

## 1. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN POR TRIMESTRES

Tabla de temporalización combinada con la tabla de cada una de las unidades de programación

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 <i>Título: “El Lenguaje de la imagen: Elementos básicos Punto, línea y plano en el ámbito artístico”</i>	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 <i>Título: “El Lenguaje de la imagen: Elementos básicos Punto, línea y plano desde el punto de vista geométrico”</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 <i>El Cartel publicitario. Factores estéticos. Realización de un cartel.</i>	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 A) El lenguaje pictórico y evolución a través de movimientos y artistas contemporáneos.	
4 B) <i>Experimentación artística: color en la composición, a partir de la visita a la expo inmersiva de Van Gogh. Aniversario de Sorolla y Picasso. Estudio y aplicación creativa</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 Elementos del lenguaje del diseño. Aplicación y desarrollo de las NT en el diseño digital. <i>Análisis y realización de un logotipo para la biblioteca del centro (colaboración con el Departamento de la Biblioteca del centro)</i>	TERCER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 7 <i>Los Sistemas de representación: su aplicación industrial y artística.</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 8 Alfabeto del lenguaje audiovisual. Prácticas creativas.	

PRIMER TRIMESTRE

**2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDAD 5 DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE 1º TRIMESTRE**

**UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1: UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 "El Lenguaje de la imagen: Elementos básicos Punto, línea y plano en el ámbito artístico."**

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>1. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.</p> <p>2. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.</p> <p>3. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>
<b>Saberes básicos</b>		

Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica

**A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL**

- a. Los géneros artísticos.
- b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico.
- c. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

**B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

- a. El lenguaje visual como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

**C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

- a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- c. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- d. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- e. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

**D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (Sólo en el segundo y tercer trimestre)**

- a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- c. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica

## 2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE 1º TRIMESTRE

### UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 "El Lenguaje de la imagen: Elementos básicos Punto, línea y plano en el ámbito artístico."

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p><b>4.</b> 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.</p> <p><b>5.</b> 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.</p> <p><b>6.</b> Aprovechar de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>4. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p> <p>5. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</p> <p>6. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>

#### Saberes básicos

**A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL**

- a. Los géneros artísticos.
- b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico.
- c. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

**B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

- a. El lenguaje visual como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

**C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

- a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- c. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- d. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- e. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

**D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (Sólo en el segundo y tercer trimestre)**

- a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
  - b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
  - c. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
  - d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica.

2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE 1º TRIMESTRE			
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 "El Lenguaje de la imagen: Elementos básicos Punto, línea y plano en el ámbito artístico."			
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida	
<p><b>7.</b> 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.</p> <p><b>8.</b> 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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>7. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p> <p>8. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	
Saberes básicos			
<p><b>A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL</b></p> <p>a. Los géneros artísticos.</p> <p>b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico.</p> <p>c. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.</p>			

## **B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

- a. El lenguaje visual como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

## **C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

- a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- c. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- d. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- e. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

## **D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (Sólo en el segundo y tercer trimestre)**

- a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
  - b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
  - c. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
  - d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica.

1º TRIMESTRE			
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 Título: “El Lenguaje de la imagen: Elementos básicos Punto, línea y plano desde el punto de vista geométrico”			
Comp. Espec.	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida	
1	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. 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.	1. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.	
2	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. 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.	2. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.	
3	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. 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.	3. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	
4	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. 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.	4. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	
5	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 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.	5. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	
Saberes básicos			
A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. a, b, c..			
B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA. b, e.			



1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 <i>Título: “El Lenguaje de la imagen: Elementos básicos Punto, línea y plano desde el punto de vista geométrico”</i>		
Comp. Espec.	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
6	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. 6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	6. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
7.	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.	7. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.
8.	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. 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. 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.	8. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4..
Saberes básicos		
<p>A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. a,b, c..</p> <p>B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA. b, e.</p> <p>C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS. a, b, c, d, e.</p>		
1º TRIMESTRE		

## 2. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN POR TRIMESTRES

Tabla de temporalización combinada con la tabla de cada una de las unidades de programación

