</p> <p>Interpretación de mensajes presentes en el entorno próximo.</p> <p>Tipos de formatos visuales y audiovisuales del entorno personal, familiar y social con específica función comunicativa.</p> <p>Adquisición de criterio propio a la hora de argumentar sobre los mensajes que pretenden transmitir las imágenes audiovisuales.</p> <p>Utilización de manera comprensiva del valor semántico de los elementos básicos que conforman la imagen.</p> <p>Adquisición de un criterio personal sobre los mensajes que contienen los medios audiovisuales.</p> <p>Rechazo ante la utilización en los mensajes visuales y audiovisuales de formas y contenidos que muestren discriminaciones de género, raciales o sociales.</p> <p>El signo visual y el proceso comunicativo.</p> <p>Signos convencionales. Signos y símbolos en la comunicación visual: marcas, señales, símbolos e iconos. Intención comunicativa (información, prohibición o advertencia)</p> <p>Diseño de iconos.</p> <p>Distinción de significado/significante en el signo visual.</p> <p>Valor denotativo y connotativo. Lectura objetiva/subjetiva de una imagen.</p> <p>Identificación del signo visual como huella expresiva en las imágenes: el trazo del lápiz, trazo del pincel o la textura sobre el papel, lienzo o arcilla.</p> <p>Reconocimiento de distintos grados de iconicidad en las imágenes presentes en el entorno comunicativo. Niveles de representación: geometrización, esquematización y abstracción.</p> <p>Creación de imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p> <p>Lectura y análisis de imágenes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Elementos configurativos de la imagen: punto, línea, mancha, textura,</li> </ul> | <p>automáticos, y utilizar correctamente los accesorios fotográficos (trípode, flash, zoom y iluminación) para representar de modo personal ideas y emociones.</p> <p>BL.2.10. Leer y analizar imágenes publicitarias en revistas, carteles, vallas y anuncios audiovisuales teniendo en cuenta aspectos compositivos, estilísticos, temáticos, propios del lenguaje publicitario, y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a cerca de la sociedad actual y el consumismo a través de la reflexión colectiva y el dialogo.</p> <p>BL.2.11. Identificar en el lenguaje propio de la publicidad recursos visuales y audiovisuales como por ejemplo las figuras retóricas, junto a cualidades plásticas, estéticas y funcionales, y realizar imágenes publicitarias para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL.2.12. Elaborar de forma creativa imágenes publicitarias para revistas, carteles, vallas y anuncios audiovisuales, relacionando las imágenes con el texto, los efectos sonoros, el tema, el emisor y receptor y el significado del mensaje que pretende transmitir.</p> <p>BL.2.13. Leer y analizar elementos del lenguaje del cómic y de la fotonovela de diferentes épocas, los recursos representativos (encuadres, puntos de vista, perspectiva e iluminación), expresivos (estilo, composición y tratamiento), descriptivos y/o narrativos (presentación de personajes, acciones paralelas, elipsis, ralentis) y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el dialogo.</p> <p>BL.2.14. Elaborar de forma creativa viñetas, tiras o cómics utilizando elementos representativos (encuadres, puntos de vista, perspectiva), expresivos (estilo, composición y tratamiento de la línea, textura y color), descriptivos y narrativos (presentación de personajes, acciones paralelas, elipsis, ralentis) para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos adecuados al mensaje que pretenden transmitir.</p> | <p>CCLI<br/>CAA<br/>SIEE<br/>CEC</p> <p>CCLI<br/>CSC<br/>CEC</p> <p>CCLI<br/>CSC<br/>CEC</p> <p>CEC<br/>CAA<br/>SIEE<br/>CCLI<br/>CCLI<br/>CAA<br/>CEC<br/>SIEE</p> |
|--|---|---|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>tono y composición.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Análisis compositivos: estatismo y dinamismo, simetría, equilibrio, tensión, movimiento y ritmo.</li> <li>· Leyes compositivas: ley de la balanza, ley de compensación de masas y simetría.</li> </ul> <p>Finalidad y aplicación de la imagen a ámbitos de expresión y comunicación.</p> <p>Aplicación de la imagen fija en el campo de la fotografía, cartel publicitario, ilustración y cómic.</p> <p>Aplicación de la imagen en movimiento en el cine, televisión y formatos multimedia.</p> <p>Reconocimiento del valor expresivo de la imagen en la sociedad actual.</p> <p>La imagen fotográfica.</p> <p>Análisis y síntesis de la evolución histórica de la fotografía. De la cámara analógica a la digital.</p> <p>La cámara fotográfica. Elementos y manejo de la cámara fotográfica.</p> <p>Control de diafragma y velocidad de obturación. Programas automáticos.</p> <p>Accesorios fotográficos: trípode e iluminación artificial.</p> <p>Realización de fotografías variando la profundidad de campo.</p> <p>Realización de fotografías variando la velocidad de obturación: barridos y congelación de imágenes.</p> <p>Apreciación de las técnicas y recursos aplicados a la realización de fotografías.</p> <p>Composición, técnica, estilo, temática y valor expresivo de la fotografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Planificación: gran plano general, plano general, plano entero, plano americano, plano medio largo, plano medio corto, primer plano y primerísimo plano.</li> <li>· Angulación: normal, picado, contrapicado, nadir y cenital.</li> </ul> <p>Realización de imágenes con la cámara fotográfica, teniendo en cuenta los aspectos compositivos, técnicos, estilísticos, temáticos y expresivos en la fotografía.</p> <p>Recreación de géneros fotográficos: retrato, paisaje y bodegón.</p> <p>Realización de collages o fotomontajes.</p> <p>Campos de aplicación de la fotografía: publicidad, moda, diseño gráfico, diseño industrial, interiorismo.</p> <p>Técnicas y tratamiento digital de la imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Valor cromático de la imagen en blanco y negro y en color.</li> </ul> |  |  |
|--|--|--|

Utilización de programas de retoque fotográfico: encuadre, balance de tonos, virados.

Actitud y crítica razonada en el análisis de imágenes fotográficas.

La publicidad.

Concepto y elementos. Medios publicitarios.

Reconocimiento de la influencia de la publicidad en nuestra sociedad.

Observación crítica de los mensajes publicitarios.

Identificación de recursos visuales presentes en mensajes publicitarios.

Interés por la influencia que la publicidad ejerce en los medios de consumo.

Valoración de las posibilidades publicitarias de la imagen y del texto.

El anuncio publicitario. Relación entre elementos textuales e iconográficos.

Relaciones significativas.

- Descripción de los elementos que componen un anuncio publicitario.
- Transformación de imágenes y textos con fines expresivos.
- Utilización de diferentes tipografías adaptadas al mensaje visual.

Tratamiento digital.

Relación del valor connotativo de las palabras y de las imágenes.

Análisis y clasificación de las campañas publicitarias.

Aplicación y función social en carteles y vallas publicitarias.

Atributos expresivos (textura, color, iluminación), comunicativos y simbólicos (imágenes icono) aplicados a la imagen publicitaria.

Creación y diseño de anuncios publicitarios utilizando recursos visuales.

Participación en la organización y elaboración de un trabajo publicitario colectivo.

Aceptación y respeto de los juicios de los compañeros sobre el hecho publicitario y sobre los anuncios.

Valoración crítica de las propuestas publicitarias generadas en el aula.

El cómic

Concepto y génesis: los antecedentes en pintura y escultura. Las convenciones icónicas y literarias específicas.

Interés por conocer los antecedentes y evolución histórica del cómic.

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

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

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

El espacio y el tiempo en el cómic.

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

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

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

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

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

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

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

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

Planificación metódica del proceso de elaboración de un cómic.

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

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

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

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

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

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>Muestra de conducta activa, responsable y creativa en los proyectos individuales o en grupo.</p> <p>Documentación icónica. Representación de objetos y espacios. Aplicación de convenciones icónicas y literarias del cómic.</p> <p>Expresión de la acción y del tiempo con imágenes fijas secuenciadas.</p> <p>Elaboración de una historieta. Organización y seguimiento del proceso de trabajo: guionización, documentación, planificación y realización.</p> <p>Experimentación y aplicación de técnicas de dibujo, pintura, fotografía y reprografía.</p> <p>Valoración crítica y argumentada de los resultados propios y de los ajenos.</p> |  |  |
|---|--|--|

| Bloque 3: Dibujo técnico. Curso 2º ESO  |  |  |
|---|--|--|
| Contenidos  | Criterios de evaluación  | CC   |
| <p>Los instrumentos y materiales de precisión.</p> <p>Identificación y empleo de los diferentes instrumentos de precisión y materiales utilizados en el dibujo técnico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Regla milimetrada</li> <li>· Escuadra y cartabón</li> <li>· Compás</li> <li>· Goniómetro</li> <li>· Plantillas francesas de curvas.</li> <li>· Portaminas y estilógrafos.</li> <li>· Formatos DIN de papel.</li> </ul> <p>Identificación y comparación de diversos programas de dibujo técnico por ordenador.</p> <p>Introducción a la geometría plana.</p> <p>Identificación de las formas geométricas y formas orgánicas.</p> <p>Reconocimiento y descripción de los conceptos de: mediatriz, bisectriz, posiciones relativas de las rectas (paralelas y perpendiculares), planos paralelos y perpendiculares, circunferencia, polígonos, poliedros.</p> <p>Trazados geométricos fundamentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trazado de rectas paralelas y perpendiculares que pasen por un punto.</li> <li>· Suma y resta de segmentos.</li> <li>· Toma de medidas con la regla o utilizando el compás</li> </ul> | <p>BL3.1. Reconocer y utilizar con cuidado, soltura y precisión los instrumentos (regla, compás, escuadra, cartabón y goniómetro) y materiales propios del dibujo técnico, identificando los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón, y realizar ejercicios de rectas, arcos y angulaciones con buena ejecución técnica.</p> <p>BL3.2. Identificar los conceptos espaciales de punto, línea y plano en los objetos, producciones y espacios del entorno.</p> <p>BL3.3. Trazar una recta con dos puntos y distintos tipos de rectas paralelas y perpendiculares que pasen por un punto definido utilizando la escuadra y el cartabón con precisión, y diferenciar claramente entre recta y segmento, en los trabajos de aula.</p> <p>BL3.4. Describir el concepto de mediatriz, y trazar la mediatriz de un segmento utilizando tanto compás y regla como regla, escuadra y cartabón con buena ejecución técnica.</p> <p>BL3.5. Describir el concepto de ángulo y bisectriz, clasificar ángulos agudos, rectos y obtusos, practicar la suma y resta de ángulos y dibujar bisectrices con regla y compás en los trabajos de aula.</p> | <p>CMCT<br/>CAA<br/>SIEE</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> |

