

ETAPA: ESO		ÁREA: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL			
I. APRENDIZAJES ESENCIALES					
OGE	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
		EPVA1	Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
		2° ESO	DO	3° ESO	DO
		2EPVA1.1 Buscar información, a través de diferentes canales y contextos, acerca de propuestas artísticas diversas desarrollando el criterio propio a partir de su análisis.	CCL3 CP1 CCEC1	3EPVA1.1 Investigar acerca de diferentes propuestas artísticas, a través de distintos canales, contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades.	CCL3 CCL4 CP1 CP2. CCEC1
		2EPVA1.2 Examinar propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual, a través de recursos y agentes culturales del entorno, encontrando elementos de contenido esenciales.	CCEC1. C2 CC4	3EPVA1.2 Identificar elementos de contenido esenciales y funcionalidades en la apreciación y análisis de referentes artísticos, a través de recursos y agentes culturales del entorno, incluyendo canales y medios tecnológicos.	STEM4 CCEC1. CCEC2 CC4
		2EPVA1.3 Identificar los mensajes de diferentes creaciones artísticas clasificando los elementos que intervienen en la comunicación.	CCL2. CCL3 CCEC2	3EPVA1.3 Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.	CCL2. CCL3 STEM1
		2EPVA1.4 Apreciar la diversidad de propuestas en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes contextos geográficos e históricos.	CC1. CEC2 CC4	3EPVA1.4 Valorar con respeto y sentido crítico las manifestaciones culturales y artísticas en entornos diversos, desarrollando el criterio propio y argumentando en la construcción de la opinión personal.	CPSAA3. CC2. CCEC2 CC4
		2EPVA1.5 Relacionar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística con los desafíos y retos del presente, apreciando su aportación a la transformación social.	PSAA1 CC3	3EPVA1.5 Identificar los desafíos del presente a través del trabajo y mensajes de la creación contemporánea, valorando su contribución a la sociedad actual y adoptando un posicionamiento razonado, crítico y constructivo.	CPSAA2 CC3
		II. SABERES BÁSICOS			



2º ESO

3º ESO

Bloque 1. Percepción y análisis.

B.1.1. Exploración e interpretación del entorno

G1. Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea

- Manifestaciones culturales y artísticas a lo largo de la historia, pertenecientes al patrimonio y a la cultura visual y audiovisual en entornos físicos y virtuales:

Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual.

Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos.

Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales.

- Elementos del lenguaje visual y audiovisual en las manifestaciones culturales y artísticas:

Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos.

Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.

- Contemporaneidad artística:

Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.

G2. Actitudes

- Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.

G3. Entornos digitales

- Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales.

Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.

G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación.

- Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual

G1. Percepción visual

- Organización del campo visual. Leyes de la percepción visual: semejanza, figura-fondo, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad, igualdad y cierre.

- Aspectos que intervienen en el proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones.

G2. Comunicación visual y audiovisual

- El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referente y contexto. El mensaje visual y audiovisual.

- Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.

- Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.

- La imagen en el mundo actual: estereotipos, prejuicios y convencionalismos.

G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual.

- Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.

- Elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Elementos x sintácticos.

Bloque 2. Experimentación y creación.

B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación.

G1. Expresión gráfico-plástica

Bloque 1. Percepción y análisis.

B.1.1. Exploración e interpretación del entorno

G1. Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea

- Manifestaciones culturales y artísticas a lo largo de la historia, pertenecientes al patrimonio y a la cultura visual y audiovisual en entornos físicos y virtuales.

Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble:

monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos.

Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales.

- Elementos del lenguaje visual y audiovisual en las manifestaciones culturales y artísticas.

Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos.

Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.

Aspectos semiológicos y contextuales de las manifestaciones artísticas.

- Contemporaneidad artística

Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.

La creación artística como proceso de investigación: conexión con otras áreas de conocimiento.

G2. Actitudes

- Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.

- Participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.

G3. Entornos digitales

- Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.

G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación

- Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.

- Para el análisis y argumentación de opiniones acerca de propuestas artísticas visuales y audiovisuales.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual

G2. Comunicación visual y audiovisual

- Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.

- Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.

- La imagen en el mundo actual: realidad y ficción. La veracidad del mensaje. Redes sociales.

G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual.

- Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.

- Elementos dinámicos: ritmo, tensión, movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes.

- Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación.

- Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos.

- Elementos semánticos del lenguaje audiovisual.

Bloque 2. Experimentación y creación.

B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación. CE1, CE3, CE4

1,
2,
3,
4,
5,
6,
7,
8,
9,
11,
12,
13,
14CP
CCL
CMCT
CPSAA
CC
CCEC

B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación.

G1. Expresión gráfico-plástica

- Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.

G2. Dibujo geométrico

- Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.

G3. Creación audiovisual

- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares.

