IES BEN ARABÍ	Curso Escolar: 2023/24

Programación

Materia: EPV1EA - Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Curso: 1º	ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Unidad formativas dedicada al estudio del dibujo técnico	Fecha inicio prev.: 13/09/2023	Fecha fin prev.: 15/12/2023	Sesiones prev.: 26

Saberes básicos

C - Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

0.1 - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

0.2 - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Uso de los instrumentos de dibujo técnico. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos, mediatriz. Ángulos, trazado con plantillas, bisectriz. Clasificación y trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación de los trazados geométricos al diseño de creaciones propias.

0.3 - Introducción a la geometría proyectiva. Vistas diédricas y perspectivas de volúmenes sencillos trazadas sobre mallas geométricas moduladas sencillas. Normalización básica.

0.4 - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	#.1.1.Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.1.2.Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
3.Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	#.3.1.Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA

4.Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	#.4.2.Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.4.3.Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
5.Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	#.5.2.Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	#.6.1.Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.6.2.Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	#.7.1.Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • STEM

8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	#.8.2.Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.8.3.Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

UNIDAD UF2: Unidad formativa dedicada al estudio de los elementos de la expresión plástica	**Fecha inicio prev.: 08/01/2024**	**Fecha fin prev.: 15/03/2024**	**Sesiones prev.: 20**

Saberes básicos

A - Patrimonio artístico y cultural.

0.1 - Los géneros artísticos. De la Prehistoria a la Edad Moderna.

0.2 - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Prehistoria a la Edad Moderna, y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

B - Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

0.2 - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Identificación en obras de arte y aplicación de sus posibilidades expresivas y comunicativas.

0.3 - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Formas simples. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático. Clasificación de texturas. Texturas gráficas.

0.4 - La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. La simetría en la composición. Ritmos monótonos y alternos.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	#.1.1.Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.1.2.Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA

2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	#.2.1.Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.2.2.Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
3.Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	#.3.1.Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.3.2.Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
4.Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	#.4.1.Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.4.2.Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
5.Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	#.5.1.Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.5.2.Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA

6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	#.6.1.Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.6.2.Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	#.7.1.Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • STEM
8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	#.8.1.Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.8.2.Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.8.3.Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF3: Unidad formativa dedicada al estudio de los elementos del lenguaje visual y la comunicación visual		**Fecha inicio prev.: 02/04/2024**	**Fecha fin prev.: 14/06/2024**	**Sesiones prev.: 24**

Saberes básicos

B - Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

0.1 - El lenguaje visual como forma de comunicación. La imagen fija.

D - Imagen y comunicación visual y audiovisual.

0.1 - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.

0.2 - Imagen fija, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía y los formatos digitales.

0.3 - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	#.1.1.Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.1.2.Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	#.2.1.Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.2.2.Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
3.Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	#.3.1.Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.3.2.Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA

4.Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	#.4.1.Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.4.2.Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
5.Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	#.5.1.Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.5.2.Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	#.6.1.Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.6.2.Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	#.7.1.Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • STEM

8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	#.8.1.Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.8.2.Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.8.3.Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba escrita:40% **Eval. Extraordinaria:** • Cuaderno de clase:100%	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

IES BEN ARABÍ	Curso Escolar: 2023/24

Programación

Materia: EPV2EA - Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Curso: 2º	ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Unidad formativa dedicada al estudio del dibujo técnico	Fecha inicio prev.: 13/09/2023	Fecha fin prev.: 15/12/2023	Sesiones prev.: 22

Saberes básicos

A - Patrimonio artístico y cultural.

0.3 - Las formas geométricas en el arte y en el entorno más lejano. Patrimonio artístico, arquitectónico y del diseño nacional e internacional.

C - Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

0.2 - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

0.5 - Geometría plana y trazados geométricos básicos. Enlaces y tangencias sencillas. Ejecución de diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos. Aplicación de los trazados geométricos al diseño de creaciones propias.

0.6 - Geometría proyectiva. Vistas diédricas y perspectivas de volúmenes trazadas sobre mallas geométricas moduladas complejas. Normalización básica.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	#.2.1.Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.2.2.Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
3.Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	#.3.2.Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA

4.Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	#.4.3.Resolver con corrección problemas de geometría plana y sistemas de representación, aplicando las normas correspondientes y utilizando tanto herramientas manipulativas como digitales, valorando además el rigor gráfico del procedimiento: claridad, precisión, proceso de resolución y construcción gráfica.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	#.7.1.Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • STEM
8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	#.8.2.Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.8.3.Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF2: Unidad formativa dedicada al estudio de los elementos de la expresión plástica		**Fecha inicio prev.: 08/01/2024**	**Fecha fin prev.: 15/03/2024**	**Sesiones prev.: 22**

Saberes básicos

A - Patrimonio artístico y cultural.

0.1 - Los géneros artísticos. De la Edad Contemporánea a nuestros días.

0.2 - Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, desde la Edad Contemporánea a nuestros días, y las pertenecientes al patrimonio nacional e internacional: análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género. El papel de la mujer en el arte actual.

B - Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

0.2 - Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Su uso para crear cualidades expresivas tales como profundidad y gamas tonales entre otros. Utilización de los elementos básicos como configuradores de esquemas compositivos sencillos.

0.3 - Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Formas complejas. Armonías y contrastes de color. Texturas táctiles.

C - Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

0.1 - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

0.3 - Profundización en el estudio y uso de técnicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Su uso en el arte y en la creación personal.

0.4 - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	#.1.1.Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.1.2.Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	#.2.1.Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.2.2.Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
3.Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	#.3.1.Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.3.2.Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
4.Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	#.4.1.Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.4.2.Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA

5.Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	#.5.1.Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.5.2.Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	#.6.1.Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.6.2.Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	#.7.1.Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • STEM
8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	#.8.2.Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.8.3.Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF3: Unidad formativa basada en el estudio de la comunicación visual y audiovisual		**Fecha inicio prev.: 02/04/2024**	**Fecha fin prev.: 14/06/2024**	**Sesiones prev.: 22**

Saberes básicos

B - Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.
0.1 - El lenguaje visual como forma de comunicación. Imagen fija e imagen en movimiento.
0.4 - La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

0.5 - La composición. El ritmo en esquemas compositivos básicos: ritmo modular lineal, creciente, decreciente y radial entre otros.
D - Imagen y comunicación visual y audiovisual.
0.1 - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
0.2 - Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales.
0.3 - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas basadas en imágenes en movimiento de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	#.1.1.Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.1.2.Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
2.Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	#.2.1.Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.2.2.Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
3.Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	#.3.2.Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
4.Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	#.4.2.Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA

5.Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	#.5.1.Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.5.2.Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
6.Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	#.6.1.Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.6.2.Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
7.Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	#.7.1.Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • STEM
8.Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	#.8.1.Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.8.2.Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.8.3.Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de clase:60% • Prueba parcial:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

Programación

Materia: CAV3EA - Comunicación Audiovisual	Curso: 3º	ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria

Plan General Anual

UNIDAD UF1: El mundo audiovisual. Origen y elementos configuradores	Fecha inicio prev.: 18/09/2023	Fecha fin prev.: 15/12/2023	Sesiones prev.: 24

Saberes básicos

A - El mundo audiovisual. Origen y elementos configuradores.

0.1 - Antecedentes y origen del cine. Etapas y movimientos cinematográficos. Géneros cinematográficos y audiovisuales.

0.2 - Elementos y recursos de la narrativa y el lenguaje audiovisual. Unidades de la narración audiovisual: planos, escenas y secuencias. Los movimientos de cámara y su capacidad comunicativa.

0.3 - El espacio: composición, descripción del espacio, plano/contraplano, campo/contracampo.

0.4 - El tiempo: tiempo real, tiempo condensado (elipsis), tiempo alargado o distendido, tiempo acelerado, tiempos simultáneos, flash-back, flash forward.

0.5 - La fotografía cinematográfica: el color. Paletas de color en producciones audiovisuales y su carga narrativa y dramática. La luz, su relación con la narrativa y capacidad dramática. Diferentes aproximaciones a la fotografía cinematográfica: directores de fotografía.

0.6 - Estructuras narrativas: cine y series.

0.7 - El montaje. Función. Tipos de montaje.

0.8 - El equipo de trabajo y las herramientas. El equipo humano. Herramientas del cine: cámaras, micrófonos, focos, programas de edición, etc. El smartphone como cámara de cine y equipo de edición.

0.9 - Otros productos audiovisuales.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.	#.1.1.Apreciar el origen del medio el audiovisual como forma de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando con iniciativa propia sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA
	#.1.2.Defender la importancia del patrimonio cinematográfico y audiovisual como legado universal para el ser humano, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación y argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA

2.Analizar los mensajes recibidos a través de diversas producciones audiovisuales, reconociendo los contextos diferentes en los que se producen y valorando la libertad de expresión como base fundamental en su creación, para encontrar, de manera abierta y respetuosa, diferencias y similitudes con su propia identidad cultural e implicarse en la defensa de los valores democráticos.	#.2.1.Observar críticamente los contextos en los que se han desarrollado las diferentes corrientes cinematográficas, valorando la creación generada en libertad e identificando sin prejuicios las intencionalidades de sus mensajes.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA
	#.2.2.Destacar tanto las diferencias como los puntos en común encontrados entre movimientos cinematográficos de diferentes momentos, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural y audiovisual y comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA
3.Analizar producciones audiovisuales, desarrollando una percepción crítica, evaluando la información visual y sonora que recibe y buscando enfoques novedosos, para integrarlas en su caudal artístico personal y generar una actitud proactiva hacia el medio audiovisual.	#.3.1.Explorar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de narración audiovisual, descubriendo las respuestas alternativas que ofrecen y comprendiendo las múltiples posibilidades de resolución que estos medios pueden generar ante un mismo interrogante.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA
UNIDAD UF2: El proceso creativo		**Fecha inicio prev.: 08/01/2024**	**Fecha fin prev.: 15/03/2024**	**Sesiones prev.: 22**

Saberes básicos

B - El proceso creativo.

0.1 - Desarrollo y fases del proceso creativo audiovisual. Planteamiento del proyecto e investigación. Criterios de selección de información aplicados al desarrollo del proyecto audiovisual propio.

0.2 - El guion: guion literario y guion técnico. Storyboard, story-reel y otros métodos de documentación técnica.

0.3 - Rodaje y dinámica de trabajo del equipo humano. La labor de dirección en la orientación del proyecto audiovisual.

0.4 - Edición, postproducción y efectos especiales.