|   |  |  |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trazado y estudio de la mediatriz de un segmento.</li> <li>· Trazado de ángulos, sumas y restas de los mismos.</li> <li>· Trazado y estudio de la bisectriz de un ángulo.</li> </ul> <p>Forma y proporción.<br/>Reconocimiento de la proporción en las formas. Análisis del concepto de proporcionalidad.<br/>Estudio de la aplicación del Teoremas de Thales para dividir segmentos en partes iguales.<br/>Estudio de proporciones en la naturaleza y aplicación de transformaciones geométricas simples.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Establecimiento de las relaciones de proporción entre las distintas partes de una misma forma: distinción entre igualdad y semejanza y aplicación de los conceptos de igualdad y de semejanza en la creación de formas geométricas sencillas.</li> <li>· Aplicación de la proporción en el estudio de la figura humana.</li> </ul> <p>Los polígonos y la circunferencia. Tangencias.<br/>Descripción de la estructura de la forma e identificación de las formas poligonales.<br/>Definición y clasificación de los polígonos.<br/>Trazado correcto de polígonos: métodos particulares de construcción dado el lado del polígono.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Clasificación de cualquier polígono de 3 a 6 lados.</li> <li>· Construcción de polígonos regulares de hasta 6 lados conociendo el lado.</li> </ul> <p>Utilización de formas geométricas poligonales como módulos en la realización de motivos decorativos.<br/>Clasificación de triángulos observando sus lados y sus ángulos, y construcción de triángulos básicos.<br/>Clasificación correcta del cuadrado, el rectángulo y el rombo.<br/>Definición de circunferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Diferenciación de circunferencia y círculo.</li> <li>· Estudio de los puntos y líneas notables de la circunferencia: centro, radio, diámetro, arco y cuerda.</li> </ul> <p>Construcción de polígonos regulares de hasta 8 lados inscritos en la circunferencia.<br/>Descubrimiento de formas curvas en la naturaleza. Estudio de los presupuestos fundamentales de tangencias.</p> | <p>BL3.6. Interpretar y aplicar el Teorema de Thales en el estudio de la proporción entre el dibujo y las formas, producciones y espacios del entorno, y dividir un segmento en partes iguales con buena ejecución técnica.</p> <p>BL3.7. Distinguir entre igualdad y semejanza en objetos de uso habitual, y diseñar composiciones de módulos, experimentando con los conceptos de simetrías, para relacionarlas con los objetos, producciones y espacios del entorno creando propuestas creativas.</p> <p>BL3.8. Identificar los polígonos regulares de los irregulares, diferenciar formas poligonales en la naturaleza, y clasificar los polígonos regulares en función de sus lados.</p> <p>BL3.9. Clasificar los triángulos en función de sus lados y ángulos, trazar triángulos conociendo tres de sus datos y construir triángulos rectángulos aplicando sus propiedades geométricas y matemáticas.</p> <p>BL3.10. Clasificar los tipos de cuadriláteros y trazar cuadrados y rectángulos según las directrices de los trabajos de aula y con buena ejecución técnica.</p> <p>BL3.11. Describir los conceptos de circunferencia, círculo y arco, practicar la división de la circunferencia en partes iguales, y construir polígonos regulares de hasta seis lados inscritos en la circunferencia.</p> <p>BL3.12. Identificar las formas curvas en la naturaleza, y analizar los presupuestos fundamentales de tangencia y enlaces estudiando las condiciones básicas de los centros y las rectas tangentes, y dibujar trazados de tangencias básicos, óvalos y ovoides en los trabajos de aula.</p> <p>BL3.13. Identificar los sistemas de proyección como medio de representación objetiva de formas tridimensionales, representar el trazado de las tres vistas de objetos sencillos, y trazar perspectivas isométricas de volúmenes sencillos con buena ejecución técnica.</p> | <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>SIEE</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> |
|---|--|--|

|   |  |  |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trazado de tangencias básicas entre recta y circunferencia.</li> <li>· Trazado de tangencias básicas entre dos circunferencias</li> <li>· Identificación de las curvas técnicas: trazado de óvalo y ovoide básicos.</li> </ul> <p>Introducción a los sistemas de representación<br/>Identificación y definición del plano y el volumen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Dibujo de un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</li> <li>· Construcción de un volumen con al menos cuatro planos secantes.</li> </ul> <p>Introducción al estudio de los sistemas de proyección como medio de representación objetiva del volumen.<br/>Representación objetiva de sólidos mediante sus proyecciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trazado de vistas de sólidos sencillos.</li> <li>· Identificación de los elementos fundamentales de normalización.</li> </ul> <p>Identificación de los elementos fundamentales del sistema axonométrico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Construcción de perspectivas isométricas de volúmenes simples, como prismas y cilindros.</li> </ul> <p>Interpretación de la necesidad de los sistemas de representación como medios de comunicación de ideas en el campo de la Ingeniería y la Arquitectura mediante el diálogo y la reflexión.</p> |  |  |
|---|--|--|

## Curso 3º ESO

## Bloque 0: Bloque transversal. Curso 3º ESO

| Contenidos   | Criterios de evaluación  | CC                                      |
|--|--|---|
| <p>Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.</p> <p>Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Respeto en el uso del lenguaje.</p> <p>Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)</p> <p>Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.</p> <p>Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.</p> | <p>BL0.1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.</p> <p>BL0.2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.</p> | <p>CCLI<br/>CAA</p> <p>CCLI<br/>CAA</p> |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.<br/> Formatos de presentación.<br/> Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.<br/> Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.<br/> Consolidación de la terminología conceptual específica del área.<br/> Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.<br/> Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.<br/> Iniciativa e innovación.<br/> Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades<br/> Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.<br/> Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.<br/> Perseverancia, flexibilidad.<br/> Pensamiento alternativo. Sentido crítico.<br/> Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.<br/> Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.<br/> Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.<br/> Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.<br/> Estrategias de planificación, organización y gestión.<br/> Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases:<br/> · Investigación y estudio previo.<br/> · Selección de información y desarrollo de primeras ideas.<br/> · Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos.</p> | <p>BL0.3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.</p> <p>BL0.4. Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> <p>BL0.5. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>BL0.6. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.</p> <p>BL0.7. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p> <p>BL0.8. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.</p> | <p>CCLI<br/>CAA</p> <p>CD<br/>CAA</p> <p>CSC<br/>SIEE<br/>CEC</p> <p>SIEE<br/>CEC</p> <p>SIEE<br/>CAA</p> <p>CEC<br/>SIEE<br/>CSC</p> |
|---|--|---|

|  |   |  |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>· Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos.</li> <li>· Aporte soluciones originales a los problemas.</li> <li>· Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado.</li> <li>· Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>· Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.</li> </ul> <p>Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.</p> <p>Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.</li> </ul> <p>Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.</p> <p>Autoconocimiento de fortalezas y debilidades.</p> | <p>BL0.9. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.</p> <p>BL0.10. Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>BL0.11. Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos; habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.</p> | <p>CSC<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CSC</p> <p>CSC<br/>SIEE</p> |
|--|---|--|