G4. Terminología específica del área

- Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.

G5. Aplicaciones digitales

- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.

Bloque 2. Experimentación y creación.

B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación. CE1, CE3, CE4

G1. Expresión gráfico-plástica

- Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.

G2. Dibujo geométrico

- Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.
- Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico y perspectiva cónica.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.

G3. Creación audiovisual

- Producción audiovisual. Preproducción, producción y postproducción.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares.

G4. Terminología específica del área

- Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.

G5. Aplicaciones digitales

- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.
- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados al dibujo geométrico.

OGE	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
		EPVA2	Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
		2° ESO	DO	3° ESO	DO
		2EPVA2.1 Emplear vocabulario específico del área de manera correcta para valorar la experiencia de apreciación de diferentes referentes artísticos.	CCL1. CCL2. CCEC1 CCEC3	3EPVA2.1 Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.	CCL1. CCL2. CCEC1. CCEC3
		2EPVA2.2 Incorporar terminología específica del área en el proceso de comunicación oral y escrita de la experiencia de creación.	CCL1. CCEC4	3EPVA2.2 Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área.	CCL1. CCEC3
		2EPVA2.3 Compartir información extraída de diversas fuentes de forma contrastada y establecer discursos y debates con asertividad.	CCL3. CCL4. CP1 CP3. CCEC3.	3EPVA2.3 Argumentar con criterio y respeto en diferentes momentos de discurso y debate vinculados a la experiencia de apreciación y creación.	CCL5. CCEC2. CCEC3
		II. SABERES BÁSICOS			
		2° ESO		3° ESO	
1, 3, 4, 5, 6, 7, ~	CCL CP CCEC	<p>Bloque 1. Percepción y análisis.</p> <p>B.1.1. Exploración e interpretación del entorno</p> <p><i>G1. Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea</i></p> <p>- Manifestaciones culturales y artísticas a lo largo de la historia, pertenecientes al patrimonio y a la cultura visual y audiovisual en entornos físicos y virtuales:</p> <p>Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos.</p> <p>Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales.</p> <p>- Elementos del lenguaje visual y audiovisual en las manifestaciones culturales y artísticas: Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos.</p> <p>Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.</p> <p>- Contemporaneidad artística:</p> <p>Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.</p> <p><i>G2. Actitudes</i></p> <p>- Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.</p> <p><i>G3. Entornos digitales</i></p> <p>- Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.</p> <p><i>G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación.</i></p> <p>- Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.</p>		<p>Bloque 1. Percepción y análisis.</p> <p>B.1.1. Exploración e interpretación del entorno</p> <p><i>G1. Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea</i></p> <p>- Manifestaciones culturales y artísticas a lo largo de la historia, pertenecientes al patrimonio y a la cultura visual y audiovisual en entornos físicos y virtuales:</p> <p>Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos.</p> <p>Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales.</p> <p>- Elementos del lenguaje visual y audiovisual en las manifestaciones culturales y artísticas: Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos.</p> <p>Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.</p> <p>Aspectos semiológicos y contextuales de las manifestaciones artísticas.</p> <p>- Contemporaneidad artística:</p> <p>Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.</p> <p>La creación artística como proceso de investigación: conexión con otras áreas de conocimiento.</p> <p><i>G2. Actitudes</i></p> <p>- Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.</p> <p>- Participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.</p> <p><i>G3. Entornos digitales</i></p> <p>- Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.</p>	



6,
7,
8,
9,
10,
11,
13,
14

CCL
CP
CCEC

apreciación.
- Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual

G1. Percepción visual

- Organización del campo visual. Leyes de la percepción visual: semejanza, figura-fondo, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad, igualdad y cierre.
- Aspectos que intervienen en el proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones.

G2. Comunicación visual y audiovisual

- El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referente y contexto. El mensaje visual y audiovisual.
- Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.
- Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.
- La imagen en el mundo actual: estereotipos, prejuicios y convencionalismos.

G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual.

- Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.
- Elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Elementos x sintácticos.

- Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.

G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación

- Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.
- Para el análisis y argumentación de opiniones acerca de propuestas artísticas visuales y audiovisuales.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual

G2. Comunicación visual y audiovisual

- Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.
- Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.
- La imagen en el mundo actual: realidad y ficción. La veracidad del mensaje. Redes sociales.

G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual.

- Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.
- Elementos dinámicos: ritmo, tensión, movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes.
- Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación.
- Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos.
- Elementos semánticos del lenguaje audiovisual.

6,
7,
8,
9,
10,
11,
13,
14

CCL
CP
CCEC

apreciación.
- Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual

G1. Percepción visual

- Organización del campo visual. Leyes de la percepción visual: semejanza, figura-fondo, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad, igualdad y cierre.
- Aspectos que intervienen en el proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones.