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 <i>Título: “El Lenguaje de la imagen: Elementos básicos Punto, línea y plano en el ámbito artístico”</i>	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 <i>Título: “El Lenguaje de la imagen: Elementos básicos Punto, línea y plano desde el punto de vista geométrico”</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 <i>El Cartel publicitario. Factores estéticos. Realización de un cartel.</i>	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 A) <i>El lenguaje pictórico y evolución a través de movimientos y artistas contemporáneos.</i>	
4 B) <i>Experimentación artística: color en la composición, a partir de la visita a la expo inmersiva de Van Gogh. Aniversario de Sorolla y Picasso. Estudio y aplicación creativa.</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 <i>Elementos del lenguaje del diseño. Aplicación y desarrollo de las NT en el diseño digital. Análisis y realización de un logotipo para la biblioteca del centro (colaboración con el Departamento de la Biblioteca del centro)</i>	TERCER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 <i>Los Sistemas de representación: su aplicación industrial y artística.</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 7 <i>Alfabeto del lenguaje audiovisual. Prácticas creativas.</i>	

SEGUNDO TRIMESTRE

## 2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADE 5 DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE 2º TRIMESTRE

### UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 *El Cartel publicitario. Factores estéticos. Realización de un cartel.*

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas a través del diseño, 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.</p> <p>2. Explicar las producciones relativas al diseño, de distintos diseñadores y de las producciones 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.</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas visuales, 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.</p>	<p>1,1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean la evolución en el diseño del cartel, 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.</p> <p>1,2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de diferentes diseños de carteles y sus pautas de construcción.</p> <p>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.</p> <p>2.2. Analizar, de forma guiada, diversos diseños, incluidos los propios y los de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones</p> <p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas relativas al diseño de cartelería 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.</p> <p>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.</p>	<p>4. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.</p> <p>5. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.</p> <p>6. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>
<b>Saberes básicos</b>		

Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica

**A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL**

- a. Los géneros artísticos, arte y diseño.
- b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico. Evolución histórica en el diseño.
- c. Las formas geométricas en el arte, el diseño y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

**B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

- a. El lenguaje visual en relación al diseño como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas aplicadas al lenguaje del diseño.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores en la realización del cartel publicitario.
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

**C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

- a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos previos para la realización de un cartel.
- c. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresiva

**D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (audiovisual en el tercer trimestre)**

- a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- b. Imágenes visuales: lectura y análisis.

## 2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE 2º TRIMESTRE

### UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 *"El Cartel publicitario. Factores estéticos. Realización de un cartel."*

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
<p><b>4.</b> 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.</p> <p><b>5.</b> 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.</p> <p><b>6.</b> Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>4. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p> <p>5. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</p> <p>6. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>

#### Saberes básicos

**A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL**

- a. Los géneros artísticos.
- b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico.
- c. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

**B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

- a. El lenguaje visual como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

**C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

- a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- c. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- d. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- e. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

**D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (Sólo en el segundo y tercer trimestre)**

- a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
  - b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
  - c. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
  - d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica.

## 2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE 2º TRIMESTRE

### UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 “El Cartel publicitario. Factores estéticos. Realización de un cartel.”

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
<p><b>7.</b> 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.</p> <p><b>8.</b> 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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>7. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p> <p>8. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>

#### Saberes básicos

#### A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL

a. Los géneros artísticos.

b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico.

c. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

## **B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

- a. El lenguaje visual como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

## **C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

- a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- c. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- d. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- e. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

## **D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (Sólo en el segundo y tercer trimestre)**

- a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
  - b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
  - c. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
  - d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica.



2º TRIMESTRE			
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 <i>Título: “4 A) El lenguaje pictórico y evolución a través de movimientos y artistas contemporáneos.”</i>			
Comp. Espec.	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida	
1	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. 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.	1. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.	
2	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. 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.	2. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.	
3	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. 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.	3. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	
4	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. 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.	4. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	
5	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 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.	5. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	
Saberes básicos			
A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. a, b, c..			
B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA. b, e.			

2º TRIMESTRE		
4 B) Experimentación artística: color en la composición, visita a la expo de Van Gogh. Aniversario de Sorolla y Picasso. Estudio y aplicación creativa.		
Comp. Espec.	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
6	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. A partir del siglo XX y hasta nuestros días. Partiendo de pioneros del arte como Van Gogh ( se visita exposición en Gijón)	6. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.
7.	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal, y como reinterpretación del arte o de un estilo o técnica artística.	7. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.
8.	7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, basándose en los artistas estudiados, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	8. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4..
	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.	
	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.	
	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.	
Saberes básicos		
A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. a,b, c..		
B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA. b, e.		
C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS. a, b, c, d, e.		