| Bloque 1: Expresión plástica. Curso 3º ESO   |  |                    |
|--|--|--------------------|
| Contenidos   | Criterios de evaluación  | CC                 |
| <p>Elementos configurativos del lenguaje visual.</p> <p>Identificación, análisis y empleo del punto, la línea, la mancha y el plano como elementos expresivos y configurativos de las formas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· La expresividad del punto y sus posibilidades tonales. El punto como elemento generador de la imagen digital: píxel.</li> </ul> | <p>BL1.1. Identificar y analizar en los objetos, producciones y espacios del entorno social, cultural y artístico los elementos configurativos de la imagen (punto, línea, mancha y plano), y experimentar con su expresividad y variaciones formales creando obras gráfico-plásticas.</p> | <p>CAA<br/>CEC</p> |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>· La línea como elemento descriptor de detalles y de expresión.<br/>Experimentación.</p> <p>· Experimentación con los tipos de planos</p> <p>· La mancha como elemento expresivo</p> <p>· Tramas gráficas.</p> <p>Experimentación con el punto, la línea, la mancha y el plano como elementos expresivos en la representación de gamas tonales y de obras gráfico-plásticas.</p> <p>Las texturas. Tipología.</p> <p>Diferenciación entre Texturas.</p> <p>Representación de la forma por medio de la textura e interpretación plástica de distintas texturas visuales y táctiles:</p> <p>Reproducción de texturas naturales y artificiales mediante grafismos o utilización de nuevas tecnologías.</p> <p>Mezclas de texturas en el aula con diversos materiales de reciclado.</p> <p>Reconocimiento y evaluación de las cualidades emotivas y expresivas de los elementos configurativos del lenguaje visual (el punto, la línea, el plano, la mancha y la textura).</p> <p>Investigación experimental mediante su aplicación en obras gráfico-plásticas personales y en la reinterpretación de obras de arte.</p> <p>El color.</p> <p>Registro del color como fenómeno físico y visual.</p> <p>Revisión del concepto de mezcla aditiva y sustractiva.</p> <p>Reconocimiento de la mezcla óptica o partitiva.</p> <p>Exploración de los colores como representación y el color como sistema codificado:</p> <p>Descripción de los colores primarios y secundarios.</p> <p>· Elaboración de mezclas binarias (armonías y contrastes), y mezclas ternarias (grises y pardos).</p> <p>Estudio de las cualidades del color: tono, brillo y saturación.</p> <p>· Teorías clasificatorias del color de Ostwald y de Hichetkier.</p> <p>Alteración de la saturación para obtener diferentes tonos. Representación de gamas tonales.</p> <p>Explicación de la percepción visual del color: dinámica y visibilidad de los colores.</p> <p>Investigación experimental obteniendo matices de color en la</p> | <p>BL.1.2. Estimar la capacidad expresiva de las texturas en los objetos, producciones y espacios del entorno social cultural y artístico, y representarla en composiciones abstractas o figurativas, a través de la experimentación.</p> <p>BL.1.3. Realizar representaciones gráfico-plásticas utilizando los elementos configurativos (líneas, puntos, planos, manchas, texturas y colores,) y recursos gráficos (claroscuro) de forma personal.</p> <p>BL.1.4. Experimentar con el color como fenómeno físico y visual con diferentes técnicas gráfico-plásticas y digitales.</p> <p>BL.1.5. Realizar mezclas binarias y ternarias, gamas cromáticas frías y cálidas con colores pigmento o generados mediante recursos digitales, y obtener matices experimentando las cualidades del color en la representación de paisajes y entornos naturales próximos con diferentes intenciones expresivas.</p> <p>BL.1.6. Crear composiciones personales y colectivas con diferentes técnicas gráfico-plásticas utilizando el valor simbólico del color con diferentes intenciones expresivas.</p> <p>BL.1.7. Realizar apuntes del natural de objetos aislados y agrupados que se encuentren en el entorno inmediato, y organizarlos proporcionadamente en el plano en relación a sus características formales, experimentando con los cambios de proporciones.</p> <p>BL.1.8. Analizar los ritmos lineales de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas y crear obras gráfico-plásticas personales y colectivas de marcada composición rítmica utilizando dichos conceptos.</p> <p>BL.1.9. Diseñar composiciones modulares, teniendo en cuenta la proporción, la escala y el ritmo, para aplicarlas a los diversos campos del diseño (gráfico, textil, ornamental o arquitectónico)</p> | <p>SIEE<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>SIEE<br/>CEC</p> <p>CAA<br/>CEC</p> <p>CAA<br/>CEC</p> <p>CAA<br/>CEC</p> <p>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> |
|---|--|---|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>representación de paisajes y entornos naturales próximos, a partir de los colores utilizables en el aula y los utilizables mediante las TIC.</p> <p>Interpretación y aplicación de la simbología del color: estudio del valor expresivo, representativo y codificado del color.</p> <p>Experimentación con mezclas de color para expresar sensaciones y emociones en trabajos guiados de aula, y exploración de los grises cromáticos y valores emotivos del color y de la luz.</p> <p>Interés por descubrir aspectos visuales significativos como color y textura, del entorno natural próximo, y sensibilización ante las manifestaciones del color y la luz en objetos, en la naturaleza y en ambientes urbanos próximos.</p> <p>Observación, descubrimiento y análisis de la expresividad de las gamas de color en obras de arte.</p> <p>Forma y composición.</p> <p>Experimentación con las formas naturales y artificiales.</p> <p>Realización de apuntes del natural de paisajes y de objetos.</p> <p>Reflexión sobre la proporción intrínseca de las partes de un objeto y de él con su entorno, y su representación en el plano.</p> <p>Definición del concepto de equilibrio y composición.</p> <p>Experimentación con los esquemas compositivos básicos. (Estáticos y dinámicos) y los criterios básicos de composición: equilibrio, proporción, simetría y peso visual.</p> <p>Experimentación con el equilibrio (ley de la balanza y ley de compensación de masas), proporción, simetría axial y radial, y peso visual (masa y color).</p> <p>Desarrollo del concepto de escala.</p> <p>Comparación de la evolución del canon humano a través de ejemplos de la historia del arte.</p> <p>Reflexión sobre la organización interna de mensajes gráfico-plásticos o visuales.</p> <p>Estudio y análisis del ritmo compositivo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Realización de composiciones plásticas experimentando con los diferentes tipos de ritmos visuales: continuo, discontinuo, alterno, ascendente y descendente.</li> </ul> <p>Estudio del módulo como unidad de medida.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Realización de composiciones modulares, teniendo en cuenta la proporción, la escala y el ritmo, para aplicar al diseño gráfico, textil, ornamental o arquitectónico.</li> </ul> | <p>BL1.10. Analizar los cambios de iluminación en objetos, producciones y espacios del entorno, y su capacidad para crear ambientes y expresar valores, emociones y sentimientos.</p> <p>BL1.11. Crear propuestas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos determinados seleccionando las técnicas, materiales (papel, madera, cartón, materiales reciclados o medios tecnológicos) y soportes más adecuados al mensaje que se pretende transmitir.</p> | <p>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> |
|--|--|--|

· Argumentación de la importancia de la medida de las formas en las composiciones.

Espacio y Volumen.

Percepción y representación del concepto de espacio: experimentación con la sensación de profundidad entre formas planas: por cambio de tamaño, por superposición y por cambio de intensidad de color.

Análisis de la posición e incidencia de la luz en los objetos y en la percepción espacial, y plasmación en apuntes del natural.

· Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por cambios lumínicos.

El claroscuro como técnica para representar espacio y volumen.

· Representación del espacio natural próximo a partir del estudio de la luz y de su incidencia en las modulaciones del ambiente: sombras propias y arrojadas. La penumbra.

· Apreciación del valor configurador del claroscuro como elemento generador de emociones dentro de la composición. Estudio del claroscuro en el arte.

· Evaluación de la repercusión de los cambios de distancia, orientación, e iluminación en los valores emotivos y de apariencia en volúmenes y ambientes.

Técnicas gráfico-plásticas.

Estudio de los distintos materiales utilizados en la representación gráfico-plástica, y experimentación comparativa con cada uno de ellos: lápiz de grafito, lápiz de color, rotuladores, pasteles blandos, tiza, ceras, carboncillo, pluma y tinta, témperas, acuarela, papel, cartulina, cartón, tejidos arcilla y madera. Identificación y experimentación

Experimentación con distintos tipos de soportes gráfico-plásticos según las intenciones expresivas y descriptivas de la representación. El muro como soporte de representación.

· Utilización de materiales gráfico-plásticos estudiados y los diferentes soportes con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

Utilización de recursos informáticos (fotocopiadora, escáner, cámara fotográfica, programas informáticos) para la creación de producciones artísticas.

Experimentación con técnicas bidimensionales (dibujo, pintura, estampación, mixtas, collage), tridimensionales (modelado, talla,

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>ensamblaje).</p> <p>Experimentación y comparación de las técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Experimentación con diversos materiales y técnicas con finalidades expresivas.</li> <li>· Experimentación con papel como material gráfico -plástico para crear collages matéricos, fotomontajes y figuras tridimensionales.</li> <li>· Ready-made: Experimentación con materiales y técnicas de improvisado uso gráfico-plástico (colorantes naturales, objetos de uso cotidiano, etc) en la creación de obras personales y colectivas.</li> </ul> |  |  |
|---|--|--|