G2. Comunicación visual y audiovisual

- El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referente y contexto. El mensaje visual y audiovisual.
- Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.
- Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.
- La imagen en el mundo actual: estereotipos, prejuicios y convencionalismos.

G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual.

- Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.
- Elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Elementos x sintácticos.

- Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.

G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación

- Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.
- Para el análisis y argumentación de opiniones acerca de propuestas artísticas visuales y audiovisuales.

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual

G2. Comunicación visual y audiovisual

- Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.
- Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.
- La imagen en el mundo actual: realidad y ficción. La veracidad del mensaje. Redes sociales.

G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual.

- Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.
- Elementos dinámicos: ritmo, tensión, movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes.
- Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación.
- Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos.
- Elementos semánticos del lenguaje audiovisual.

OGE	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
		EPVA3	Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
		2º ESO	DO	3º ESO	DO
		2EPVA3.1 Experimentar con diversidad de técnicas y materiales adecuándose a los objetivos planteados en cada una de las propuestas, incluyendo posibilidades no convencionales.	CCEC4	3EPVA3.1 Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.	CCEC4
		2EPVA3.2 Emplear las posibilidades comunicativas y expresivas de los formatos y materiales de la contemporaneidad artística en la elaboración de propuestas creativas sencillas.	CCL5. CCEC4	3EPVA3.2 Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con finalidad comunicativa en la elaboración de propuestas creativas.	CCL5. CCEC4
		2EPVA3.3 Idear propuestas artísticas en las que las técnicas y materiales seleccionados estén al servicio del mensaje que se pretende transmitir.	CCL5. STEM3	3EPVA3.3 Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.	CCL5. STEM3
		2EPVA3.4 Demostrar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.	CE2. CE3	3EPVA3.4 Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.	CE2. CE3
		2EPVA3.5 Incorporar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística como estímulo en propuestas creativas propias.	CCEC2. CCEC4	3EPVA3.5 Emplear los referentes y elementos de la contemporaneidad artística seleccionando los más adecuados a la finalidad comunicativa.	CCL5. CCEC2. CCEC3. CCEC4
		II. SABERES BÁSICOS			
		2º ESO	3º ESO		
1, 2, 3, 4, 7, 8, 10, 11, 13	CCL CMCT CE CCEC	<p>Bloque 2. Experimentación y creación.</p> <p>B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación.</p> <p><i>G1. Expresión gráfico-plástica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales. - Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas. - Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares. <p><i>G2. Dibujo geométrico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico. - Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura. <p><i>G3. Creación audiovisual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares. <p><i>G4. Terminología específica del área</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas. <p><i>G5. Aplicaciones digitales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la 		<p>Bloque 2. Experimentación y creación.</p> <p>B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación.</p> <p><i>G1. Expresión gráfico-plástica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales. - Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas. - Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares. <p><i>G2. Dibujo geométrico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico. - Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico y perspectiva cónica. - Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura. <p><i>G3. Creación audiovisual</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Producción audiovisual. Preproducción, producción y postproducción. - Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares. <p><i>G4. Terminología específica del área</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas. <p><i>G5. Aplicaciones digitales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la 	



G5. Aplicaciones digitales

- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.

B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo.

G1. Las fases del proceso creativo

- Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.
- Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.
- Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual.

G2. Actitudes

- Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.
- Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.
- Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.
- Consenso, respeto y empatía con la aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.
- Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.
- Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.

G5. Aplicaciones digitales

- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.
- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados al dibujo geométrico.
- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la creación audiovisual.

B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo.

G1. Las fases del proceso creativo

- Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.
- Investigación: búsqueda y análisis de referentes.
- Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.
- Evaluación: resultados en relación a los objetivos iniciales del proyecto. Análisis y propuestas de mejora.
- Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual.

G2. Actitudes

- Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.
- Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.
- Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.
- Consenso, respeto y empatía con la aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.
- Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.
- Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.