**3. TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN POR TRIMESTRES: TERCER TRIMESTRE**

**TABLA DE TEMPORALIZACIÓN COMBINADA CON LA TABLA DE CADA UNA DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN**

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 <i>Título: “El Lenguaje de la imagen: Elementos básicos Punto, línea y plano en el ámbito artístico”</i>	PRIMER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 <i>Título: “El Lenguaje de la imagen: Elementos básicos Punto, línea y plano desde el punto de vista geométrico”</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 <i>El Cartel publicitario. Factores estéticos. Realización de un cartel.</i>	SEGUNDO TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 A) <i>El lenguaje pictórico y evolución a través de movimientos y artistas contemporáneos.</i>	
4 B) <i>Experimentación artística: color en la composición, a partir de la visita a la expo inmersiva de Van Gogh. Aniversario de Sorolla y Picasso. Estudio y aplicación creativa.</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 <i>Elementos del lenguaje del diseño. Aplicación y desarrollo de las NT en el diseño digital. Análisis y realización de un logotipo para la biblioteca del centro (colaboración con el Departamento de la Biblioteca del centro)</i>	TERCER TRIMESTRE
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 <i>Los Sistemas de representación: su aplicación industrial y artística.</i>	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 7 <i>Alfabeto del lenguaje audiovisual. Prácticas creativas.</i>	

2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE 3º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 Elementos del lenguaje del diseño. Aplicación y desarrollo de las NT en el diseño digital. <i>Análisis y realización de un logotipo para la biblioteca del centro (colaboración con el Departamento de la Biblioteca del centro)</i>		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas a través del diseño bidimensional de anagramas o logotipos, y su influencia en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura y de la cultura a nivel mundial.</p> <p>2. Explicar las producciones relativas al diseño, de distintos diseñadores y de las producciones 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.</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas plásticas visuales, 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.</p>	<p>1,1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean la evolución en el diseño idimensional, 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.</p> <p>1,2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de diferentes diseños de logotipos y sus pautas de construcción.</p> <p>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.</p> <p>2,2. Analizar, de forma guiada, diversos diseños, incluidos los propios y los de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones</p> <p>3,1. Seleccionar y describir propuestas plásticas relativas al diseño bidimensional 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.</p> <p>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.</p>	<p>7. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.</p> <p>8. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.</p> <p>9. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>
Saberes básicos		

Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica

**A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL**

- a. Los géneros artísticos, arte y diseño.
- b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico. Evolución histórica en el diseño.
- c. Las formas geométricas en el arte, el diseño y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

**B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

- a. El lenguaje visual en relación al diseño como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas aplicadas al lenguaje del diseño.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores en la realización de diseños bidimensionales y/o logotipos
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

**C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

- a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos previos para la realización de un diseño bidimensional
- c. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Técnica digital.

**D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (audiovisual en el tercer trimestre)**

- a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- b. Imágenes visuales: lectura y análisis.

<b>2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE 3º TRIMESTRE</b>			
<b>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 Elementos del lenguaje del diseño. Aplicación y desarrollo de las NT en el diseño digital. <i>Análisis y realización de un logotipo para la biblioteca del centro (colaboración con el Departamento de la Biblioteca del centro)</i></b>			
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptor del perfil de salida</b>	
<p><b>4.</b> 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.</p> <p><b>5.</b> Realizar diseños individuales o colectivos 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.</p> <p><b>6.</b> Apropriarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes propios del diseño bidimensional, 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.</p> <p>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.</p> <p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, y/o diseños, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas a través de diseños gráficos individuales o colectivos, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p> <p>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.</p> <p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>4. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p> <p>5. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</p> <p>6. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>	
<b>Saberes básicos</b>			
<p><b>A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL</b></p> <p><b>a. Los géneros artísticos.</b></p> <p><b>b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico.</b></p>			

c. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

**B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

- a. El lenguaje visual como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

**C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

- a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- c. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- d. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- e. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

**D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (Sólo en el segundo y tercer trimestre)**

- a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- c. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica.