0.5 - Difusión en diversas plataformas y participación en concursos y festivales.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
4.Comprender las cualidades plásticas, estéticas y semánticas de diferentes producciones audiovisuales, incluyendo las características de sus lenguajes y elementos técnicos en la valoración de su resultado final, para dar lugar a una recepción artística completa que combine emoción y comprensión de las dificultades y retos afrontados.	#.4.1.Analizar los lenguajes y elementos técnicos de diferentes producciones audiovisuales, comprobando hasta qué punto se rigen por el uso de unas reglas y códigos propios y valorando de forma abierta la posible flexibilidad de esas normas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA
	#.4.2.Profundizar la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos, y estéticos que supone toda producción de esta clase.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA

5.Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa y personal, empleando su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para implicarse personalmente en diversas clases de producciones audiovisuales, incluyendo las individuales.	#.5.1.Reconocer el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA
	#.5.2.Realizar producciones creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA
6.Incorporar en el proceso creativo la aceptación, tanto de sí mismo como del otro, y la voluntad de crecimiento, aumentando de ese modo la autoconfianza y la empatía, para asimilar que las creaciones significativas se suelen alimentar de un conocimiento personal consciente.	#.6.1.Hacer propuestas diferentes en la resolución de diversos proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de su interés, exponiendo perspectivas originales y valorando tanto el proceso expresivo individual, como el colectivo y compartido.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.6.2.Desarrollar propuestas de trabajo audiovisual con una intención expresiva y comunicativa personal y creativa, integrando en su ejecución la autocrítica y la necesidad de comunicación y comprensión del otro.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
7.Identificar el audiovisual como un medio con el que expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa y crítica, haciendo hincapié en el rigor de los procedimientos, para hacer suyas las defensas de la libertad de expresión y los derechos humanos.	#.7.1.Plantear propuestas diferentes en la planificación de producciones audiovisuales, privilegiando una mirada humanista e integradora sobre los problemas planteados.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA
UNIDAD UF3: Análisis y crítica cinematográfica		**Fecha inicio prev.: 02/04/2024**	**Fecha fin prev.: 31/05/2024**	**Sesiones prev.: 18**

Saberes básicos

C - Análisis y crítica cinematográfica.

0.1 - Grandes cineastas del ámbito regional, nacional e internacional.

0.2 - Análisis de cortometrajes, largometrajes y series. Género, contenido, mensaje, y valores audiovisuales.

0.3 - Crítica cinematográfica y respeto por las obras artísticas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
3.Analizar producciones audiovisuales, desarrollando una percepción crítica, evaluando la información visual y sonora que recibe y buscando enfoques novedosos, para integrarlas en su caudal artístico personal y generar una actitud proactiva hacia el medio audiovisual.	#.3.2.Disfrutar del lenguaje audiovisual, a través del análisis crítico y el debate constructivo en torno a diversas producciones, entendiendo los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA
UNIDAD UF4: Los recursos multimedia		**Fecha inicio prev.: 03/06/2024**	**Fecha fin prev.: 21/06/2024**	**Sesiones prev.: 6**

Saberes básicos

D - Los recursos multimedia.

0.1 - Características del lenguaje multimedia: elementos multimedia, navegación, interactividad y capacidad de respuesta.

0.2 - Creación de productos multimedia.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
7.Identificar el audiovisual como un medio con el que expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa y crítica, haciendo hincapié en el rigor de los procedimientos, para hacer suyas las defensas de la libertad de expresión y los derechos humanos.	#.7.2.Elaborar producciones audiovisuales mediante procesos de trabajo en equipo inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA
	#.7.3.Aprender las posibilidades de los recursos multimedia como plataformas de divulgación de las ideas y modos de expresión artística.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CP • CPSAA
8.Comunicar públicamente producciones audiovisuales, evaluando tanto el proceso conjunto de producción como el resultado final, para reflexionar sobre las reacciones de sus espectadores de forma abierta y respetuosa.	#.8.1.Exponer el resultado final de una producción audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.8.2.Analizar la recepción de las producciones audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:40% • Trabajos:60% **Eval. Extraordinaria:**	0,588	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA

Programación

Materia: YCP4EA - Proyecto de Investigación: Creaciones Audiovisuales y Plásticas	Curso: 4º	ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria

Plan General Anual

UNIDAD UF1: La moda	Fecha inicio prev.: 18/09/2023	Fecha fin prev.: 15/12/2023	Sesiones prev.: 22

Saberes básicos

A - Planificación.

0.1 - Elección del tema y concreción de los objetivos. Los conocimientos previos y objetivos realistas. El proyecto plástico y/o audiovisual personal.

0.2 - La bibliografía, las fuentes cibernéticas. Otras fuentes. La obra de arte como fuente de conocimiento. El plagio. Derechos y licencias artísticas.

0.3 - Plazos. Cronograma.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender el proceso de indagación audiovisual y plástica como una selección apropiada de un tema o centro de interés, y como una reflexión dinámica y constante sobre el logro de avances y conocimientos respecto de los objetivos propuestos.	#.1.1.Plantear, elegir y seleccionar un tema de interés.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC • CPSAA
	#.1.2.Concretar correctamente los objetivos y su viabilidad con los medios disponibles.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC • CPSAA
	#.1.3.Tratar y organizar la información adecuadamente.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC • CPSAA

2.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para la toma de datos, el análisis y tratamiento de la información y la exposición de los resultados del estudio.	#.2.1.Seleccionar con criterio y rigor las fuentes de información bibliográficas, cibernéticas, artísticas o audiovisuales de campo u otras.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD
	#.2.2.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información en el proceso de elaboración.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD
	#.2.3.Utilizar de forma eficiente, rigurosa y comunicativa las TIC en su aprendizaje.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD
	#.2.4.Utilizar adecuadamente las herramientas y tecnologías apropiadas para la exposición y defensa.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD
3.Exponer oralmente y de forma escrita los elementos del proceso y resultados de investigación, como herramienta en la indagación, adquisición y expresión de los aprendizajes en los procesos de comprensión de la información, de exploración plástica y audiovisual, y de redacción del trabajo de investigación.	#.3.1.Presentar la memoria con corrección formal, lenguaje adecuado y con claridad en la exposición de sus contenidos.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCL
	#.3.2.Exponer lo sustancial de la investigación, haciendo hincapié en los aspectos más importantes.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCL
	#.3.3.Realizar la exposición en un lenguaje sencillo pero riguroso.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCL

4.Adquirir la iniciativa y espíritu emprendedor a la hora de transformar las ideas en actos, presente en la resolución de problemas y toma de decisiones de forma autónoma, en la planificación y distribución de las tareas de un proyecto audiovisual o plástico, así como en la evaluación del resultado del proceso de investigación.	#.4.1.Saber ajustarse al tiempo establecido para el desarrollo del trabajo y la exposición de sus resultados.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
	#.4.2.Planificar la realización de las tareas propias de la labor de investigación.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
	#.4.3.Plantear hipótesis y considerar las variables.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
	#.4.4.Revisar el plan inicial y modificarlo, si es necesario.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
5.Analizar con criterio propio las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural, incorporando además la perspectiva de género. Defender la pluralidad cultural y artística y la libertad de expresión, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	#.5.1.Analizar manifestaciones plásticas y audiovisuales relevantes, observando el contexto sociocultural, su estructura básica, contenido, elementos constituyentes, aspectos comunicativos, expresivos y simbólicos, así como su valor artístico global.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCEC
6.Detectar, apreciar y producir conocimientos que presenten valores audiovisuales y plásticos relevantes, partiendo del patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.	#.6.1.Producir trabajos monográficos plásticos y/o audiovisuales que incorporen nuevos conocimientos, partiendo del Patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCEC
UNIDAD UF2: La música		**Fecha inicio prev.: 08/01/2024**	**Fecha fin prev.: 18/03/2024**	**Sesiones prev.: 22**

Saberes básicos

B - Elaboración
0.1 - Plan de trabajo.
0.2 - Proceso de documentación artística y/o audiovisual.
0.3 - Selección de la información.
0.4 - Organización de la información.

0.5 - Planteamiento de hipótesis.				
0.6 - Transformación de la investigación en información escrita y/o artística.				
0.7 - Proceso de investigación artística personal. Experimentación continua, reflexión y actuación subsiguiente.				
Competencias específicas	**Criterios de evaluación**	**Instrumentos**	**Valor máx. criterio de calificación**	**Competencias**
1.Comprender el proceso de indagación audiovisual y plástica como una selección apropiada de un tema o centro de interés, y como una reflexión dinámica y constante sobre el logro de avances y conocimientos respecto de los objetivos propuestos.	#.1.1.Plantear, elegir y seleccionar un tema de interés.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC • CPSAA
	#.1.2.Concretar correctamente los objetivos y su viabilidad con los medios disponibles.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC • CPSAA
	#.1.3.Tratar y organizar la información adecuadamente.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC • CPSAA
2.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para la toma de datos, el análisis y tratamiento de la información y la exposición de los resultados del estudio.	#.2.1.Seleccionar con criterio y rigor las fuentes de información bibliográficas, cibernéticas, artísticas o audiovisuales de campo u otras.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD
	#.2.2.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información en el proceso de elaboración.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD
	#.2.3.Utilizar de forma eficiente, rigurosa y comunicativa las TIC en su aprendizaje.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD
	#.2.4.Utilizar adecuadamente las herramientas y tecnologías apropiadas para la exposición y defensa.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD

3.Exponer oralmente y de forma escrita los elementos del proceso y resultados de investigación, como herramienta en la indagación, adquisición y expresión de los aprendizajes en los procesos de comprensión de la información, de exploración plástica y audiovisual, y de redacción del trabajo de investigación.	#.3.1.Presentar la memoria con corrección formal, lenguaje adecuado y con claridad en la exposición de sus contenidos.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCL
	#.3.2.Exponer lo sustancial de la investigación, haciendo hincapié en los aspectos más importantes.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCL
	#.3.3.Realizar la exposición en un lenguaje sencillo pero riguroso.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCL
4.Adquirir la iniciativa y espíritu emprendedor a la hora de transformar las ideas en actos, presente en la resolución de problemas y toma de decisiones de forma autónoma, en la planificación y distribución de las tareas de un proyecto audiovisual o plástico, así como en la evaluación del resultado del proceso de investigación.	#.4.1.Saber ajustarse al tiempo establecido para el desarrollo del trabajo y la exposición de sus resultados.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
	#.4.2.Planificar la realización de las tareas propias de la labor de investigación.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
	#.4.3.Plantear hipótesis y considerar las variables.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
	#.4.4.Revisar el plan inicial y modificarlo, si es necesario.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
5.Analizar con criterio propio las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural, incorporando además la perspectiva de género. Defender la pluralidad cultural y artística y la libertad de expresión, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	#.5.1.Analizar manifestaciones plásticas y audiovisuales relevantes, observando el contexto sociocultural, su estructura básica, contenido, elementos constituyentes, aspectos comunicativos, expresivos y simbólicos, así como su valor artístico global.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCEC

6.Detectar, apreciar y producir conocimientos que presenten valores audiovisuales y plásticos relevantes, partiendo del patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.	#.6.1.Producir trabajos monográficos plásticos y/o audiovisuales que incorporen nuevos conocimientos, partiendo del Patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCEC

UNIDAD UF3: El cine	**Fecha inicio prev.: 02/04/2024**	**Fecha fin prev.: 14/06/2024**	**Sesiones prev.: 22**

Saberes básicos

C - Exposición

0.1 - La memoria escrita como ordenación formal del proceso y de sus resultados.