| Bloque 2: Comunicación audiovisual. Curso 3º ESO  |  |  |
|---|--|--|
| Contenidos  | Criterios de evaluación  | CC   |
| <p>Lectura y análisis de la imagen fija y en movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Elementos configurativos de la imagen: punto, línea, mancha, textura, tono y composición. Valor cromático de la imagen en blanco y negro y en color.</li> <li>· Análisis compositivo: estatismo y dinamismo, simetría, equilibrio, tensión, movimiento y ritmo.</li> <li>· Leyes compositivas: ley de la balanza, ley de compensación de masas y simetría.</li> <li>· Valor denotativo y connotativo de la imagen, lectura objetiva y subjetiva.</li> </ul> <p>Niveles de iconicidad de una imagen: diferencia entre imagen figurativa e imagen abstracta. Geometrización, esquematización y abstracción.</p> <p>Temática y valor estético y expresivo de la fotografía. Géneros: retrato, paisaje y bodegón, etc.</p> <p>Aspectos estructurales en la imagen fija y en movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Formato y encuadre.</li> <li>· Planificación: gran plano general, plano general, plano entero, plano americano, plano medio largo, plano medio corto, primer plano y primerísimo plano.</li> </ul> <p>Angulación: normal, picado, contrapicado, nadir y cenital.</p> <p>Evolución de la imagen fija a la imagen secuenciada que genera movimiento. Antecedentes en los formatos de imágenes secuenciadas. El</p> | <p>BL.2.1. Leer y analizar imágenes fotográficas teniendo en cuenta los aspectos compositivos, estilísticos, expresivos y temáticos así como identificar la función y finalidad del mensaje que desean transmitir.</p> <p>BL.2.2. Realizar fotografías con diferentes dispositivos electrónicos y apps para aplicar al collage y al fotomontaje y expresar de modo personal ideas, sentimientos y emociones.</p> <p>BL.2.3. Realizar fotografías aplicando los controles y funciones del cuerpo de la cámara fotográfica analógica: obturador y diafragma, programas automáticos, y utilizar correctamente los accesorios fotográficos (trípode, flash, zoom y iluminación) para representar de modo personal ideas, sentimientos y emociones.</p> <p>BL.2.4. Identificar en las imágenes audiovisuales de los formatos de medios de comunicación y de internet los aspectos técnicos (formales, compositivos), temáticos, y las cualidades expresivas utilizadas para expresar ideas, valores y emociones y sentimientos.</p> <p>BL.2.5. Leer y analizar aspectos estructurales de la imagen en movimiento (planos, secuenciación, movimientos de cámara) teniendo en cuenta la</p> | <p>CAA<br/>CSC<br/>CEC</p> <p>CD<br/>SIEE<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC<br/>SIEE</p> <p>CD<br/>CEC<br/>SIEE</p> <p>CEC<br/>CAA</p> |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>cómic y la fotonovela.<br/>La cámara Fotográfica.<br/>De la cámara analógica a la digital.<br/>Elementos y manejo de la cámara fotográfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Control de diafragma y velocidad de obturación. Programas automáticos.</li> <li>· Realización de fotografías variando la profundidad de campo.</li> <li>· Realización de fotografías variando la velocidad de obturación: barridos y congelación de imágenes.</li> <li>· Apreciación de las técnicas y recursos aplicados a la realización de fotografías. Balance de tonos, virados. Dispositivos electrónicos y digitales.</li> </ul> <p>Apps. Técnicas y tratamiento digital de la imagen. Utilización de programas de retoque fotográfico.<br/>Valor estético y expresivo de la iluminación.<br/>Realización de imágenes con la cámara fotográfica, teniendo en cuenta los aspectos compositivos, técnicos, estilísticos, temáticos y expresivos en la fotografía. Reconocimiento del valor expresivo de la imagen en la sociedad actual.<br/>Actitud y crítica razonada de las imágenes visuales y audiovisuales de su entorno cercano, medios de comunicación e Internet. Elementos formales, estéticos y expresivos que conforman la imagen y expresan el mensaje.<br/>La imagen en movimiento. Alfabetización audiovisual.<br/>El cine a través los tiempos. Influencia en la sociedad actual como medio de expresión y comunicación.<br/>Visionado de diferentes fragmentos de producciones videográficas. Debate y puesta en común en gran grupo.<br/>Lectura de aspectos formales básicos: género, temática, contenido, tratamiento del mensaje, etc.<br/>Valoración de las posibilidades comunicativas que ofrece el medio cinematográfico y videográfico.<br/>Reflexión crítica sobre una obra, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.<br/>Valoración de la producción audiovisual en la Comunidad Valenciana.<br/>Los géneros en la producción audiovisual. Ficción y realidad. Objetividad y subjetividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Valoración crítica del lenguaje audiovisual en relación con la manera de presentar y representar la realidad.</li> </ul> | <p>caracterización de los personajes y la recreación del espacio y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y del diálogo.</p> <p>BL.2.6. Organizar las fases en el proceso audiovisual para elaborar el guión grabación y montaje, teniendo en cuenta la planificación del calendario de ejecución y reparto de funciones en la cadena de trabajo para los diferentes roles profesionales (escenografía, vestuario, maquillaje, peluquería)</p> <p>BL.2.7. Elaborar de forma cooperativa propuestas audiovisuales planificando las fases del proceso de trabajo (desarrollo del guión, grabación y edición), utilizando los recursos propios del lenguaje cinematográfico (elementos estructurales y compositivos de la imagen, movimientos de cámara), y teniendo en cuenta la caracterización de personajes, localización de espacios y los recursos técnicos necesarios.</p> | <p>CCLI</p> <p>SIEE<br/>CAA<br/>CSC</p> <p>CMCT<br/>SIEE<br/>CEC<br/>CAA</p> |
|--|--|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Comprensión de los fundamentos del lenguaje multimedia y valoración de las aportaciones de las tecnologías digitales.</p> <p>El lenguaje cinematográfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Fases del proceso: el guión literario y el guión técnico, rodaje y montaje.</li> <li>· Análisis de elementos estructurales y compositivos en la imagen audiovisual: encuadre, planificación, angulación.</li> <li>· Análisis de movimientos de la cámara: travellings y raccords.</li> <li>· Utilizando diferentes lenguajes y códigos (oral, escrito, gestual, visual y musical) para la elaboración del mensaje.</li> </ul> <p>La tecnología cinematográfica. La producción: idea, planificación y difusión del producto final.</p> <p>Estrategias y métodos creativos para la búsqueda y elaboración del guión, grabación y montaje. Curiosidad, experimentación, desarrollo y deducción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Planificación del calendario, organización del equipo, materiales y distribución de roles profesionales para repartir las funciones en la cadena de trabajo</li> <li>· Caracterización de los personajes: vestuario, maquillaje y peluquería.</li> <li>· Fase de grabación: localización de espacios, decorados, iluminación y sonido.</li> <li>· Fase de edición: programas informáticos, efectos sonoros, efectos especiales y créditos.</li> </ul> <p>Elaboración de documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales y nuevas tecnologías de manera adecuada.</p> <p>Registro de imágenes, edición y post-producción, en función del planteamiento del contenido/mensaje que se quiere transmitir.</p> <p>Respecto por la pluralidad cultural y distinta ideas manifiestas en las producciones visuales.</p> <p>Colaboración en tareas de equipo para crear un proyecto de trabajo y producir un mensaje audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Diseño, en equipo, de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones</li> </ul> |  |  |
|--|--|--|

|  |                         |    |
|--|-------------------------|----|
| Bloque 3: Dibujo técnico. Curso 3º ESO |                         |    |
| Contenidos                             | Criterios de evaluación | CC |

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>Los instrumentos y materiales de precisión.<br/>Práctica de trazado con los diferentes instrumentos de precisión y materiales utilizados en el dibujo técnico.<br/>Realización de trazados básicos en diversos programas de dibujo técnico por ordenador.<br/>Introducción a la geometría plana.<br/>Exposición de los axiomas geométricos fundamentales y bases de la geometría.<br/>Reconocimiento y explicación del concepto de «lugar geométrico» basándose en las definiciones de mediatriz, bisectriz, posiciones relativas de las rectas (paralelas y perpendiculares), planos paralelos y perpendiculares, circunferencia, polígonos, poliedros.<br/>Práctica de trazados geométricos fundamentales. Creación de propuestas que combinen varios trazados.<br/>Forma y proporción.<br/>Estudio de la proporción en las formas mediante la aplicación del Teoremas de Thales.<br/>· Las escalas gráficas. Transporte de medidas.<br/>· Realización de polígonos a escala.<br/>Estudio de proporciones en la naturaleza y aplicación de transformaciones geométricas combinadas.<br/>Experimentación con los trazados de simetrías, traslaciones y rotaciones, aplicados en el diseño a la creación de composiciones con módulos.<br/>Aplicación de la proporción en el estudio de la figura humana.<br/>Los polígonos y la circunferencia. Tangencias.<br/>Definición, clasificación y estudio de las características de los polígonos regulares y diferenciación de los polígonos irregulares.<br/>Trazado correcto de polígonos: métodos particulares de construcción dado el lado del polígono. Clasificación de cualquier polígono. Construcción de polígonos por el método general conociendo el lado.<br/>Diseño de redes poligonales como base de formas modulares bidimensionales para aplicar en el campo del diseño.<br/>Construcción de cualquier triángulo dados tres de sus datos (lados o ángulos).<br/>Trazado de las medianas y determinación del baricentro.<br/>Trazado de las bisectrices y determinación del incentro.</p> | <p>BL3.1. Realizar con los instrumentos y materiales propios del dibujo técnico los trazados fundamentales con cuidado, soltura y precisión en la realización de ejercicios en el ámbito académico.</p> <p>BL3.2. Definir el concepto de “lugar geométrico” en los textos técnicos del ámbito académico.</p> <p>BL3.3. Combinar trazados de rectas paralelas y perpendiculares que pasen por un punto definido utilizando la escuadra y el cartabón en propuestas creativas de aula.</p> <p>BL3.4. Combinar mediatrices trazadas con compás y regla en propuestas creativas de aula.</p> <p>BL3.5. Definir los conceptos de ángulo y bisectriz entendiendo su aplicación en navegación, y realizar ejercicios sencillos combinando bisectrices en propuestas creativas de aula.</p> <p>BL3.6. Utilizar el Teorema de Thales para dividir un segmento en partes iguales y justificar su uso en la realización de polígonos a escala con buena ejecución técnica.</p> <p>BL3.7. Diseñar composiciones de módulos, experimentando con los conceptos de simetrías, giros y traslaciones, y relacionar con los objetos, producciones y espacios del entorno.</p> <p>BL3.8. Trazar polígonos regulares conociendo el lado con buena ejecución técnica .</p> <p>BL3.9. Dibujar el baricentro, ortocentro, circuncentro e incentro de cualquier triángulo, aplicando las propiedades de los puntos y rectas característicos, y construir triángulos rectángulos aplicando sus propiedades geométricas.</p> <p>BL3.10. Trazar las construcciones más habituales de paralelogramos para este nivel educativo.</p> | <p>CMCT<br/>CAA<br/>SIEE</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> |
|---|---|--|