OGE	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
		EPVA4	Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
		2° ESO	DO	3° ESO	DO
		2EPVA4.1 Buscar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.	CCL3 CD1 CCEC4. STEM2. CP1	3EPVA4.1 Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.	CCL3 CD1 CCEC4. STEM2. CP1
		2EPVA4.2 Probar diferentes recursos digitales en la percepción, experimentación y creación de las diferentes propuestas y producciones.	CD2. CCEC4. CP2	3EPVA4.2 Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones.	CD2. CD3. CCEC4. CP2
		2EPVA4.3 Conocer la normativa vigente de protección de datos y autoría, aplicándola de manera responsable en la creación y difusión de contenidos.	CD4 CPSAA3 CC3 STEM5	3EPVA4.3 Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de protección de datos y autoría.	CD4 CD5 CPSAA4 CC3 STEM5
		II. SABERES BÁSICOS			
		2° ESO	3° ESO		
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14	CCL CP CMCT CD CPSAA CC CCEC	<p>Bloque 1. Percepción y análisis. B.1.1. Exploración e interpretación del entorno <i>G1. Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea</i> - Manifestaciones culturales y artísticas a lo largo de la historia, pertenecientes al patrimonio y a la cultura visual y audiovisual en entornos físicos y virtuales. Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos. Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales. - Elementos del lenguaje visual y audiovisual en las manifestaciones culturales y artísticas. Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos. Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento. - <i>Contemporaneidad artística</i> Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas. <i>G2. Actitudes</i> - Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales. <i>G3. Entornos digitales</i> - Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso. <i>G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación.</i></p>		<p>Bloque 1. Percepción y análisis. B.1.1. Exploración e interpretación del entorno <i>G1. Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea</i> - Manifestaciones culturales y artísticas a lo largo de la historia, pertenecientes al patrimonio y a la cultura visual y audiovisual en entornos físicos y virtuales. Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos. Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales. - Elementos del lenguaje visual y audiovisual en las manifestaciones culturales y artísticas. Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos. Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento. Aspectos semiológicos y contextuales de las manifestaciones artísticas. - <i>Contemporaneidad artística</i> Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas. La creación artística como proceso de investigación: conexión con otras áreas de conocimiento. <i>G2. Actitudes</i> - Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales. - Participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales. <i>G3. Entornos digitales</i> - Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa</p>	



G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación.
- Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.
Bloque 2. Experimentación y creación.
B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación.

G1. Expresión gráfico-plástica
- Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.

G2. Dibujo geométrico
- Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.

G3. Creación audiovisual
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares.

G4. Terminología específica del área
- Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.

G5. Aplicaciones digitales
- Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.

G3. Entornos digitales
- Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.

G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación
- Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.
- Para el análisis y argumentación de opiniones acerca de propuestas artísticas visuales y audiovisuales.

Bloque 2. Experimentación y creación
B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación

G1. Expresión gráfico-plástica
- Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.
- Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.

G2. Dibujo geométrico
- Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.
- Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico y perspectiva cónica.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.

G3. Creación audiovisual
- Producción audiovisual. Preproducción, producción y postproducción.
- Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares.

G4. Terminología específica del área
- Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.

OGE	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS			
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	CCL CMCT CPSAA CC CE CCEC	EPVA5	Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.		
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
		2º ESO	DO	3º ESO	DO
		2EPVA5.1 Participar activamente en la planificación de producciones artísticas multidisciplinares, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto y teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.	CC3. CE1. CCEC3	3EPVA5.1 Diseñar producciones artísticas multidisciplinares, planificando las fases del proceso de trabajo, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto, teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.	CCL5. STEM3. CC3. CPSAA5. CE1
		2EPVA5.2 Crear producciones artísticas colectivas experimentando con diferentes posibilidades expresivas y comunicativas, explorando las conexiones con otras materias.	CCL5. STEM3 CE1. CCEC3	3EPVA5.2 Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.	CCL1. CCL2. CCL3. STEM3. CCEC3. CCEC4
		2EPVA5.3 Asumir diferentes roles en el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con actitud respetuosa e inclusiva.	CC2. CE1. CE2. CE3	3EPVA5.3 Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional.	CC2 CE1. CE2. CE3
		2EPVA5.4 Explicar a la comunidad los procesos de trabajo de manera textual, gráfica y/o audiovisual, aportando valoraciones críticas acerca del proceso y resultado.	CCL5. CCEC4	3EPVA5.4 Reflexionar sobre los procesos de trabajo, utilizando registros textuales, gráficos y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones a la comunidad.	CPSAA4. CPSAA5 CE2
		2EPVA5.5 Difundir las producciones artísticas colectivas realizadas utilizando diferentes medios y canales.	CCL5 CC3. CE3	3EPVA5.5 Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, explorando y evaluando diferentes vías de difusión.	CPSAA4. CPSAA5. CE2. CE3
		II. SABERES BÁSICOS			
		2º ESO	3º ESO		
		Bloque 2. Experimentación y creación B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo. <i>G1. Las fases del proceso creativo</i> - Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones. - Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos. - Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual. <i>G2. Actitudes</i> - Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos. - Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico. - Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas. - Consenso, respeto y empatía con la aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo. - Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y		Bloque 2. Experimentación y creación. B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo <i>G1. Las fases del proceso creativo</i> - Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones. - Investigación: búsqueda y análisis de referentes. - Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos. - Evaluación: resultados en relación a los objetivos iniciales del proyecto. Análisis y propuestas de mejora. - Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual. <i>G2. Actitudes</i> - Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos. - Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico. - Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas. - Consenso, respeto y empatía con la aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de	



- Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.
- Consenso, respeto y empatía con la aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.
- Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.
- Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.

- Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.
- Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.
- Consenso, respeto y empatía con la aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.
- Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.
- Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.