0.2 - La presentación y defensa del trabajo.

0.3 - Selección de la información más relevante.

0.4 - Formas de exposición y defensa.

0.5 - El tiempo de la exposición.

0.6 - La comunicación verbal.

0.7 - La comunicación no verbal.

0.8 - Elementos auxiliares de la exposición: presentaciones, pósteres científicos, modelos plásticos y productos audiovisuales entre otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender el proceso de indagación audiovisual y plástica como una selección apropiada de un tema o centro de interés, y como una reflexión dinámica y constante sobre el logro de avances y conocimientos respecto de los objetivos propuestos.	#.1.1.Plantear, elegir y seleccionar un tema de interés.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC • CPSAA
	#.1.2.Concretar correctamente los objetivos y su viabilidad con los medios disponibles.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC • CPSAA
	#.1.3.Tratar y organizar la información adecuadamente.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC • CPSAA

2.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para la toma de datos, el análisis y tratamiento de la información y la exposición de los resultados del estudio.	#.2.1.Seleccionar con criterio y rigor las fuentes de información bibliográficas, cibernéticas, artísticas o audiovisuales de campo u otras.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD
	#.2.2.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información en el proceso de elaboración.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD
	#.2.3.Utilizar de forma eficiente, rigurosa y comunicativa las TIC en su aprendizaje.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD
	#.2.4.Utilizar adecuadamente las herramientas y tecnologías apropiadas para la exposición y defensa.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CD
3.Exponer oralmente y de forma escrita los elementos del proceso y resultados de investigación, como herramienta en la indagación, adquisición y expresión de los aprendizajes en los procesos de comprensión de la información, de exploración plástica y audiovisual, y de redacción del trabajo de investigación.	#.3.1.Presentar la memoria con corrección formal, lenguaje adecuado y con claridad en la exposición de sus contenidos.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCL
	#.3.2.Exponer lo sustancial de la investigación, haciendo hincapié en los aspectos más importantes.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCL
	#.3.3.Realizar la exposición en un lenguaje sencillo pero riguroso.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCL

4.Adquirir la iniciativa y espíritu emprendedor a la hora de transformar las ideas en actos, presente en la resolución de problemas y toma de decisiones de forma autónoma, en la planificación y distribución de las tareas de un proyecto audiovisual o plástico, así como en la evaluación del resultado del proceso de investigación.	#.4.1.Saber ajustarse al tiempo establecido para el desarrollo del trabajo y la exposición de sus resultados.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
	#.4.2.Planificar la realización de las tareas propias de la labor de investigación.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
	#.4.3.Plantear hipótesis y considerar las variables.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
	#.4.4.Revisar el plan inicial y modificarlo, si es necesario.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CC
5.Analizar con criterio propio las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural, incorporando además la perspectiva de género. Defender la pluralidad cultural y artística y la libertad de expresión, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	#.5.1.Analizar manifestaciones plásticas y audiovisuales relevantes, observando el contexto sociocultural, su estructura básica, contenido, elementos constituyentes, aspectos comunicativos, expresivos y simbólicos, así como su valor artístico global.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCEC
6.Detectar, apreciar y producir conocimientos que presenten valores audiovisuales y plásticos relevantes, partiendo del patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.	#.6.1.Producir trabajos monográficos plásticos y/o audiovisuales que incorporen nuevos conocimientos, partiendo del Patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.	**Eval. Ordinaria:** • Exposiciones:20% • Investigaciones:30% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,625	• CCEC

Programación

Materia: CUA1BA - Cultura Audiovisual	Curso: 1º	ETAPA: Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Hitos y formatos de la fotografía y el audiovisual	Fecha inicio prev.: 11/09/2023	Fecha fin prev.: 10/11/2023	Sesiones prev.: 29

Saberes básicos

A - Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales.

0.1 - Creación y evolución de la fotografía y el lenguaje audiovisual.

0.2 - Principales corrientes en fotografía y cine.

0.3 - La diversidad en las manifestaciones fotográficas y audiovisuales contemporáneas y del pasado. Medios de comunicación convencionales e internet.

0.4 - Principales formatos audiovisuales: corto, medio y largometraje de ficción, corto, medio y largometraje documental, serie, ensayo fílmico, formatos televisivos, videoclip, fashion film, spot, vídeo educativo, video corporativo/institucional, formatos asociados a las redes sociales, etc. Aspectos formales más destacados.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.	#.1.1.Explicar los aspectos esenciales de la evolución del lenguaje fotográfico y audiovisual, valorando los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:100% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	0,769	• CCEC • CCL • CD • STEM
	#.1.2.Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	0,769	• CCEC • CCL • CD • STEM
	#.1.3.Proponer interpretaciones personales del patrimonio fotográfico y audiovisual, argumentando desde un criterio estético propio.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CCEC • CCL • CD • STEM

2.Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.	#.2.1.Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,769	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA
	#.2.2.Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:100% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	0,769	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA
4.Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.	#.4.1.Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.2.Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.3.Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

UNIDAD UF2: Elementos formales de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.	**Fecha inicio prev.: 13/11/2023**	**Fecha fin prev.: 15/12/2023**	**Sesiones prev.: 19**

Saberes básicos

B - Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fotográfica y el lenguaje audiovisual.
0.1 - Plano (escala: valor expresivo) y toma, angulaciones y movimientos de cámara.
0.2 - Exposición, enfoque, encuadre, profundidad de campo, campo y fuera de campo.
0.3 - Conceptos básicos sobre iluminación.
0.4 - Composición para imagen fija y en movimiento.
0.5 - Simbología y psicología del color. Ejemplos de aplicación en grandes obras del cine y la fotografía.
0.6 - Retoque digital.
0.7 - Funciones de la imagen audiovisual.

Competencias específicas	**Criterios de evaluación**	**Instrumentos**	**Valor máx. criterio de calificación**	**Competencias**

2.Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.	#.2.2.Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:100% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	0,769	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA
4.Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.	#.4.1.Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF3: Expresión y narrativa audiovisual		**Fecha inicio prev.: 18/12/2023**	**Fecha fin prev.: 08/03/2024**	**Sesiones prev.: 37**

Saberes básicos

C - Expresión y narrativa audiovisual.
0.1 - El guion literario. Fases de elaboración. Escena y secuencia dramática. La escaleta.
0.2 - La narración de la imagen en movimiento.
0.3 - El guion técnico y el storyboard.
0.4 - La labor de dirección como orientadora del proceso narrativo audiovisual en función de su intención comunicativa y/o expresiva.
0.5 - La puesta en escena: localizaciones, decorados (volumétricos y virtuales), caracterización, interpretación, iluminación, movimiento.
0.6 - La banda de sonido: perspectiva sonora y posibilidades expresivas.
0.7 - El montaje y la postproducción. Evolución y gramática.
0.8 - Los lenguajes de la televisión y la publicidad.
0.2 - La narración de la imagen en movimiento. 0.2.1 - El plano y la secuencia.
0.2 - La narración de la imagen en movimiento. 0.2.2 - El diálogo en el cine: plano y contraplano.
0.2 - La narración de la imagen en movimiento. 0.2.3 - El plano secuencia.
0.2 - La narración de la imagen en movimiento. 0.2.4 - Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual.
0.2 - La narración de la imagen en movimiento. 0.2.5 - Literatura y guion cinematográfico.
0.2 - La narración de la imagen en movimiento. 0.2.6 - La sinopsis.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

1.Analizar imágenes fotográficas fijas y producciones audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, reconociendo sus cualidades plásticas, formales y semánticas y reflexionando sobre la historia de ambos medios, para desarrollar el criterio estético, valorar el patrimonio, ampliar las posibilidades de disfrute y enriquecer el imaginario propio.	#.1.2.Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y audiovisuales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	0,769	• CCEC • CCL • CD • STEM
2.Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.	#.2.2.Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:100% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	0,769	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA
4.Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.	#.4.1.Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.3.Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

UNIDAD UF4: La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.	**Fecha inicio prev.: 11/03/2024**	**Fecha fin prev.: 30/05/2024**	**Sesiones prev.: 40**

Saberes básicos

D - La producción audiovisual. Técnicas y procedimientos.

0.1 - Equipos humanos de trabajo en la producción audiovisual: dirección, producción, cámara/fotografía, sonido, arte, postproducción.

0.2 - La distribución de tareas en la producción audiovisual: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.

0.3 - Fases de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción.

0.4 - Estrategias de selección de técnicas, herramientas y convenciones audiovisuales.

0.5 - Medios técnicos de realización: cámara y accesorios, microfonía, equipo de iluminación.

0.6 - Grabación de sonido, sincrónico y recreado.

0.7 - Principales softwares de edición no lineal.

0.8 - Difusión de contenidos audiovisuales: redes sociales, salas comerciales, espacios de exhibición alternativos, festivales cinematográficos en línea y presenciales, etc. Protección de datos, propiedad intelectual y derechos de autoría.

0.9 - Técnicas y estrategias de evaluación de las producciones audiovisuales.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

2.Elaborar producciones audiovisuales individuales o colectivas, empleando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y evaluando el rigor ético y formal de los procedimientos, para expresar y comunicar ideas, opiniones y sentimientos y construir una personalidad creativa abierta, amplia y diversa.	#.2.1.Diseñar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a otros medios de expresión.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,769	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA
	#.2.2.Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación fotográfica y audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:100% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	0,769	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA
	#.2.3.Realizar producciones audiovisuales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, utilizando la propia presencia en la imagen y la banda de sonido y empleando el lenguaje y los medios de producción con rigor ético y formal.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA
3.Seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje y la producción audiovisual, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), para realizar creaciones audiovisuales de forma colectiva y aprender a desenvolverse en circunstancias diversas.	#.3.1.Confeccionar adecuadamente los equipos de trabajo para producciones audiovisuales colectivas, identificando las diferentes habilidades requeridas y repartiendo las tareas con criterio.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.3.2.Planificar producciones audiovisuales determinando los medios y habilidades necesarios, teniendo en cuenta todos sus aspectos (guion, planificación, interpretación, grabación, edición, etc.), justificando razonadamente su elección y considerando los posibles imprevistos y la manera de resolverlos.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.3.3.Demostrar flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales, teniéndolos en cuenta en su planificación y considerando de manera abierta las diferentes posibilidades para resolver un problema sobrevenido.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.3.4.Realizar producciones audiovisuales de manera creativa, utilizando correctamente las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje necesarias, valorando el trabajo colaborativo e intentando conseguir un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

4.Determinar el público destinatario de una producción audiovisual, analizando sus características y atendiendo al propósito de la obra, para adoptar el lenguaje, el formato y los medios técnicos más adecuados y seleccionar las vías de difusión más oportunas.	#.4.1.Justificar la elección del lenguaje, el formato y los medios técnicos en producciones audiovisuales, considerando previamente el tipo de público al que se quieren dirigir.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.2.Seleccionar las vías de difusión más adecuadas para producciones audiovisuales, teniendo en cuenta su propósito, valorando de manera crítica e informada las posibilidades existentes, utilizando entornos seguros y respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.3.Analizar de manera abierta y respetuosa la recepción de las producciones audiovisuales presentadas, comprobando la adecuación del lenguaje, el formato y los medios técnicos de la obra, así como de las vías de difusión, y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento creativo.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,769	• CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

Programación

Materia: DIT1BA - Dibujo Técnico I	Curso: 1º	ETAPA: Bachibac: Ciencias y Tecnología

Plan General Anual

UNIDAD UF1: GEOMETRÍA PLANA	Fecha inicio prev.: 11/09/2023	Fecha fin prev.: 15/12/2023	Sesiones prev.: 48

Saberes básicos

A - Fundamentos geométricos.