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>Trazado de las mediatrices y determinación del circuncentro.<br/> Clasificación correcta de cualquier cuadrilátero y construcción de paralelogramos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Dados dos lados y un ángulo.</li> <li>· Dados dos lados y una diagonal.</li> </ul> <p>La circunferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Estudio del método general de división en partes iguales de la circunferencia.</li> <li>· Construcción de cualquier polígono regular inscrito en la circunferencia.</li> </ul> <p>Tangencias y enlaces.<br/> Estudio de las tangencias y enlaces en la naturaleza y en el arte.<br/> Argumentación de los presupuestos fundamentales de tangencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trazado de tangencias entre recta y circunferencia.</li> <li>· Trazado de tangencias entre dos circunferencias.</li> </ul> <p>Análisis de las curvas técnicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trazado de óvalos y ovoides.</li> <li>· Construcción de espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</li> </ul> <p>Aplicación en el diseño ornamental. Relación de conceptos geométricos sencillos con sus aplicaciones en objetos simples, en la ornamentación, en elementos urbanísticos o en la naturaleza.</p> <p>Introducción a los sistemas de representación.<br/> Identificación y definición del plano y el volumen.<br/> Diferenciación entre clases de proyecciones: cilíndricas y cónicas.<br/> Representación objetiva de sólidos mediante sus proyecciones.<br/> Trazado de vistas de sólidos del entorno.<br/> Dibujo de las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus aristas y sus vértices.<br/> Estudio y práctica de los elementos fundamentales de normalización.<br/> Estudio y práctica de los elementos fundamentales del sistema axonométrico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Construcción de perspectivas isométricas de piezas sencillas de diseño propio.</li> <li>· Construcción de la perspectiva caballera de volúmenes simples.</li> <li>· Aplicación de coeficientes de reducción sencillos en la perspectiva caballera.</li> </ul> <p>Trazado de piezas sencillas en soporte digital con programas de software</p> | <p>BL3.11. Describir el método de división de la circunferencia en partes iguales, y construir polígonos regulares de cualquier número de lados inscritos en la circunferencia.</p> <p>BL3.12. Describir las condiciones de los centros y las rectas tangentes aplicadas al trazados de tangencias, óvalos y ovoides, y construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros en los trabajos de aula.</p> <p>BL 3.13. Diferenciar las proyecciones cilíndricas de las cónicas, dibujar acotaciones sobre las tres vistas de objetos sencillos, y trazar perspectivas isométricas y caballeras de volúmenes y piezas sencillas de creación propia.</p> | <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>SIEE<br/>CEC</p> |
|--|---|--|

|   |  |  |
|---|--|--|
| libre.<br>Investigación sobre los ámbitos de aplicación de los sistemas de representación en el campo de la Ingeniería y la Arquitectura. |  |  |
|---|--|--|

## Curso 4º ESO

## Bloque 0: Bloque transversal. Curso 4º ESO

| Contenidos   | Criterios de evaluación   | CC  |
|--|---|---|
| Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.<br>Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.<br>Respeto en el uso del lenguaje.<br>Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)<br>Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.<br>Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.<br>Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.<br>Formatos de presentación.<br>Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.<br>Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.<br>Consolidación de la terminología conceptual específica del área.<br>Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.<br>Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.<br>Iniciativa e innovación.<br>Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades<br>Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.<br>Resiliencia, superar obstáculos y fracasos. | <p>BL0.1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.</p> <p>BL0.2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.</p> <p>BL0.3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.</p> <p>BL0.4. Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> <p>BL0.5. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al</p> | <p>CCLI<br/>CAA</p> <p>CCLI<br/>CAA</p> <p>CCLI<br/>CAA</p> <p>CD<br/>CAA</p> <p>CEC<br/>SIEE<br/>CSC</p> |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Perseverancia, flexibilidad.<br/> Pensamiento alternativo. Sentido crítico.<br/> Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.<br/> Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.<br/> Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.<br/> Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.<br/> Estrategias de planificación, organización y gestión.<br/> Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Investigación y estudio previo.</li> <li>· Selección de información y desarrollo de primeras ideas.</li> <li>· Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos.</li> <li>· Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos.</li> <li>· Aporte soluciones originales a los problemas.</li> <li>· Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado.</li> <li>· Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>· Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.</li> </ul> <p>Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.<br/> Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.</p> | <p>realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>BL0.6. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente se sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.</p> <p>BL0.7. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p> <p>BL0.8. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado Español como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.</p> <p>BL0.9. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.</p> <p>BL0.10. Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>BL0.11. Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos, habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.</p> | <p>SIEE<br/>CAA</p> <p>SIEE<br/>CAA</p> <p>CEC<br/>SIEE<br/>CEC</p> <p>CSC<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CSC</p> <p>SIEE<br/>CSC</p> |
|--|--|--|

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>· Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.</p> <p>Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.</p> <p>Autoconocimiento de fortalezas y debilidades.</p> |  |  |
|---|--|--|

| Bloque 1: Expresión plástica. Curso 4º ESO   |   |   |
|--|---|---|
| Contenidos   | Criterios de evaluación   | CC  |
| <p>Estrategias de fomento de la creatividad.</p> <p>Definición de Creatividad, y análisis de la disposición de crear que existe en estado potencial en todos los individuos.</p> <p>Estudio de la Teoría del pensamiento lateral: revisión de supuestos (extracción y abstracción), definición de la idea dominante (supuestos) y búsqueda de alternativas (combinaciones de supuestos y afinamiento).</p> <p>· Análisis del proceso creativo: planteamiento del problema, búsqueda de soluciones mediante la utilización del pensamiento lateral (<i>brainstorming</i> como técnica de volcado de ideas).</p> <p>Planteamiento de problemas futuros y aplicación de estrategias para búsqueda de posibles soluciones.</p> <p>· Puesta en práctica de la sinéctica, o técnica de trabajo en grupo, para mejorar la eficiencia del proceso.</p> <p>· Estudio de las metas propuestas y evaluación y selección de la idea más viable con respecto a los fines planteados.</p> <p>Creación de una propuesta expositiva gráfico-plástica, visual o audiovisual para presentar al grupo las posibles soluciones aportadas.</p> <p>Los lenguajes específicos.</p> <p>Reconocimiento y análisis de la interacción entre los distintos lenguajes: gráfico-plástico, escrito, oral, gestual y musical.</p> <p>Estudio del graffiti: objetivo y consecuencia social. Creación de un graffiti</p> | <p>BL1.1. Analizar en obras de arte los elementos configurativos y expresivos del lenguaje visual (punto, línea, textura, y color), identificar algunos estilos artísticos, describiendo el proceso de creación y analizar los distintos soportes, materiales y técnicas que constituyen la imagen para situarlas en el período al que pertenecen.</p> <p>BL1.2. Analizar los fundamentos compositivos en las obras (peso visual, equilibrio y ritmo) para subrayar el centro de interés, y crear composiciones individuales o colectivas que los incluyan.</p> <p>BL1.3. Analizar los soportes, técnicas y materiales en las obras gráfico-plásticas, y realizar proyectos artísticos de manera individual o colectiva, seleccionando y utilizando con propiedad los recursos técnicos, tecnológicos y digitales más idóneos para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.</p> <p>BL1.4. Crear obras gráfico-plásticas individuales y colectivas que evidencien un planteamiento creativo aportando puntos de vista innovadores, utilizando las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual (códigos, soportes y técnicas) de forma personal .</p> | <p>CAA<br/>CEC<br/>CSC</p> <p>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CD<br/>CAA<br/>SIEE</p> <p>SIEE<br/>CEC</p> |

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p>personal.<br/> Justificación de la necesidad del dibujo técnico en la comunicación visual.<br/> Interpretación y comparación de los aspectos denotativos y connotativos de una imagen.<br/> Función sociocultural de la imagen en la historia.<br/> Análisis de los medios de comunicación de masas: debate sobre su uso y abuso.<br/> Discusión sobre las nuevas tecnologías. La ética social en la imagen digital e Internet.<br/> Análisis de los lenguajes visuales (gráfico, plástico, arquitectónico, escultórico) y audiovisuales para inferir sus posibilidades de comunicación.<br/> Desarrollo de un proyecto de interacción entre los distintos lenguajes, siguiendo las fases del proceso creativo.<br/> Los elementos gráfico- plásticos como vehículos de expresión.<br/> Experimentación con los elementos gráfico-plásticos como vehículos de la expresión personal.<br/> Identificación de la línea como elemento vehiculador de emociones.<br/> Análisis del valor expresivo de la línea mediante la elaboración de bocetos y encajes de planteamiento subjetivo.<br/> Experimentación con la línea para conseguir texturas visuales y táctiles, tramas y plantillas con fines expresivos.<br/> Análisis del color en una obra de arte: identificación de la gama cromática que predomina y diferenciación del valor denotativo y connotativo.<br/> Experimentación con el color como valor simbólico: realizar cambios del color de una imagen para variar su significado.<br/> Creación de obras de ejecución propia e interpretaciones de obras de arte experimentando con los recursos gráfico-plásticos de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.<br/> Introducción a la Historia del Arte.<br/> Estudio de los diferentes usos de los elementos configurativos del lenguaje visual, y análisis del uso de materiales, técnicas y soportes en los distintos estilos artísticos.<br/> Estudio de las obras de arte, situándolas en el período al que pertenecen para potenciar la conservación del patrimonio artístico y cultural, su respeto y divulgación.</p> | <p>BL1.5. Crear una obra individual o colectiva experimentando con la interacción entre los distintos lenguajes (gráfico-plástico, escrito, oral, gestual y musical), proponer un plan ordenado de acciones estableciendo unas metas, y utilizar diferentes recursos tanto analógicos como digitales para alcanzarlas, teniendo en cuenta el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>BL1.6. Crear o reinterpretar obras de arte experimentando con la huella gráfica de los elementos configurativos del lenguaje visual (punto, línea, textura y color) de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.</p> | <p>CCLI<br/> SIEE<br/> CEC</p> <p>SIEE<br/> CEC</p> |
|--|--|---|

Interés por conocer cualquier manifestación artística y estimación de la misma como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo.  
Interpretación gráfico-plástica personal de obras de arte y argumentación de la misma mediante la explicación del proceso de creación, y el análisis de la estructura compositiva, los soportes, materiales y técnicas.