**2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE 3º TRIMESTRE**

**UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 *Los Sistemas de representación: su aplicación industrial y artística.***

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
<p>1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas a través del diseño 3D, 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.</p> <p>2. Explicar las producciones relativas al diseño 3D, de distintos diseñadores y de las producciones 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.</p> <p>3. Analizar diferentes propuestas de diseños 3D 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.</p>	<p>1.1. Reconocer los factores históricos, industriales y sociales que rodean la evolución en el diseño 3D, 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.</p> <p>1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de los diferentes sistemas de representación y sus pautas de construcción.</p> <p>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.</p> <p>2.2. Analizar, de forma guiada, diversos diseños 3D, incluidos los propios y los de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones</p> <p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas relativas a los sistemas de representación en el diseño 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.</p> <p>3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del diseño 3D en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión de forma abierta.</p>	<p>1. CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.</p> <p>2. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.</p> <p>3. CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>
<b>Saberes básicos</b>		



Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica

**A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL**

- a. Los géneros artísticos, arte y diseño.
- b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico. Evolución histórica en el diseño.
- c. Las formas geométricas en el arte, el diseño y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

**B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

- a. El lenguaje visual en relación al diseño como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas aplicadas al lenguaje del diseño.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores en la realización del cartel publicitario.
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

**C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

- a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos previos para la realización de un cartel.
- c. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresiva

**D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (audiovisual en el tercer trimestre)**

- a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- b. Imágenes visuales: lectura y análisis.

## 2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE 3º TRIMESTRE

### UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 *Los Sistemas de representación: su aplicación industrial y artística.*

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
<p><b>4.</b> Explorar las técnicas, los lenguajes del diseño 3D 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.</p> <p><b>5.</b> Realizar producciones de diseño 3D aplicando los distintos sistemas de representación tanto a nivel individual como colectivo con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo tridimensional, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p> <p><b>6.</b> Aprovecharse de las referencias culturales y artísticas del entorno 3D, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes de representación 3D, 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.</p> <p>4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de representación tridimensional de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p> <p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones de dibujo 3D tanto industriales como plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>5.2. Realizar diferentes tipos de diseños 3D a nivel individual como colectivo, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.</p> <p>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 de diseño 3D</p> <p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de diseños 3D propios e individuales, mostrando una visión personal y técnicamente adecuada.</p>	<p>4. CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.</p> <p>5. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.</p> <p>6. CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>

### Saberes básicos

**A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL**

- a. Los géneros artísticos.
- b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico.
- c. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

**B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

- a. El lenguaje visual como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

**C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

- a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- c. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- d. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- e. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

**D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (tercer trimestre)**

- a. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
  - b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
  - c. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
  - d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica.

## 2. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN: SITUACIONES DE APRENDIZAJE 3º TRIMESTRE

### UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 7 Alfabeto del lenguaje audiovisual. Prácticas creativas.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
<p><b>7.</b> Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos en relación con el lenguaje audiovisual, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p> <p><b>8.</b> Compartir producciones y manifestaciones audiovisuales, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>7.1. Realizar un proyecto audiovisual, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p> <p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones audiovisuales, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones audiovisuales con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p> <p>8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</p>	<p>7. CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p> <p>8. CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>

#### Saberes básicos

#### A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL

##### a. Los géneros artísticos.

##### b. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y de su contexto histórico.

#### **B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

- a. El lenguaje visual como forma de comunicación.
- b. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- c. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- d. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- e. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

#### **C. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS**

- a. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- b. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- c. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- d. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- e. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

#### **D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (tercer trimestre)**

- a. El lenguaje y la comunicación visual y audiovisual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- c. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica.

### **3º TRIMESTRE**

#### **UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 7 Alfabeto del lenguaje audiovisual. Prácticas creativas.**

<b>Comp. Espec.</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptores del perfil de salida</b>
1	<p>1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones, 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.</p> <p>1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras audiovisuales</p>	1, CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.
2	<p>2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción audiovisual, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p> <p>2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones audiovisuales, 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.</p>	2. CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

3	<p><b>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.</b></p> <p><b>3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</b></p>	3.CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.	
4	<p><b>4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes audiovisuales, 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.</b></p> <p><b>4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones audiovisuales, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</b></p>	4.CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.	
5	<p><b>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</b></p> <p><b>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.</b></p>	5. CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.	
<b>Saberes básicos</b>			
<p><b>A. PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL.</b> a, b, c..</p> <p><b>B. ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.</b> b, e.</p> <p><b>D. IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL (tercer trimestre)</b></p> <p>a. El lenguaje y la comunicación visual y audiovisual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.</p> <p>b. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.</p> <p>c. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.</p> <p>d. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>Seleccionamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica.</p>			



**IES RÍO NORA**  
**PROGRAMACIÓN DOCENTE CURSO 2022/2023**  
**EPVA 3º ESO**

Curso 2022/2023  
Rev.: 10/11/2022  
Página