0.1 - 0.1 - Reconocimiento de estructuras geométricas en la naturaleza y en el arte.

0.2 - Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.

0.3 - Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. Uso de instrumentos de Dibujo Técnico convencionales y digitales.

0.4 - Uso de instrumentos de Dibujo Técnico convencionales y digitales.

0.5 - Elementos básicos: punto, recta, semirrecta, segmento, ángulo, polígono, circunferencia y plano.

0.6 - Paralelismo y perpendicularidad.

0.7 - Operaciones con segmentos: mediatriz.

0.8 - Operaciones con ángulos: bisectriz.

0.9 - Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.

0.10 - Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.

0.11 - Determinación, propiedades y aplicación de los puntos notables de triángulos.

0.12 - Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.

0.13 - Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.

0.14 - Transformaciones geométricas elementales: traslación, giro, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes y aplicaciones.

0.15 - Tangencias básicas. Curvas técnicas.

0.16 - Trazado de curvas técnicas como aplicación de tangencias: óvalo, ovoide y espiral.

0.17 - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

C - Normalización y documentación gráfica de proyectos.

0.3 - Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

1.Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	#.1.1.Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:**	1,111	• CC • CCL • CD • CPSAA • STEM
2.Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	#.2.1.Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CCL • CE • CPSAA • STEM
	#.2.2.Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CCL • CE • CPSAA • STEM
	#.2.3.Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CCL • CE • CPSAA • STEM
3.Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	#.3.5.Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CE • CPSAA • STEM
4.Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	#.4.2.Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN I		**Fecha inicio prev.: 18/12/2023**	**Fecha fin prev.: 08/03/2024**	**Sesiones prev.: 37**

Saberes básicos

B - Geometría proyectiva.

0.1 - Los sistemas de representación: evolución histórica, presencia en el arte y nuevas tecnologías.

0.2 - Fundamentos de la geometría proyectiva.

0.3 - Los sistemas de representación y el dibujo técnico: clases de proyección, ámbitos de aplicación y criterios de selección.

0.4 - Fundamentos del sistema diédrico: planos de proyección, procedimientos para la obtención de vistas, disposición normalizada, reversibilidad del sistema y número de proyecciones suficientes.

0.5 - Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.

0.6 - Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.

0.7 - Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.

0.8 - Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
3.Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	#.3.1.Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CE • CPSAA • STEM
	#.3.5.Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CE • CPSAA • STEM
4.Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	#.4.2.Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
5.Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	#.5.1.Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:**	0,001	• CD • CE • STEM
	#.5.2.Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	0,001	• CD • CE • STEM
UNIDAD UF3: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN II		**Fecha inicio prev.: 11/03/2024**	**Fecha fin prev.: 30/05/2024**	**Sesiones prev.: 40**

Saberes básicos

B - Geometría proyectiva.

0.9 - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.

0.10 - Perspectivas axonométricas dimétricas, trimétricas y militares.

0.11 - Aplicación del óvalo como representación simplificada de formas circulares.
0.12 - Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
0.13 - Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
0.14 - Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
0.15 - Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos de distancia. Puntos métricos.
0.16 - Representación de cuerpos geométricos sencillos.
C - Normalización y documentación gráfica de proyectos.
0.1 - El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
0.2 - Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
D - Sistemas CAD.
0.1 - Geometría y nuevas tecnologías.
0.2 - Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
0.3 - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
0.4 - Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
0.5 - Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

3.Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	#.3.1.Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CE • CPSAA • STEM
	#.3.2.Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CE • CPSAA • STEM
	#.3.3.Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	0,001	• CE • CPSAA • STEM
	#.3.4.Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	0,001	• CE • CPSAA • STEM
	#.3.5.Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CE • CPSAA • STEM
4.Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	#.4.1.Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.2.Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:85% • Trabajos:15% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:100%	1,111	• CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

IES BEN ARABÍ	Curso Escolar: 2023/24

Programación

Materia: DIA1BA - Dibujo Artístico I	Curso: 1º	ETAPA: Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño

Plan General Anual

UNIDAD UF1: El dibujo como herramienta. Funciones y usos.	Fecha inicio prev.: 13/09/2023	Fecha fin prev.: 21/09/2023	Sesiones prev.: 3

Saberes básicos

A - Concepto e historia del dibujo.

0.1 - El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.

0.2 - El dibujo en el arte: desde la Antig¿¿edad hasta el Romanticismo. Obras m¿¿s representativas de diferentes artistas.

0.3 - El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	#.1.1.Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC • CCL
	#.1.2.Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC • CCL
	#.1.3.Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC • CCL
2.Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	#.2.1.Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC • CCL
	#.2.2.Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC • CCL

5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.1.Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC
9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:50% • Prácticas.:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CCEC • CE • CPSAA • STEM

UNIDAD UF2: Linea y forma.	**Fecha inicio prev.: 25/09/2023**	**Fecha fin prev.: 15/12/2023**	**Sesiones prev.: 44**

Saberes básicos

B - La expresión gráfica y sus recursos elementales.
0.1 - Terminología y materiales del dibujo.
0.2 - El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.
0.3 - La línea: trazo y grafismo. Las tramas.
0.4 - La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.
0.5 - Niveles de iconicidad de la imagen.
0.6 - El boceto o esbozo. Introducción al encaje.
0.7 - Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.
0.8 - Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

3.Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	#.3.1.Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba de dibujo.:100%	0,455	• CC • CCEC • CPSAA
	#.3.2.Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba de dibujo.:100%	0,455	• CC • CCEC • CPSAA
4.Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	#.4.1.Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba de dibujo.:100%	0,455	• CC • CCEC • CPSAA
5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.2.Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC
6.Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	#.6.2.Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba de dibujo.:100%	0,455	• CCEC • CPSAA
8.Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	#.8.1.Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC • CPSAA

9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:50% • Prácticas.:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CCEC • CE • CPSAA • STEM

UNIDAD UF3: La composición.	**Fecha inicio prev.: 18/12/2023**	**Fecha fin prev.: 19/01/2024**	**Sesiones prev.: 10**

Saberes básicos

C - Percepción y ordenación del espacio.

0.1 - Fundamentos de la percepción visual.

0.2 - Principios de la psicología de la Gestalt.

0.3 - Ilusiones ópticas.

0.4 - La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.

0.5 - Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.

0.6 - Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
4.Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	#.4.2.Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC • CPSAA
5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.2.Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC

6.Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	#.6.1.Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CCEC • CPSAA
	#.6.2.Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba de dibujo.:100%	0,455	• CCEC • CPSAA
8.Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	#.8.2.Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba de dibujo.:100%	0,455	• CC • CCEC • CPSAA
9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:50% • Prácticas.:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CCEC • CE • CPSAA • STEM

UNIDAD UF4: Luz, claroscuro y color.	**Fecha inicio prev.: 22/01/2024**	**Fecha fin prev.: 08/03/2024**	**Sesiones prev.: 25**

Saberes básicos

D - La luz, el claroscuro y el color.

0.1 - La luz y el volumen.

0.2 - Tipos de luz y de iluminación.

0.3 - Valoración tonal y claroscuro.

0.4 - Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.

0.5 - Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.2.Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC
6.Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	#.6.2.Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba de dibujo.:100%	0,455	• CCEC • CPSAA
7.Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	#.7.1.Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.7.2.Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba de dibujo.:100%	0,455	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:50% • Prácticas.:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF5: Tecnologías y herramientas digitales.		**Fecha inicio prev.: 11/03/2024**	**Fecha fin prev.: 26/04/2024**	**Sesiones prev.: 21**

Saberes básicos

E - Tecnologías y herramientas digitales.

0.1 - Dibujo vectorial.

0.2 - Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.

0.3 - Programas de pintura y dibujo digital.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.1.Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC
	#.5.2.Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC
7.Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	#.7.3.Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:50% • Prácticas.:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF6: Proyectos gráficos colaborativos		**Fecha inicio prev.: 29/04/2024**	**Fecha fin prev.: 31/05/2024**	**Sesiones prev.: 20**

Saberes básicos

F - Proyectos gráficos colaborativos.

0.1 - La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.

0.2 - Fases de los proyectos gráficos.

0.3 - Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.

0.4 - Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.1.Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC
	#.5.2.Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:15% • Prácticas.:55% • Prueba de dibujo.:30% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CC • CCEC

9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.1.Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
	#.9.2.Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
	#.9.3.Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.	**Eval. Ordinaria:** • Prácticas.:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Cuaderno de artista:50% • Prácticas.:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,455	• CCEC • CE • CPSAA • STEM

IES BEN ARABÍ	Curso Escolar: 2023/24

Programación

Materia: PAR1BA - Proyectos Artísticos	Curso: 1º	ETAPA: Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Proyectos 1	Fecha inicio prev.: 13/09/2023	Fecha fin prev.: 22/12/2023	Sesiones prev.: 48

Saberes básicos

A - Desarrollo de la creatividad.

0.1 - La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.

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

0.3 - Estrategias de superación del bloqueo creativo.

0.4 - Estrategias y procesos creativos en torno al patrimonio cultural y artístico local y global. Afinidad, contraste y resignificación.

B - Gestión de proyectos artísticos.

0.1 - Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.

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

0.3 - Resolución de conflictos.

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

0.5 - Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.