La composición

Revisión de las leyes de composición: estudio de la ley de la balanza y la ley de compensación de masas.

Experimentación con los elementos que intervienen en la estructura compositiva (formato, encajado y encuadre) y con las leyes de la Gestalt (Ley de la figura-fondo, ley del contraste, ley de formas ambiguas y de la inclusividad, de proximidad, semejanza y continuidad) de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos.

Utilización de los conceptos de peso visual y equilibrio para subrayar el centro de interés visual.

Diferenciación de peso visual por tamaño, forma, color y textura.

Comparación del equilibrio simétrico y el asimétrico: equilibrio por igualdad, por equivalencia o por contrapeso.

Análisis y experimentación del ritmo compositivo.

- El ritmo libre.
- El ritmo armónico: lineal, quebrado o continuo.
- El ritmo por contraste: sucesiones binarias, crecientes o decrecientes.
- La regla de los tres tercios.

Aplicación de los criterios de composición y esquemas de movimiento y ritmo, mediante la creación de composiciones artísticas, seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje compositivo.

Lectura, análisis y argumentación de las líneas de fuerza que estructuran una obra artística.

Materiales y técnicas en los productos artísticos.

Análisis de los factores que inciden en un producto artístico: materiales, técnicas, composición e intencionalidad.

Elección y utilización con propiedad de los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse mediante proyectos artísticos de diferente índole, tanto bidimensionales como tridimensionales.

Estudio de la expresión plástica: recursos gráficos expresivos, transformación y manipulación de imágenes.

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Investigación con técnicas secas (lápices de grafito, carboncillo, lápices de colores, pasteles y ceras, collage y materiales de desecho), ahondando en su carácter de expresión subjetiva.</p> <p>Investigación con las técnicas húmedas (acuarelas, témperas, técnicas mixtas, técnicas de estampación), ahondando en su carácter de expresión subjetiva.</p> <p>Creación de obras tridimensionales con materiales blandos como la cartulina, cartón, arcilla o poliuretano expandido, para crear obras personales y expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.</p> <p>Estudio del proceso de creación artística y planificación de sus fases.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Elección y experimentación con soportes y técnicas para elaborar composiciones personales o en grupo.</li> <li>· Análisis y explicación de los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que intervienen en el proceso de creación de una obra artística, y que constituyen el aspecto formal de la misma.</li> <li>· Auto-evaluación continua del proceso de realización.</li> </ul> <p>Diferencias entre las imágenes producidas por materiales y técnicas convencionales, y las generadas por medios digitales. Revisión de los tipos de imágenes digitales. Discusión sobre los ámbitos de aplicación de la imagen digital.</p> |  |  |
|--|--|--|

| Bloque 2: Dibujo técnico. Curso 4º ESO   |   |  |
|--|---|--|
| Contenidos   | Criterios de evaluación   | CC   |
| <p>La geometría plana como base del diseño.</p> <p>Análisis de las cualidades de la forma. Diferenciación del sistema de representación objetiva de la forma (descriptivo), y el dibujo artístico (perceptivo).</p> <p>Diferencia entre formas naturales y artificiales.</p> <p>Expresión de la proporción: revisión de la proporcionalidad entre segmentos, y del concepto de escala.</p> <p>Análisis de la estructura geométrica de las formas naturales del entorno y en el arte.</p> <p>Desarrollo de una propuesta gráfico-plástica basada en apuntes del natural</p> | <p>BL2.1. Reconocer las proporciones y la estructura geométrica de las formas naturales, distinguir de las formas geométricas artificiales y dibujar apuntes del natural de objetos y espacios del entorno diferenciando el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo y utilizando el concepto de escala.</p> <p>BL2.2. Analizar la configuración de diseños de objetos, producciones y espacios del entorno cotidiano construidos a partir de formas geométricas planas, y crear composiciones creativas aplicando las redes modulares y sus transformaciones básicas (simetría, giro, traslación) y el trazado de tangencias, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo</p> | <p>CMCT<br/>CAA<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>SIEE<br/>CEC</p> |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>de objetos y espacios del entorno, aplicando el concepto de escala.<br/> Repaso del concepto de polígono regular, y trazado técnico de polígonos mediante los métodos particulares dado el lado y métodos generales dado el lado y el radio.<br/> Trazado de polígonos estrellados.<br/> Resolución de problemas sencillos referidos a polígonos.<br/> Utilización de formas geométricas poligonales en la realización de motivos decorativos.<br/> Análisis de la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas:<br/> Identificación de redes modulares. Aplicación del trazado de polígonos al diseño de redes modulares.<br/> Diseño de redes poligonales como base de formas modulares bidimensionales para aplicar en el campo del diseño.<br/> Repaso del trazado de tangencias y curvas técnicas.<br/> Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicación al campo del diseño.<br/> Utilización de diversos trazados geométricos y transformaciones básicas como la simetría o el giro para la creación de composiciones personales.<br/> Sistemas de representación.<br/> Reflexión sobre los sistemas de representación objetiva de las formas y el dibujo técnico, e identificación de sus ámbitos de aplicación (artes, arquitectura, diseño e ingenierías). Argumentación de la utilidad de la representación objetiva en cada uno de dichos ámbitos.<br/> Repaso del concepto de normalización y el trazado de las vistas de un sólido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Visualización de formas tridimensionales definidas por sus vistas.</li> <li>· Trazado de alzado, planta y perfil de figuras tridimensionales sencillas del entorno aplicando la normalización.</li> <li>· Representación de elementos arquitectónicos próximos sencillos.</li> <li>· Desarrollo en plano de sólidos sencillos.</li> </ul> <p>Interpretación de planos técnicos en arquitectura, topografía y diseño, y realización de una maqueta a escala partiendo de las proyecciones en plano de una obra arquitectónica sencilla.<br/> Revisión de los conceptos fundamentales del sistema axonométrico ortogonal: trazado de sólidos sencillos en perspectiva isométrica.</p> | <p>técnico.</p> <p>BL2.3. Diferenciar la utilización de proyecciones cilíndricas o cónicas en los distintos sistemas de representación espacial, identificar el más adecuado gráficamente en cada ámbito de aplicación (artes, arquitectura, diseño e ingeniería), y reconocer la utilidad del dibujo de representación objetiva en cada uno de dichos ámbitos.</p> <p>BL2.4. Trazar las vistas (alzado, planta y perfil) de figuras tridimensionales sencillas, visualizar formas tridimensionales definidas por sus vistas principales, y realizar perspectivas cónicas frontales u oblicuas eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> | <p>CMCT<br/> CAA<br/> CEC</p> <p>CMCT<br/> CAA<br/> CEC</p> |
|---|--|---|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Revisión de los conceptos fundamentales del sistema axonométrico oblicuo: trazado de sólidos sencillos en perspectiva caballera.</p> <p>Introducción a la Perspectiva cónica. Trazado de los elementos fundamentales del sistema de perspectiva cónica frontal y oblicua: línea de tierra, línea del horizonte, punto de vista y puntos de fuga.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Análisis de las aplicaciones del sistema cónico.</li> <li>· Práctica de la perspectiva cónica en la representación de formas geométricas simples, espacios y entornos cercanos.</li> </ul> <p>Selección y utilización del sistema de proyección más adecuado gráficamente al dibujo del objeto o espacio que se pretende representar.</p> |  |  |
|--|--|--|

| Bloque 3: Fundamentos del diseño. Curso 4º ESO   |  |  |
|--|--|--|
| Contenidos   | Criterios de evaluación  | CC   |
| <p>Fundamentos del diseño. El diseño y la artesanía. Su aplicación. Las escuelas y los estudios de diseño. Autores y diseños más destacados del siglo XX.</p> <p>Diferenciación entre diseño y artesanía.</p> <p>Conocimiento de las asociaciones y los colegios profesionales del campo del diseño.</p> <p>Valoración de las influencias en el diseño de las grandes escuelas y autores.</p> <p>Apreciación de los diseños más importantes del siglo XX.</p> <p>Comunicación y difusión del diseño.</p> <p>Reconocimiento de los factores que constituyen la forma-función y la comunicación en el diseño.</p> <p>Diseño global y autóctono.</p> <p>Apreciación de distintos campos del diseño en la Comunidad Valenciana y en el resto de España.</p> <p>El diseño y el entorno cotidiano.</p> <p>Observación y análisis de los elementos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>Identificación y clasificación de diferentes objetos en función de la familia o campo del diseño.</p> <p>Aplicación del diseño al entorno cotidiano.</p> <p>Percepción e interpretación crítica de las imágenes y las formas de su</p> | <p>BL3.1. Identificar las imágenes, objetos y espacios del entorno, propios de los diferentes campos del diseño, y analizar sus cualidades plásticas, estéticas, funcionales.</p> <p>BL3.2. Reconocer algunos diseñadores y escuelas de diseño más significativas del siglo XX, diferenciando los distintos campos de aplicación y su influencia social y cultural y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.</p> <p>BL3.3. Identificar en las imágenes visuales y audiovisuales de los medios de comunicación, los elementos configurativos gráfico-plásticos, expresivos y técnicos, propios del diseño y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.</p> <p>BL3.4. Elaborar un proyecto de diseño teniendo en cuenta los métodos de generación de ideas como por ejemplo brainstorming en el proceso creativo y planificar de las fases del proceso de trabajo (bocetos, prototipos, maqueta, composición y técnica) teniendo en cuenta los recursos técnicos y digitales.</p> <p>BL3.5. Leer y analizar imágenes y objetos del campo profesional del diseño</p> | <p>CMCT<br/>CEC</p> <p>CCLI<br/>CSC<br/>CEC</p> <p>CCLI<br/>CSC<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>SIEE</p> <p>CMCT</p> |