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

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.	#.1.1.Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.1.2.Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

2.Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	#.2.1.Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.2.2.Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
3.Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.	#.3.1.Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.3.2.Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.3.3.Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.3.4.Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
4.Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.	#.4.1.Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.2.Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.3.Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

5.Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.	#.5.1.Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.5.2.Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.5.3.Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.5.4.Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA
UNIDAD UF2: PROYECTOS 2		**Fecha inicio prev.: 08/01/2024**	**Fecha fin prev.: 21/03/2024**	**Sesiones prev.: 30**

Saberes básicos

A - Desarrollo de la creatividad.
0.1 - La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.
0.2 - Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
0.3 - Estrategias de superación del bloqueo creativo.
0.4 - Estrategias y procesos creativos en torno al patrimonio cultural y artístico local y global. Afinidad, contraste y resignificación.
B - Gestión de proyectos artísticos.
0.1 - Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.
0.2 - Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido.
0.3 - Resolución de conflictos.
0.4 - Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.
0.5 - Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
0.6 - Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

1.Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.	#.1.1.Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.1.2.Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
2.Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	#.2.1.Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.2.2.Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
3.Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.	#.3.1.Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.3.2.Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.3.3.Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.3.4.Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA

4.Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.	#.4.1.Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.2.Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.3.Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
5.Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.	#.5.1.Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.5.2.Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.5.3.Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.5.4.Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA
UNIDAD UF3: PROYECTOS 3		**Fecha inicio prev.: 08/04/2024**	**Fecha fin prev.: 29/05/2024**	**Sesiones prev.: 32**

Saberes básicos

A - Desarrollo de la creatividad.
0.1 - La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.
0.2 - Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
0.3 - Estrategias de superación del bloqueo creativo.
0.4 - Estrategias y procesos creativos en torno al patrimonio cultural y artístico local y global. Afinidad, contraste y resignificación.
B - Gestión de proyectos artísticos.
0.1 - Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.

0.2 - Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido.
0.3 - Resolución de conflictos.
0.4 - Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.
0.5 - Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
0.6 - Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.	#.1.1.Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.1.2.Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
2.Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	#.2.1.Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.2.2.Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

3.Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.	#.3.1.Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.3.2.Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.3.3.Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.3.4.Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
4.Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.	#.4.1.Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.2.Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.3.Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

5.Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.	#.5.1.Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.5.2.Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.5.3.Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.5.4.Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.	**Eval. Ordinaria:** • Proyectos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Proyectos:100%	0,667	• CCEC • CCL • CD • CPSAA

Programación

Materia: VOL1BA - Volumen	Curso: 1º	ETAPA: Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Técnicas y materiales de configuración.	Fecha inicio prev.: 18/09/2023	Fecha fin prev.: 16/10/2023	Sesiones prev.: 20

Saberes básicos

A - Técnicas y materiales de configuración.

0.1 - Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Terminología específica.

0.2 - Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa...), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones) y de reproducción (moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D).

0.3 - Técnicas básicas de reproducción de piezas tridimensionales: moldes y vaciado. Impresión en tres dimensiones a partir de modelos digitales.

0.4 - Técnicas de transmisión de emociones, estudio del gesto, ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétricas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Identificar los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional en obras de diferentes épocas y culturas, analizando sus aspectos formales y estructurales, así como los cánones de proporción y elementos compositivos empleados, para aplicarlos a producciones volumétricas propias equilibradas y creativas.	#.1.1.Analizar los elementos formales y estructurales de obras volumétricas de diferentes épocas y culturas, identificando las técnicas, los materiales y los elementos compositivos empleados, incorporando, cuando proceda, las perspectivas de género e intercultural.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.2.Explicar los cánones de proporción y los elementos compositivos de piezas tridimensionales de diferentes periodos artísticos dentro de su contexto histórico, diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.3.Describir formas, estructuras, técnicas, materiales, proporciones y elementos compositivos tridimensionales, aplicando la terminología específica de la materia.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA

UNIDAD UF2: Elementos de configuración formal y espacial	Fecha inicio prev.: 17/10/2023	Fecha fin prev.: 15/12/2023	Sesiones prev.: 24

Saberes básicos

B - Elementos de configuración formal y espacial.

0.1 - Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.

0.2 - Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc.) y relación entre forma, escala y proporción.

0.3 - Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
2.Explorar las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional, partiendo del análisis de obras de diferentes artistas en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido, para elaborar producciones tridimensionales con diferentes funciones comunicativas y respetuosas de la propiedad intelectual.	#.2.1.Analizar los aspectos más notables de la configuración de obras tridimensionales, identificando las diferencias entre lo estructural y lo accesorio y describiendo la relación entre su función comunicativa y su nivel icónico.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.2.2.Explicar las funciones comunicativas del lenguaje tridimensional en obras significativas de diferentes artistas, justificando de forma argumentada la relación establecida entre la imagen y el contenido.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.2.3.Elaborar producciones volumétricas con una función comunicativa concreta, atendiendo a la relación entre imagen y contenido, así como entre forma, estructura y función comunicativa, con distintos niveles de iconicidad.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
UNIDAD UF3: Análisis de la representación tridimensional		**Fecha inicio prev.: 08/01/2024**	**Fecha fin prev.: 15/03/2024**	**Sesiones prev.: 44**

Saberes básicos

C - Análisis de la representación tridimensional.

0.1 - Escultura y obras de arte tridimensionales en el patrimonio artístico y cultural. Contexto histórico y principales características técnicas, formales, estéticas y comunicativas.

0.2 - La perspectiva de género y la perspectiva intercultural.

0.3 - Arte objetual y conceptual. La instalación artística.

0.4 - Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales de uso común como medio de estudio y de análisis.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
3.Realizar propuestas de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados, para resolver problemas de configuración espacial y apreciar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional.	#.3.1.Resolver de forma creativa problemas de configuración espacial a través de composiciones tridimensionales, seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CC • CCEC • CPSAA
	#.3.2.Explicar las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional en las composiciones tridimensionales propuestas, justificando la selección de las técnicas, las herramientas y los materiales de realización más adecuados.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CC • CCEC • CPSAA

UNIDAD UF4: El volumen en proyectos tridimensionales.	Fecha inicio prev.: 02/04/2024	Fecha fin prev.: 13/05/2024	Sesiones prev.: 24

Saberes básicos

D - El volumen en proyectos tridimensionales.

0.1 - Principios y fundamentos del diseño tridimensional.

0.2 - Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales como medio de estudio y de análisis.

0.3 - Metodología proyectual aplicada al diseño de formas y estructuras tridimensionales. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos. Difusión de resultados.

0.4 - Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.

0.5 - Proyectos de producciones artísticas volumétricas: secuenciación, fases y trabajo en equipo.

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

0.7 - Resolución de conflictos.

0.8 - Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo. Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.

0.9 - Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional vinculadas con la materia.

0.10 - La propiedad intelectual: la protección de la creatividad personal.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
4.Elaborar proyectos individuales o colectivos, adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución, para valorar la metodología proyectual como forma de desarrollar el pensamiento divergente en la resolución creativa de problemas.	#.4.1.Planificar proyectos tridimensionales, organizando correctamente sus fases, distribuyendo de forma razonada las tareas, evaluando su viabilidad y sostenibilidad, y seleccionando las técnicas, las herramientas y los materiales más adecuados a las intenciones expresivas, funcionales y comunicativas.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.2.Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, asumiendo diferentes funciones, valorando y respetando las aportaciones y experiencias de los demás e identificando las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional que ofrece.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.3.Realizar proyectos individuales o colaborativos, adecuando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional de los objetos que se pretenden crear, y aportando soluciones diversas y creativas a los retos planteados durante la ejecución.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.4.Evaluar y presentar los resultados de proyectos tridimensionales, analizando la relación entre los objetivos planteados y el producto final obtenido, y explicando las posibles diferencias entre ellos.	**Eval. Ordinaria:** • Presentaciones:50% • Trabajos:50% **Eval. Extraordinaria:**	0,833	• CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

IES BEN ARABÍ	Curso Escolar: 2023/24

Programación

Materia: DIT2BA - Dibujo Técnico II	Curso: 2º	ETAPA: Bachibac: Ciencias y Tecnología

Plan General Anual

UNIDAD UF1: SISTEMA DIÉDRICO. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	Fecha inicio prev.: 14/09/2022	Fecha fin prev.: 22/12/2023	Sesiones prev.: 48

Saberes básicos

B - Geometría proyectiva.

0.1 - Sistema diédrico: resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo, perpendicularidad y mínima distancia.

0.2 - Sistema diédrico: figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.

0.3 - Representación y sección de la superficie esférica.

0.4 - Intersección entre líneas rectas y superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y esféricas.

0.5 - Fundamentos del sistema axonométrico ortogonal: posición del triedro fundamental, relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema, y determinación de los coeficientes de reducción. Tipologías de axonometrías: ventajas e inconvenientes.

0.6 - Fundamentos del sistema axonométrico oblicuo: proyectividad del triedro fundamental, relación con los ejes del sistema, y determinación del coeficiente de reducción.

0.7 - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.

0.8 - Representación simplificada de la circunferencia.

0.9 - Secciones planas e intersecciones en la representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos mediante sistemas axonométricos.

0.12 - Representación simplificada de la circunferencia.

C - Normalización y documentación gráfica de proyectos.

0.4 - Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.

0.5 - Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, ingenieril o arquitectónico sencillo.

0.6 - Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	#.1.1.Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:**	0,001	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA • STEM

2.Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	#.2.1.Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CCL • CE • CPSAA • STEM
3.Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	#.3.1.Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CE • CPSAA • STEM
	#.3.2.Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CE • CPSAA • STEM
	#.3.3.Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CE • CPSAA • STEM
4.Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	#.4.1.Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CCL • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF2: SISTEMA DIÉDRICO/GEOMETRÍA PLANA/SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN		**Fecha inicio prev.: 08/01/2024**	**Fecha fin prev.: 21/03/2024**	**Sesiones prev.: 30**

Saberes básicos

A - Fundamentos geométricos.

0.1 - La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.

0.2 - Resolución de problemas geométricos.

0.3 - Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.

0.4 - Arco capaz. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Aplicaciones.

0.5 - Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
0.6 - Construcción de la elipse afín a una circunferencia.
0.7 - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
0.8 - Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
0.9 - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.
0.10 - Problemas de pertenencia e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas.
B - Geometría proyectiva.
0.2 - Sistema diédrico: figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.
0.3 - Representación y sección de la superficie esférica.
0.4 - Intersección entre líneas rectas y superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y esféricas.
0.5 - Fundamentos del sistema axonométrico ortogonal: posición del triedro fundamental, relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema, y determinación de los coeficientes de reducción. Tipologías de axonometrías: ventajas e inconvenientes.
0.6 - Fundamentos del sistema axonométrico oblicuo: proyectividad del triedro fundamental, relación con los ejes del sistema, y determinación del coeficiente de reducción.
0.7 - Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Representación de figuras y sólidos.
0.8 - Representación simplificada de la circunferencia.
C - Normalización y documentación gráfica de proyectos.
0.2 - El proyecto como documento de diseño: perspectiva histórica y situación actual del proceso de diseño y fabricación. Tipos y elementos. Planificación de fases y tareas.
0.3 - El proceso de diseño y su grafismo: primeras ideas, bocetos y esquemas a mano alzada; croquis acotados de piezas y conjuntos; tipos de planos.
0.4 - Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
0.5 - Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, ingenieril o arquitectónico sencillo.
0.6 - Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	#.1.1.Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:**	0,001	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA • STEM

2.Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	#.2.1.Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CCL • CE • CPSAA • STEM
	#.2.2.Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión con una actitud de rigor en la ejecución.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CCL • CE • CPSAA • STEM
	#.2.3.Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CCL • CE • CPSAA • STEM
3.Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	#.3.1.Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CE • CPSAA • STEM
	#.3.2.Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CE • CPSAA • STEM
	#.3.3.Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CE • CPSAA • STEM

4.Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	#.4.1.Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

UNIDAD UF3: GEOMETRÍA PLANA/SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	**Fecha inicio prev.: 08/04/2024**	**Fecha fin prev.: 16/05/2024**	**Sesiones prev.: 24**

Saberes básicos

A - Fundamentos geométricos.

0.5 - Transformaciones geométricas: homología y afinidad. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.

0.6 - Construcción de la elipse afín a una circunferencia.

0.7 - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.

0.8 - Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.

0.9 - Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes. Trazado con y sin herramientas digitales.

0.10 - Problemas de pertenencia e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas.

C - Normalización y documentación gráfica de proyectos.

0.2 - El proyecto como documento de diseño: perspectiva histórica y situación actual del proceso de diseño y fabricación. Tipos y elementos. Planificación de fases y tareas.

0.3 - El proceso de diseño y su grafismo: primeras ideas, bocetos y esquemas a mano alzada; croquis acotados de piezas y conjuntos; tipos de planos.

0.4 - Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.

0.5 - Proyectos en colaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, ingenieril o arquitectónico sencillo.

0.6 - Planos de montaje sencillos. Elaboración e interpretación.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	#.1.1.Analizar la evolución de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura e ingeniería contemporáneas, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura y la ingeniería.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:**	0,001	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA • STEM

2.Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	#.2.1.Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CCL • CE • CPSAA • STEM
	#.2.2.Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia e inversión con una actitud de rigor en la ejecución.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CCL • CE • CPSAA • STEM
	#.2.3.Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CCL • CE • CPSAA • STEM
3.Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	#.3.3.Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CE • CPSAA • STEM
	#.3.4.Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:**	0,001	• CE • CPSAA • STEM
	#.3.5.Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CE • CPSAA • STEM
4.Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	#.4.1.Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:** • RECUPERACIÓN Prueba escrita 100%:100%	1,250	• CCL • CD • CE • CPSAA • STEM

5.Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.	#.5.1.Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita parcial 10%:10% • Prueba escrita 90%:90% **Eval. Extraordinaria:**	0,001	• CCEC • CD • CE • STEM

IES BEN ARABÍ	Curso Escolar: 2023/24

Programación

Materia: FAR2BA - Fundamentos Artísticos	Curso: 2º	ETAPA: Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Visión, realidad y representación	Fecha inicio prev.: 18/09/2023	Fecha fin prev.: 27/10/2023	Sesiones prev.: 24

Saberes básicos

B - Visión, realidad y representación.

0.1 - Introducción al arte precolombino y el arte africano precolonial.

0.2 - Sistemas de representación espacial en la pintura. De la pintura primitiva a la ruptura cubista.

0.3 - El impresionismo y posimpresionismo pictórico.

0.4 - El Realismo: conceptos y enfoques. El Hiperrealismo.

0.5 - El Surrealismo. Influencias posteriores en el arte, el cine y la publicidad.

0.6 - La abstracción: orígenes y evolución.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
2.Reflexionar sobre las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando la evolución de su papel en cada periodo, para apreciar sus singularidades y poner en valor el patrimonio cultural y artístico de cualquier época.	#.2.1.Distinguir las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando sin prejuicios su evolución a partir del estudio de diversas producciones artísticas de distintos estilos y épocas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40%	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.2.2.Explicar las singularidades de diversas manifestaciones culturales y artísticas, relacionándolas con su función de forma abierta, crítica y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA

UNIDAD UF2: Los fundamentos del arte	Fecha inicio prev.: 02/04/2024	Fecha fin prev.: 19/04/2024	Sesiones prev.: 12

Saberes básicos

F - Metodologías y estrategias.

0.1 - Metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, y de análisis técnico y procedimental a la obra de arte.

0.2 - La distribución de tareas en los proyectos artísticos colectivos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.

0.3 - Metodología proyectual. Fases de los proyectos artísticos.

0.4 - Estrategias de selección de estilos, técnicas y lenguajes.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender los cambios en la concepción del arte, analizando las semejanzas y las diferencias entre distintos periodos históricos o contextos culturales, para explicar el enriquecimiento que supone la diversidad.	#.1.1.Explicar de forma respetuosa el enriquecimiento que supone la diversidad en el arte, estudiando obras de épocas y culturas distintas a partir de la vinculación con su contexto y analizando el concepto de arte al que responden.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.1.2.Argumentar la evolución de la concepción del arte en la historia, comparando con iniciativa sus significados en periodos y culturas diferentes y analizando sus semejanzas y diferencias.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40%	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
6.Interpretar diversas creaciones artísticas a partir del estudio de su forma, su significado, su contexto de creación y su recepción, para desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y para apreciar la diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas.	#.6.1.Interpretar creaciones artísticas de distintos periodos y estilos, analizando su forma, su significado y su contexto de creación e incorporando las ideas, conocimientos, emociones y sentimientos propios.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40%	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.6.2.Comparar las interpretaciones que se han dado de diversas manifestaciones artísticas, analizando los diferentes puntos de vista y proponiendo una valoración personal.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
7.Elaborar con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, investigando estilos, técnicas y lenguajes multidisciplinares y seleccionando y aplicando los más adecuados, para dar forma a las ideas y objetivos planteados y para aprender a afrontar nuevos retos artísticos.	#.7.1.Plantear proyectos artísticos, individuales o colectivos, seleccionando los estilos, técnicas y lenguajes más adecuados de diversas disciplinas, y organizando y distribuyendo las tareas de manera razonada.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA
	#.7.2.Llevar a cabo con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, materializando las ideas y objetivos planteados, aplicando los aprendizajes adquiridos, asumiendo los roles asignados y respetando, en su caso, las aportaciones de los demás.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40%	0,714	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA

UNIDAD UF3: El arte clásico y sus proyecciones	**Fecha inicio prev.:**	**Fecha fin prev.:**	**Sesiones prev.:**

Saberes básicos

C - El arte clásico y sus proyecciones.

0.1 - Introducción a la arquitectura y escultura griegas. Órdenes. Obras y periodos más relevantes.

0.2 - El retrato escultórico en la Roma Antigua.

0.3 - Claves de la arquitectura a través de las diferentes épocas y estilos: de la romanización a la Baja Edad Media.

0.4 - El renacer del arte clásico en la arquitectura, pintura y escultura: del trecento al cinquecento.

0.6 - La proyección clásica en la edad contemporánea: del Neoclasicismo a la pintura metafísica.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
2.Reflexionar sobre las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando la evolución de su papel en cada periodo, para apreciar sus singularidades y poner en valor el patrimonio cultural y artístico de cualquier época.	#.2.1.Distinguir las funciones del arte a lo largo de la historia, analizando sin prejuicios su evolución a partir del estudio de diversas producciones artísticas de distintos estilos y épocas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40%	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.2.2.Explicar las singularidades de diversas manifestaciones culturales y artísticas, relacionándolas con su función de forma abierta, crítica y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA

UNIDAD UF4: Arte y expresión	Fecha inicio prev.:	Fecha fin prev.:	Sesiones prev.:

Saberes básicos

D - Arte y expresión.

0.1 - La exaltación barroca, aportaciones a la pintura y escultura.

0.2 - El Romanticismo y el origen de la modernidad.

0.3 - El Expresionismo alemán. Del Fauvismo al Expresionismo Figurativo del s. XX.

0.4 - Del rechazo dadaísta al arte intermedia de Fluxus.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
3.Analizar formal, funcional y semánticamente producciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes y usando vocabulario específico, para desarrollar el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	#.3.1.Identificar los elementos constituyentes de manifestaciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo las claves de sus lenguajes y justificando su relación con la época, artista o movimiento correspondiente.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40%	0,714	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.3.2.Analizar formal, funcional y semánticamente, con criterio y sensibilidad, diferentes manifestaciones artísticas, haciendo uso de la terminología específica asociada a sus lenguajes.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA

4.Explicar obras artísticas realizadas en distintos medios y soportes, identificando el contexto social, geográfico e histórico en el que se crearon, así como sus posibles influencias y proyecciones, para valorarlas como testimonios de una época y una cultura y como elementos del patrimonio.	#.4.1.Analizar producciones artísticas de diversos estilos y épocas y realizadas en distintos medios y soportes, relacionándolas con su contexto social, geográfico e histórico de creación y explicando las posibles relaciones con obras de otras épocas y culturas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.4.2.Compartir las conclusiones de investigaciones sobre producciones artísticas de diversos estilos y épocas y las relaciones con su contexto, usando los medios analógicos y digitales más adecuados.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
5.Comprender el poder comunicativo del arte, identificando y reconociendo el reflejo de las experiencias vitales en diferentes producciones, para valorar la expresión artística como herramienta potenciadora de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.	#.5.1.Explicar las diferentes posibilidades expresivas del arte y su poder de transmisión de ideas, conceptos, sentimientos y emociones a partir de obras de artistas de distintas épocas y estilos, analizando las distintas interpretaciones que se han dado de ellas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40%	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.5.2.Analizar producciones artísticas de diversos periodos y estilos, vinculándolas creativamente con experiencias vitales propias y ajenas y valorándolas como herramientas potenciadoras de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
UNIDAD UF5: Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte		**Fecha inicio prev.:**	**Fecha fin prev.:**	**Sesiones prev.:**

Saberes básicos

E - Naturaleza, sociedad y comunicación en el arte.
0.1 - El Modernismo. Arquitectura y artes aplicadas. La arquitectura orgánica.
0.2 - La Bauhaus. Arte y función. Diseño y artes aplicadas. El Art Déco. Arte y artesanía.
0.3 - La arquitectura del vidrio y hierro y el Movimiento Moderno.
0.4 - Arte y medios de comunicación: del cartel al Pop Art.
0.5 - El arte en pantalla: el videoarte, arte en las redes, arte digital. La luz como elemento plástico.
0.6 - Arte y ecología. Del Land Art y el Arte Povera hasta nuestros días.
0.7 - El arte como instrumento de transformación de la sociedad. De los individualismos artísticos al arte colaborativo. Espacios urbanos e intervenciones artísticas. Arte urbano.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