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>entorno cultural siendo sensible a las cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>El proyecto: análisis del proceso creativo.</p> <p>Distinción y valoración de las fases en la creación de un diseño.</p> <p>Identificación de los elementos que conforman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Análisis de los elementos que generan el mensaje (signos, símbolos, estructuras compositivas, formas, texturas y colores).</li> <li>· Análisis de aspectos fundamentales en el diseño de un producto como son: mensaje, funcionalidad, producción, factores sociales y psicológicos, ergonomía, estética, etc.</li> </ul> <p>Métodos de divergencia analítica y creativa.</p> <p>Innovación y transformación en el diseño.</p> <p>Aplicación de métodos de transformación y de convergencia.</p> <p>Utilización de estrategias creativas en la generación de ideas como por ejemplo <i>brainstorming</i>, diagramas de burbujas, <i>design thinking</i>, etc.</p> <p>Apreciación del proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas.</p> <p>El campo profesional del diseño gráfico: editorial, imagen corporativa, publicidad, cartelismo, señalización, packaging, ilustración.</p> <p>Observación y análisis del campo profesional del diseño gráfico: de la comunicación global a la ilustración.</p> <p>Estudio de los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Interacción figura-fondo. Relación texto-imagen.</li> <li>· Realización de ejercicios de Gestal de interacción figura-fondo.</li> </ul> <p>Diseño y dibujo técnico.</p> <p>Aplicación del dibujo técnico al diseño gráfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Realización de composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza de las representaciones gráficas.</li> </ul> <p>Tipografías básicas. Estudio y realización de tipografías.</p> <p>Señalética y comunicación visual.</p> <p>Experimentación y valoración con diferentes materiales y acabados para la realización de diseños gráficos.</p> <p>La imagen global: la identidad corporativa y la imagen de marca de una</p> | <p>gráfico (editorial, imagen corporativa, publicidad, cartelismo, señalización, packaging y ilustración) e industrial (diseño de moda, diseño textil, interiorismo, diseño industrial) para identificar los elementos y funciones que los caracterizan y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.</p> <p>BL3.6. Elaborar de forma creativa imágenes visuales y audiovisuales propias del diseño gráfico (editorial, imagen corporativa, publicidad, cartelismo, señalización, “packaging” y ilustración) y utilizar recursos técnicos y grafico-plásticos para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL3.7. Elaborar un diseño propio o colectivo del campo textil aplicando fundamentos compositivos, como por ejemplo, las redes modulares, teniendo en cuenta la función estética y la finalidad del producto final.</p> <p>BL3.8. Realizar el diseño de un producto de forma cooperativa planificando las fases del proceso de trabajo (idea, boceto, prototipo) y utilizar las técnicas de proyección (sistemas de representación, croquización y maquetación) adecuadas a la posterior construcción que resuelva las necesidades detectadas en su entorno personal, familiar y social.</p> | <p>CSC<br/>CCLI</p> <p>CMCT<br/>CD<br/>SIEE<br/>CSC</p> <p>SIEE<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CSC<br/>SIEE<br/>CAA</p> |
|--|---|--|

empresa.  
 Realización de una imagen de marca.  
 Campos del diseño gráfico. Experimentación.  
 · Realización de distintos tipos de diseños y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas y estudiando la organización del plano y del espacio.  
 El campo profesional del diseño de moda.  
 El dibujo de maniqués. Realización de técnicas gráficas para la representación bidimensional de maniqués.  
 Estudio de las proporciones.  
 Diseño textil: telas, estampados, moda.  
 Realización de composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes tejidos.  
 Experimentación en la realización de diseños textiles con diferentes técnicas y materiales. Valoración.  
 · Utilización de diferentes tipos de composiciones modulares aplicando las formas geométricas básicas.  
 El diseño de moda en la Comunidad Valenciana.  
 · Estudio de las empresas del sector moda de la Comunidad Valenciana.  
 · Apreciación del diseño de moda valenciano. Pasarelas.  
 Interiorismo.  
 Identificación de distintos campos de aplicación del diseño de interiores.  
 El espacio habitable: ordenación espacial, interiorismo, escaparates, exposiciones.  
 La representación del espacio interior.  
 Estudio de la distribución de espacios.  
 Circulación interior e iluminación natural y artificial.  
 Aplicación de las proyecciones al diseño de interiores: dibujo y lectura de formas y sistemas de representación.  
 Creación de espacios con elementos de interiorismo: colores, iluminación, mobiliario, textiles complementos.  
 La dimensión humana en los espacios de interior. El diseño de Le Corbusier.  
 · Diseño y barreras arquitectónicas.  
 · Identificación y utilización de la ergonomía en el diseño de interiores.  
 Diferenciación de necesidades entre zonas abiertas y zonas cerradas.

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>· Respeto, empatía y resiliencia hacia sus iguales y resto de ciudadanos, priorización y ayuda ante discapacidades.</p> <p>El campo profesional del diseño de un producto.</p> <p>Observación de objetos de nuestro entorno: la idoneidad de los elementos.</p> <p>Análisis de las relaciones funcionales y formales de los objetos.</p> <p>Estudio y valoración del diseño de muebles en la Comunidad Valenciana.</p> <p>Elementos configuradores del diseño.</p> <p>Factores conceptuales, sociológicos, psicológicos, sígnicos, icónicos.</p> <p>Factores formales: funcionales, estéticos, productivos, ergonómicos.</p> <p>Organización del campo visual: tensiones, movimientos y ritmos compositivos.</p> <p>Aplicación de la luz y el color: mezcla aditiva y sustractiva, relaciones cromáticas, efectos fisiológicos y psicológicos.</p> <p>Valoración y regulación del trabajo en equipo para la creación de ideas originales y perseverancia en el trabajo. Retroalimentación.</p> <p>Identificación de las fases de la generación de ideas. proyecto técnico.</p> <p>El Proyecto.</p> <p>Planificación de los pasos a seguir en la realización de proyectos, respetando las aportaciones de los compañeros.</p> <p>Realización de bocetos sencillos.</p> <p>Aplicación de técnicas de proyección y realización de objetos: sistemas de representación (diédrico, axonométrico y cónico).</p> <p>Normalización.</p> <p>Croquización. Realización de croquis, dibujos y planos finales de un proyecto técnico.</p> <p>Maquetación, prototipos y presentación final.</p> <p>Utilización de las nuevas tecnologías para llevar a cabo sus propios proyectos de diseño.</p> <p>Utilización de programas informáticos apropiados al diseño de objetos en 3D.</p> <p>Construcción de volúmenes y formas expresivas volumétricas con materiales diversos: papel, materiales de modelaje y reciclaje.</p> |  |  |
|--|--|--|