3.Analizar formal, funcional y semánticamente producciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes y usando vocabulario específico, para desarrollar el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	#.3.1.Identificar los elementos constituyentes de manifestaciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo las claves de sus lenguajes y justificando su relación con la época, artista o movimiento correspondiente.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40%	0,714	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.3.2.Analizar formal, funcional y semánticamente, con criterio y sensibilidad, diferentes manifestaciones artísticas, haciendo uso de la terminología específica asociada a sus lenguajes.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
4.Explicar obras artísticas realizadas en distintos medios y soportes, identificando el contexto social, geográfico e histórico en el que se crearon, así como sus posibles influencias y proyecciones, para valorarlas como testimonios de una época y una cultura y como elementos del patrimonio.	#.4.1.Analizar producciones artísticas de diversos estilos y épocas y realizadas en distintos medios y soportes, relacionándolas con su contexto social, geográfico e histórico de creación y explicando las posibles relaciones con obras de otras épocas y culturas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.4.2.Compartir las conclusiones de investigaciones sobre producciones artísticas de diversos estilos y épocas y las relaciones con su contexto, usando los medios analógicos y digitales más adecuados.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
5.Comprender el poder comunicativo del arte, identificando y reconociendo el reflejo de las experiencias vitales en diferentes producciones, para valorar la expresión artística como herramienta potenciadora de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.	#.5.1.Explicar las diferentes posibilidades expresivas del arte y su poder de transmisión de ideas, conceptos, sentimientos y emociones a partir de obras de artistas de distintas épocas y estilos, analizando las distintas interpretaciones que se han dado de ellas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40%	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.5.2.Analizar producciones artísticas de diversos periodos y estilos, vinculándolas creativamente con experiencias vitales propias y ajenas y valorándolas como herramientas potenciadoras de la creatividad, la imaginación, la autoestima y el crecimiento personal.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
UNIDAD UF6: Metodologías y estrategias		**Fecha inicio prev.: 22/04/2024**	**Fecha fin prev.: 02/05/2024**	**Sesiones prev.: 8**

Saberes básicos

F - Metodologías y estrategias.
0.1 - Metodologías de estudio de las formas, las funciones y los significados asociados a los movimientos y estilos artísticos, y de análisis técnico y procedimental a la obra de arte.
0.2 - La distribución de tareas en los proyectos artísticos colectivos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas.
0.3 - Metodología proyectual. Fases de los proyectos artísticos.
0.4 - Estrategias de selección de estilos, técnicas y lenguajes.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

6.Interpretar diversas creaciones artísticas a partir del estudio de su forma, su significado, su contexto de creación y su recepción, para desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico y para apreciar la diversidad de percepciones y opiniones ante las producciones artísticas.	#.6.1.Interpretar creaciones artísticas de distintos periodos y estilos, analizando su forma, su significado y su contexto de creación e incorporando las ideas, conocimientos, emociones y sentimientos propios.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40%	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
	#.6.2.Comparar las interpretaciones que se han dado de diversas manifestaciones artísticas, analizando los diferentes puntos de vista y proponiendo una valoración personal.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CCL • CPSAA
7.Elaborar con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, investigando estilos, técnicas y lenguajes multidisciplinares y seleccionando y aplicando los más adecuados, para dar forma a las ideas y objetivos planteados y para aprender a afrontar nuevos retos artísticos.	#.7.1.Plantear proyectos artísticos, individuales o colectivos, seleccionando los estilos, técnicas y lenguajes más adecuados de diversas disciplinas, y organizando y distribuyendo las tareas de manera razonada.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,714	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA
	#.7.2.Llevar a cabo con creatividad proyectos artísticos individuales o colectivos, materializando las ideas y objetivos planteados, aplicando los aprendizajes adquiridos, asumiendo los roles asignados y respetando, en su caso, las aportaciones de los demás.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba escrita:60% • Trabajos:40%	0,714	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA

IES BEN ARABÍ	Curso Escolar: 2023/24

Programación

Materia: DIA2BA - Dibujo Artístico II	Curso: 2º	ETAPA: Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Concepto e historia del dibujo	Fecha inicio prev.: 13/09/2023	Fecha fin prev.: 11/10/2023	Sesiones prev.: 15

Saberes básicos

A - Concepto e historia del dibujo.

0.1 - El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes artistas.

0.2 - De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.

0.3 - La Bauhaus y el diseño.

0.4 - El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	#.1.1.Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
	#.1.2.Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
	#.1.3.Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
2.Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	#.2.1.Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
	#.2.2.Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL

4.Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	#.4.3.Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.1.Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC
	#.5.2.Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC
9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF2: La expresión gráfica y sus recursos		**Fecha inicio prev.: 16/10/2023**	**Fecha fin prev.: 11/12/2023**	**Sesiones prev.: 29**

Saberes básicos

B - La expresión gráfica y sus recursos elementales.

0.1 - La retentiva y la memoria visual.

0.2 - Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.

0.3 - Textura visual y táctil.

0.4 - Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

1.Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	#.1.3.Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
2.Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	#.2.2.Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
3.Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	#.3.1.Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
	#.3.2.Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.2.Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC
6.Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	#.6.1.Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CCEC • CPSAA
	#.6.2.Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CCEC • CPSAA

7.Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	#.7.1.Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.7.2.Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
8.Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	#.8.1.Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
	#.8.2.Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF3: Dibujo y espacio		**Fecha inicio prev.: 13/12/2023**	**Fecha fin prev.: 31/01/2024**	**Sesiones prev.: 19**

Saberes básicos

C - Dibujo y espacio.
0.1 - La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.
0.2 - La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico.
0.3 - Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.
0.4 - Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.
0.5 - Geometría y naturaleza.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

1.Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	#.1.3.Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
2.Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	#.2.2.Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
3.Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	#.3.1.Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
	#.3.2.Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
4.Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	#.4.2.Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.2.Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC

6.Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	#.6.1.Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CCEC • CPSAA
	#.6.2.Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CCEC • CPSAA
7.Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	#.7.1.Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.7.2.Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
8.Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	#.8.1.Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
	#.8.2.Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF4: La luz, el claroscuro y el color		**Fecha inicio prev.: 01/02/2024**	**Fecha fin prev.: 15/03/2024**	**Sesiones prev.: 26**

Saberes básicos

D - La luz, el claroscuro y el color.

0.1 - El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.

0.2 - Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.

0.3 - Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.

0.4 - Perspectiva atmosférica.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	#.1.3.Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
2.Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	#.2.2.Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
3.Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	#.3.1.Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
	#.3.2.Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.2.Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC

6.Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	#.6.2.Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CCEC • CPSAA
7.Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	#.7.1.Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.7.2.Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
8.Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	#.8.1.Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
	#.8.2.Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF5: La figura humana		**Fecha inicio prev.: 03/04/2024**	**Fecha fin prev.: 26/04/2024**	**Sesiones prev.: 14**

Saberes básicos

E - La figura humana.

0.1 - Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.

0.2 - Nociones básicas de anatomía artística.

0.3 - Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo.
0.4 - El retrato. Facciones y expresiones.
0.5 - El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	#.1.3.Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
2.Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	#.2.2.Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
3.Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	#.3.1.Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
	#.3.2.Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
4.Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	#.4.1.Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
	#.4.3.Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA

5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.2.Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC
6.Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	#.6.2.Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CCEC • CPSAA
7.Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	#.7.1.Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.7.2.Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
8.Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.	#.8.1.Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF6: Proyectos gráficos de grupo		**Fecha inicio prev.: 29/04/2024**	**Fecha fin prev.: 10/05/2024**	**Sesiones prev.: 7**

Saberes básicos

F - Proyectos gráficos colaborativos.

0.1 - La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.

0.2 - Fases de los proyectos gráficos.
0.3 - Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.
0.4 - Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.	#.1.1.Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
	#.1.2.Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
	#.1.3.Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
2.Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.	#.2.1.Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
	#.2.2.Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CCL
3.Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.	#.3.1.Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA
4.Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.	#.4.2.Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CPSAA

5.Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.	#.5.2.Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC
6.Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.	#.6.1.Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CCEC • CPSAA
7.Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.	#.7.1.Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.7.2.Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:** • Examen:50% • Prácticas:50%	0,435	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.7.3.Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

9.Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	#.9.1.Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
	#.9.2.Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
	#.9.3.Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CCEC • CE • CPSAA • STEM
	#.9.4.Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Diario:10% • Examen:50% • Prácticas:40% **Eval. Extraordinaria:**	0,435	• CCEC • CE • CPSAA • STEM

IES BEN ARABÍ	Curso Escolar: 2023/24

Programación

Materia: DIS2BA - Diseño	Curso: 2º	ETAPA: Bachillerato de Artes Plásticas, Imagen y Diseño

Plan General Anual

UNIDAD UF1: Concepto, historia y campos del diseño	Fecha inicio prev.: 13/09/2023	Fecha fin prev.: 29/09/2023	Sesiones prev.: 10

Saberes básicos

A - Concepto, historia y campos del diseño.

0.1 - El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.

0.2 - Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño, Función práctica, estética y simbólica del diseño. Artesanía e industrialización. El marketing.

0.3 - Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.

0.4 - Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo.

0.5 - Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.

0.6 - Diseño inclusivo.

0.7 - La diversidad como riqueza patrimonial.

0.8 - Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.

0.9 - Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias
1.Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.	#.1.1.Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA • STEM
2.Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.	#.2.1.Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CPSAA • STEM

3.Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	#.3.1.Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • STEM
	#.3.2.Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • STEM
4.Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.	#.4.2.Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
6.Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.	#.6.3.Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

UNIDAD UF2: El diseño: configuración formal y metodología	**Fecha inicio prev.: 03/10/2023**	**Fecha fin prev.: 05/12/2023**	**Sesiones prev.: 34**

Saberes básicos

B - El diseño: configuración formal y metodología.

0.1 - Diseño y función.

0.2 - El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.

0.3 - Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.

0.4 - Ordenación y composición modular.

0.5 - Dimensión semántica del diseño.

0.6 - Proceso y fases del diseño. La metodóloga proyectual.

0.7 - Procesos creativos en un proyecto de diseño.

0.8 - Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

1.Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.	#.1.1.Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA • STEM
	#.1.2.Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA • STEM
2.Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.	#.2.2.Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CPSAA • STEM
3.Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	#.3.1.Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • STEM
	#.3.2.Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • STEM
4.Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.	#.4.2.Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.3.Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

5.Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.	#.5.1.Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM
	#.5.2.Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM
6.Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.	#.6.4.Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF3: Diseño gráfico		**Fecha inicio prev.: 11/12/2023**	**Fecha fin prev.: 08/03/2024**	**Sesiones prev.: 41**

Saberes básicos

C - Diseño gráfico.

0.1 - Funciones comunicativas del diseño gráfico.

0.2 - La tipografía, principales familias, legibilidad, anatomía, propiedades y usos en el diseño.

0.3 - El diseño gráfico y la composición.

0.4 - Procesos y técnicas de diseño gráfico. Impresión y acabados.

0.5 - La imagen de marca: el diseño corporativo. El branding de marca.

0.6 - Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.

0.7 - El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.

0.8 - La señalética y sus aplicaciones.

0.9 - Software y aplicaciones, de mapa de bits y vectoriales, para el desarrollo de proyectos de diseño gráfico.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

2.Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.	#.2.2.Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CPSAA • STEM
3.Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	#.3.1.Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • STEM
4.Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.	#.4.1.Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.2.Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.3.Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
5.Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.	#.5.1.Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM
	#.5.2.Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM

6.Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.	#.6.1.Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.2.Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.3.Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.4.Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
UNIDAD UF4: Diseño tridimensional		**Fecha inicio prev.: 12/03/2024**	**Fecha fin prev.: 10/05/2024**	**Sesiones prev.: 28**

Saberes básicos

D - Diseño tridimensional.
0.1 - Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico.
0.2 - Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.
0.3 - Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.
0.4 - Diseño de producto y diversidad funcional. Biónica y diseño biológico.
0.5 - Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.
0.6 - El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.
0.7 - Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado.
0.8 - Distribución de espacios y recorridos.
0.9 - Sistemas de representación aplicados al diseño de espacios.
0.10 - Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores. Esquemas de color.
0.11 - Percepción psicológica del espacio.
0.12 - El diseño inclusivo de espacios.

0.13 - Software y aplicaciones, de mapa de bits y vectoriales, para el desarrollo de proyectos de diseño de producto y de espacios.				
Competencias específicas	**Criterios de evaluación**	**Instrumentos**	**Valor máx. criterio de calificación**	**Competencias**
2.Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.	#.2.2.Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CCL • CPSAA • STEM
3.Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión informada sobre el impacto de la disciplina en la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	#.3.1.Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • STEM
4.Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.	#.4.1.Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.2.Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.4.3.Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

5.Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.	#.5.1.Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM
	#.5.2.Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CE • CPSAA • STEM
6.Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.	#.6.1.Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.2.Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.3.Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:**	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM
	#.6.4.Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo, priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.	**Eval. Ordinaria:** • Prueba teórico-practica:30% • Trabajos:70% **Eval. Extraordinaria:** • Prueba teórico-practica:100%	0,667	• CC • CCEC • CD • CE • CPSAA • STEM

IES BEN ARABÍ	Curso Escolar: 2023/24

Programación

Materia: IDI2BA - Imagen Digital	Curso: 2º	ETAPA: Bachillerato de Música y Artes Escénicas

Plan General Anual

UNIDAD UF1: EVOLUCIÓN HISTÓRICA Y CONCEPTOS BÁSICOS. Softwares, aplicacionesy websites.	Fecha inicio prev.: 14/09/2023	Fecha fin prev.: 22/12/2023	Sesiones prev.: 24

Saberes básicos

A - Evolución histórica y conceptos básicos.

0.1 - Evolución histórica: de la comunicación analógica a la digital (imprenta, litografía, comunicación de masas, noticiero, aparición del cine, televisión e internet, imagen digital e inteligencia artificial).

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital:

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.1 - La imagen vectorial y el diseño de logotipos.

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.2 - La imagen bitmap y el collage digital.

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.3 - Tamaño de imagen y tamaño de archivo, resolución y profundidad de color. Color RGB o CMYK.

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.4 - Formatos de archivo usuales. GIF, PNG, JPG, RAW...

0.2 - Conceptos básicos de la imagen digital: 0.2.5 - Metadatos y el contexto de la imagen digital.

E - Softwares, aplicaciones y websites.

0.1 - Edición de imágenes: Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros.

0.5 - Diseño digital: Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro 3, ente otros.

0.7 - Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

1.Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.	#.1.1.Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.2.Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.3.Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
2.Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.	#.2.1.Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
3.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.	#.3.1.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA

4.Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.	#.4.5.Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:**	1,750	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
UNIDAD UF2: LA IMAGEN DIGITAL FIJA. LECTURA DE IMÁGENES. LOGOTIPO Y FOTOGRAFÍA. Softwares, aplicacionesy websites.		**Fecha inicio prev.: 14/09/2023**	**Fecha fin prev.: 22/12/2023**	**Sesiones prev.: 24**

Saberes básicos

B - La imagen digital fija. Lectura de imágenes.
0.1 - Arte digital y fotografía.
0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline.
0.3 - Lectura de la imagen. Aspectos objetivos. Análisis compositivo, centro geométrico y de interés, líneas y direcciones visuales, inducidas, representadas y de lectura, recorridos visuales, leyes fotográficas: rectángulo de tercios, de mirada, de horizonte y de movimiento. Equilibrio y pesos visuales. Ley de la balanza. Materialidad, color y texturas.
0.4 - Lectura de la imagen. Aspectos subjetivos. Relación entre contexto, contenido, mensaje y destinatario. Simbolismo.
0.5 - Identidad virtual: la imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up, el NFT.
0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.1 - Prejuicios y estereotipos en la publicidad.
0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.2 - El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje...
0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.3 - Recursos: Metáfora, metonimia, personificación, hipérbole...
0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.4 - Simbología del color en la publicidad.
E - Softwares, aplicaciones y websites.
0.1 - Edición de imágenes: Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros.
0.5 - Diseño digital: Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro 3, ente otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

1.Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.	#.1.1.Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.2.Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.3.Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
2.Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.	#.2.1.Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
3.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.	#.3.1.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA

4.Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.	#.4.1.Diseñar logotipos sencillos utilizando imágenes vectoriales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	1,750	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.4.2.Crear collages sencillos utilizando imágenes de bitmap, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	1,750	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.4.5.Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:**	1,750	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
UNIDAD UF3: LA IMAGEN DIGITAL FIJA. PUBLICIDAD Y FOTOGRAFÍA. Softwares, aplicacionesy websites.		**Fecha inicio prev.: 08/01/2024**	**Fecha fin prev.: 21/03/2024**	**Sesiones prev.: 15**

Saberes básicos

B - La imagen digital fija. Lectura de imágenes.
0.1 - Arte digital y fotografía.
0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline.
0.3 - Lectura de la imagen. Aspectos objetivos. Análisis compositivo, centro geométrico y de interés, líneas y direcciones visuales, inducidas, representadas y de lectura, recorridos visuales, leyes fotográficas: rectángulo de tercios, de mirada, de horizonte y de movimiento. Equilibrio y pesos visuales. Ley de la balanza. Materialidad, color y texturas.
0.4 - Lectura de la imagen. Aspectos subjetivos. Relación entre contexto, contenido, mensaje y destinatario. Simbolismo.
0.5 - Identidad virtual: la imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up, el NFT.
0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.1 - Prejuicios y estereotipos en la publicidad.
0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.2 - El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje...
0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.3 - Recursos: Metáfora, metonimia, personificación, hipérbole...
0.2 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline. 0.2.4 - Simbología del color en la publicidad.
E - Softwares, aplicaciones y websites.
0.1 - Edición de imágenes: Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram, entre otros.
0.5 - Diseño digital: Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrr, Photo Pos Pro 3, ente otros.
0.7 - Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

1.Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.	#.1.1.Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.2.Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.3.Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
2.Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.	#.2.1.Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
3.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.	#.3.1.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA

4.Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.	#.4.2.Crear collages sencillos utilizando imágenes de bitmap, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	1,750	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.4.5.Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:**	1,750	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA

UNIDAD UF4: LA IMAGEN SECUENCIAL EN LA ERA DIGITAL. Softwares, aplicacionesy websites.	**Fecha inicio prev.: 08/09/2024**	**Fecha fin prev.: 21/03/2024**	**Sesiones prev.: 15**

Saberes básicos

C - La imagen secuencial en la era digital.
0.1 - Principios básicos de animación digital. Dinamismo y diseño de personajes.
0.2 - El storyboard y el story reel como base en la producción audiovisual.
0.3 - El cómic, la tira cómica y la novela gráfica. Similitudes y diferencias. Historia y géneros más importantes. El cómic y su exportación a la industria audiovisual: cine, videojuegos.
0.4 - El stop motion. El movimiento a partir de la imagen estática. Cualidades expresivas.
0.5 - Animación facial de imágenes preexistentes (fotografías antiguas, retratos pictóricos de la historia del arte...), existentes en tiempo real (celebridades a las que se puede cambiar la apariencia facial en una retransmisión en directo) o diseñadas ex novo (personajes de animación de creación propia). Implicaciones de la creación de modelos digitales de personajes en la industria audiovisual, de animación y cinematográfica.
E - Softwares, aplicaciones y websites.
0.2 - Animación facial: Deep Nostalgia, ZRT Face Trainer, entre otros.
0.3 - Storyboard: Storyboardthat.com, Canva, Storyboarder, makebeliefscomix.com, storybird.com, entre otros.
0.4 - Stop Motion: Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe, Shotcut, entre otros.
0.7 - Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

1.Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.	#.1.1.Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.2.Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.3.Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
2.Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.	#.2.1.Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
3.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.	#.3.1.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA

4.Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.	#.4.3.Realizar una secuencia digital sencilla en forma de storyboard, story reel, cómic, y/o stop motion, realizando un diseño apropiado de la historia y de los personajes, utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	1,750	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.4.5.Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:**	1,750	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA

UNIDAD UF5: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO. Softwares, aplicacionesy websites.	**Fecha inicio prev.: 08/04/2024**	**Fecha fin prev.: 16/05/2024**	**Sesiones prev.: 13**

Saberes básicos

D - Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet.
0.1 - Fundamentos. Interactividad y participación. Realidad y virtualidad. Difusión, globalización, streaming: internet y la era de los dispositivos inteligentes. Géneros y formatos audiovisuales. Informar, entretener y seducir.
0.2 - Plataformas. Youtube, Twich....
0.3 - Autoaprendizaje y consumo audiovisual en el contexto digital. Tutoriales, gamers, youtubers, podcasts... Producción de piezas audiovisuales. Herramientas y recursos. Perfiles prosumidores, o consumidores que producen contenidos digitales.
0.4 - El comportamiento en la red. Netiqueta. Limitaciones éticas y legales vigentes.
E - Softwares, aplicaciones y websites.
0.2 - Animación facial: Deep Nostalgia, ZRT Face Trainer, entre otros.
0.4 - Stop Motion: Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe, Shotcut, entre otros.
0.6 - Edición de video: Youcut, Kinemaster, VivaVideo, Inshot, Tiktok, entre otros.
0.7 - Imágenes interactivas: Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose, ente otros.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos	Valor máx. criterio de calificación	Competencias

1.Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerando los softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.	#.1.1.Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.2.Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
	#.1.3.Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
2.Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.	#.2.1.Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CPSAA
3.Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.	#.3.1.Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	0,250	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA

4.Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.	#.4.4.Llevar a cabo un producto audiovisual sencillo utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, y utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:** • Trabajos:100%	1,750	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA
	#.4.5.Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.	**Eval. Ordinaria:** • Trabajos:100% **Eval. Extraordinaria:**	1,750	• CC • CCEC • CCL • CD • CE • CPSAA