|   |                         |    |
|---|-------------------------|----|
| Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia. Curso 4º ESO |                         |    |
| Contenidos  | Criterios de evaluación | CC |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>La imagen fotográfica.<br/> Identificación de los antecedentes físicos y químicos de la fotografía.<br/> Evolución histórica de la fotografía hasta la actualidad.<br/> Estilos: retratos, paisaje, bodegón, macros, publicitaria, arquitectónica, deportes.<br/> Tendencias marcadas por las vanguardias artísticas (impresionismo, expresionismo, surrealismo, arte conceptual, arte minimalista, etc) y autores.<br/> Observación, reconocimiento y análisis de elementos que identifican la imagen fotográfica.<br/> Tipos de cámaras fotográficas, cámaras de móviles y tabletas digitales.<br/> Identificación y localización de los recursos de la cámara fotográfica.<br/> Identificación de las partes, controles y funciones del cuerpo de la cámara: Enfoque. Obturador y diafragma. Profundidad de campo. Velocidad de obturación y definición de la imagen. Programas automáticos. El CCD. Filtros y balance de blancos.<br/> Clasificación y utilización de objetivos: normal de 50 mm, gran angular de 28 o 35 mm y teleobjetivo de de 100 o 135 mm. Enfoque, iris, distancia focal y zoom.<br/> Utilización de accesorios fotográficos y soportes de cámara: el trípode, filtros.<br/> Fuentes de iluminación natural y artificial. El flash.<br/> Diseño y elaboración del decorado fotográfico.<br/> Organización y distribución de los diferentes puntos de luz: focos, paraguas reflector, difusor...<br/> Diferenciación entre luces dominantes y subdominantes.<br/> Mantenimiento del espacio de trabajo y material en perfecto orden y estado, y aportando al aula cuando es necesario para la realización de las actividades.<br/> Sistemas de almacenaje digital. Disco duro, tarjetas de memoria y USB.<br/> · Utilización correcta de diferentes sistemas de almacenaje de imágenes.<br/> · Conocimiento de los distintas extensiones de la imágenes digitales.<br/> Composición y encuadre. Angulación y escalado de planos. Diferentes puntos de vista de la toma fotográfica: nadir, cenital, picado, contrapicado y normal.<br/> Realización de fotografías variando el enfoque y la profundidad campo.</p> | <p>BL4.1. Reconocer las imágenes visuales y audiovisuales de diferentes medios de comunicación e Internet e identificar los elementos que conforman el lenguaje visual (formales, estéticos, expresivos, técnicos), estilos, finalidad y función del mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL4.2. Leer y analizar imágenes fotográficas identificando el lenguaje propio de la fotografía, teniendo en cuenta aspectos compositivos, estilísticos (realismo, figuración y abstracción), temáticos (paisaje, bodegón, retrato, etc), simbólicos, expresivos, técnicos y la función comunicativa del mensaje que desean transmitir.</p> <p>BL4.3. Realizar de forma creativa fotografías aplicando los recursos de la cámara fotográfica: controles y funciones del cuerpo de la cámara (como por ejemplo balance de blancos) y distintos objetivos, y aplicar correctamente los accesorios fotográficos para representar de modo personal o en equipo ideas, emociones y sentimientos.</p> <p>BL4.4. Leer y analizar imágenes o campañas publicitarias de los medios de comunicación identificando el lenguaje propio de la publicidad, teniendo en cuenta aspectos compositivos, estilísticos, temáticos, simbólicos, expresivos y la interrelación de los lenguajes que intervienen, y argumentando de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.</p> <p>BL4.5. Elaborar de forma creativa y cooperativa un proyecto publicitario eligiendo el producto, el lema, el eslogan, el lenguaje y el medio de comunicación, relacionando las imágenes con el texto, los efectos sonoros, el emisor y receptor y teniendo en cuenta el mensaje que desea transmitir.</p> <p>BL4.6. Leer y analizar aspectos técnicos (tipos de planos y angulaciones, el ritmo y el tiempo, la elipsi, el flashback, el flashforward, continuidad y raccord, signos de puntuación: corte, fundido, cortinilla y barrido) de producciones audiovisuales de diferentes medios de comunicación para comprender los factores expresivos, culturales y sociales que intervienen, argumentando de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y del diálogo.</p> | <p>CEC<br/>CSC<br/>CCLI</p> <p>CEC<br/>CAA</p> <p>CMCT<br/>CD<br/>SIEE<br/>CEC</p> <p>CCLI<br/>CMCT<br/>CAA<br/>CSC</p> <p>CCLI<br/>CSC<br/>SIEE</p> <p>CAA<br/>CSC<br/>CEC<br/>CCLI</p> |
|--|--|--|

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>Realización de trabajos fotográficos utilizando diferentes tipos de planos.<br/>Aplicación y experimentación de técnicas fotográficas elementales en determinados trabajos.<br/>Precisión y corrección en la toma de imágenes con la cámara fotográfica.<br/>Apps y programas de retoque.<br/>Temática y valor expresivo de la fotografía. Composición, técnica y estilo en fotografía.<br/>Recopilación de imágenes de prensa analizando sus finalidades.<br/>Realización de fotografía expresiva, informativa y publicitaria. Técnicas.<br/>Realización de fotografías, teniendo en cuenta criterios estéticos. Clave alta - clave baja.<br/>Disposición favorable para realizar los trabajos de forma precisa, ordenada y limpia.<br/>El collage o fotomontaje. Apps y recursos informáticos que mejoran y/o varían la fotografía.<br/>La fotografía publicitaria.<br/>Utilización de recursos publicitarios: uso de textos o eslóganes e imágenes fotográficas.<br/>Proyección de fotografías publicitarias utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.<br/>Difusión de la publicidad en los mass media.<br/>Disposición crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.<br/>La imagen en movimiento. Origen y evolución.<br/>Análisis de los géneros en la producción audiovisual. Ficción y realidad.<br/>Objetividad y subjetividad.<br/>Descripción de las distintas corrientes estéticas.<br/>Apreciación del resultado artístico y técnico de los grandes autores en la industria del cine.<br/>Conocimiento del cine de autor.<br/>El mensaje en la comunicación audiovisual.<br/>Visionado de diferentes producciones audiovisuales.<br/>Percepción y interpretación del mensaje audiovisual a partir del género, tema, banda sonora, caracterización de personajes, y aspectos técnicos (planificación, angulación y movimientos de la cámara).</p> | <p>BL4.7. Elaborar de forma creativa producciones audiovisuales propias o en grupo interpretando elementos de su entorno personal o social, planificar el proceso de trabajo (guión, grabación y montaje, producción y postproducción), utilizar los recursos técnicos y expresivos (tipos de planos y angulaciones, el ritmo y el tiempo, elipsi, flashback, flashforward, continuidad y raccord, signos de puntuación (corte, fundido, cortinilla y barrido) propios del lenguaje cinematográfico y evaluar los resultados de las mismas.</p> <p>BL4.8. Elaborar un videotutorial (video formativo, Videoclip y videoarte) individual o colectivo, interpretando elementos de su entorno personal o social y planificando el proceso de trabajo, utilizar los recursos técnicos y expresivos (tipos de planos y angulaciones, recursos para alterar la secuencia de tiempo, etc) y los signos de puntuación (corte, fundido, cortinilla y barrido) propios del lenguaje cinematográfico y evaluar el resultado.</p> <p>BL4.9. Elaborar un corto animado, de forma cooperativa, mediante la técnica del Stop Motion (plastimación, pixilación, go motion o time-lapse), a partir del montaje de fotografías, planificar el proceso de trabajo (guión, captura de imágenes fotográficas y montaje, producción y postproducción), y utilizar los recursos técnicos y expresivos propios del lenguaje fotográfico y cinematográfico.</p> <p>BL4.10. Elaborar de forma cooperativa, personajes y escenarios con diferentes decorados realizados con materiales (plastilina, papel, cartón, plástico, tela, etc) para realizar un corto con la técnica Stop Motion (plastimación), teniendo en cuenta los recursos gráfico-plásticos, caracterización de los personajes y la proporciones y escalas de los objetos que intervienen.</p> | <p>CMCT<br/>CAA<br/>SIEE<br/>CEC<br/>CD</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>SIEE<br/>CEC<br/>CD</p> <p>CMCT<br/>CAA<br/>SIEE<br/>CEC<br/>CD</p> <p>CMCT<br/>CEC<br/>CD</p> |
|--|---|--|

El lenguaje y la técnica cinematográfica.  
 Angulación y punto de vista. Movimientos de cámara. El ritmo y el tiempo. La elipse. El flashback. El flashforward. Continuidad y raccord. Signos de puntuación: corte, fundido, cortinilla y barrido.  
 Análisis de los distintos tipos de planos y angulaciones que aparecen en producciones cinematográficas valorando sus cualidades expresivas.  
 Visionado de diferentes fragmentos cinematográficos analizando los movimientos de cámara.  
 La estructura narrativa: la idea. Storyline y sinopsis. El guión literario y el guión técnico. El guión gráfico o storyboard. Elaboración.  
 Aplicación de técnicas de generación de ideas. Desarrollo de la sinopsis. Construcción del guión literario (coherencia en la estructura narrativa: comienzo, problema, conflicto, solución, final). Desarrollo del guión técnico.  
 Planificación y puesta en escena. Composición y encuadre. Escala de planos. Angulación.  
 Organización de los equipos, materiales y distribución de los diferentes roles profesionales a simular por el alumnado.  
 Experimentación, realización y manipulación con dibujos, fotografías y materiales.  
 Aplicación de técnicas de iluminación y creación de decorados.  
 Experimentación con la tecnología del vídeo doméstico (cámara, móvil y tableta digital).  
 Producción y registro de imágenes, edición y postproducción, en función del planteamiento del contenido/mensaje que se quiere transmitir.  
 Esfuerzo para presentar las producciones videográficas con calidad y un mensaje adecuado.  
 Planificación y desarrollo de la pre-producción, producción/realización, postproducción/edición y difusión.  
 La Videocreación: Videotutorial, video formativo, Videoclip y videoarte.  
 La animación y Stop Motion.  
 Identificación y reconocimiento de diferentes técnicas de animación y Stop Motion.  
 Diferenciación de las técnicas Stop Motion: Claymation (plastimación), pixilación, go motion y time-lapse.  
 Confeción de relatos digitales con la técnica Stop Motion.

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>Experimentación y aplicación de las técnicas de registro de imágenes y sonido en directo.</p> <p>Identificación, estudio y configuración de los equipamientos del vídeo doméstico.</p> <p>Aplicación de otros formatos audiovisuales a partir de composiciones musicales o la poesía japonesa tipo <i>Haiku</i>.</p> <p>Elaboración de imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. Las Apps.</p> <p>Programas de edición de vídeos. Créditos. Sonido.</p> <p>Aplicación de técnicas de edición de imágenes y sonidos.</p> <p>Conocimiento de programas informáticos adecuados para la edición de vídeos, créditos y efectos sonoros (locuciones, efectos especiales, onomatopeyas y banda sonora).</p> <p>Producción audiovisual en la Comunidad Valenciana.</p> <p>Visualización de producciones audiovisuales significativas realizadas en la Comunidad Valenciana.</p> |  |  |
|---|--|--|

#### COMPETENCIAS DEL CURRÍCULO

CCLI: Competencia comunicación lingüística.

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

CD: Competencia digital.

CAA: Competencia aprender a aprender.

CSC: Competencias sociales y cívicas.

SIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

CEC: Conciencia y expresiones culturales.