



Departamento de Dibujo

Programaciones Didácticas 2019/2020

ETAPA: ESO

Nivel Educativo: 1ºCURSO, 3º CURSO Y 4º CURSO

- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO
- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO
- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

ETAPA: BACHILLERATO

Nivel Educativo: 1º CURSO BACHILLERATO

- FUNDAMENTOS DEL ARTE I
- CULTURA AUDIOVISUAL I
- DIBUJO ARTÍSTICO I
- DIBUJO TÉCNICO I

Nivel Educativo: 2º CURSO BACHILLERATO

- FUNDAMENTOS DEL ARTE II
- CULTURA AUDIOVISUAL II
- DIBUJO ARTÍSTICO II
- DIBUJO TÉCNICO II
- TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS
- DISEÑO

INSTITUTO de EDUCACIÓN SECUNDARIA SANTA CLARA, SANTANDER

CURSO 2019-2020

Índice.

1. Composición del Departamento Didáctico: organización, reparto de grupos, responsabilidades y actividades en el curso 2019-20

Nivel Educativo: ESO

2. Introducción de Área ESO
3. Objetivos Generales de etapa ESO
4. Objetivos Generales de EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL
5. Programación Didáctica EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO
6. Programación Didáctica EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 3º ESO
7. Programación Didáctica EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

Nivel Educativo: 1º CURSO BACHILLERATO

8. Programación Didáctica FUNDAMENTOS DEL ARTE I
9. Programación Didáctica CULTURA AUDIOVISUAL I
10. Programación Didáctica DIBUJO ARTÍSTICO I
11. Programación Didáctica DIBUJO TÉCNICO I

Nivel Educativo: 2º CURSO BACHILLERATO

12. Programación Didáctica FUNDAMENTOS DEL ARTE II
13. Programación Didáctica CULTURA AUDIOVISUAL II
14. Programación Didáctica DIBUJO ARTÍSTICO II
15. Programación Didáctica DIBUJO TÉCNICO II
16. Programación Didáctica TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS
17. Programación Didáctica DISEÑO

1. Composición del Departamento Didáctico: organización, reparto de grupos, responsabilidades y actividades en el curso 2019-20

NOMBRE Y APELLIDOS	Definitivos	Interinos	MATERIAS Y CURSOS
MARIA TERESA ROVIRA SAIZ • <i>Jefatura del Departamento</i> • <i>Tutora de B2º A Artes</i>	X		<ul style="list-style-type: none"> • DIBUJO ARTÍSTICO II • DIBUJO TÉCNICO I
MIGUEL REMOLINA	X		<ul style="list-style-type: none"> • FUNDAMENTOS DEL ARTE I • FUNDAMENTOS DEL ARTE II • DISEÑO • DIBUJO TÉCNICO II
NATALIA DE SANTIAGO • <i>Tutora de B1º A Artes</i> • <i>Tutora Pendientes ESO</i>	X		<ul style="list-style-type: none"> • E. P. V. Y AUDIOVISUAL 3º ESO • DIBUJO ARTÍSTICO I
MARIA HERNANDEZ	X		<ul style="list-style-type: none"> • DIBUJO TÉCNICO II • TECNICAS GRAFICO PLÁSTICAS
MANUEL FERNÁNDEZ SARO • <i>Tutor de B2º A Artes</i>	X		<ul style="list-style-type: none"> • E. P. V, Y AUDIOVISUAL 4º • CULTURA AUDIOVISUAL I • CULTURA AUDIOVISUAL II
BEATRIZ FERNANDEZ		X	<ul style="list-style-type: none"> • E. P. V. Y AUDIOVISUAL 1º ESO
CECILIA ALVAREZ DE SOTO • <i>Tutora de B1º A Artes</i>		X	<ul style="list-style-type: none"> • DIBUJO TÉCNICO I

ETAPA: ESO

2. Introducción de Área de ESO.

Los lenguajes visuales y audiovisuales permiten desarrollar el pensamiento simbólico, por estar en la base de la comunicación universal. Gracias al estudio y experimentación con los diversos códigos visuales y audiovisuales, podemos satisfacer de manera más completa nuestras necesidades comunicativas. De igual modo, el estudio de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual proporciona destrezas y conocimientos que mejoran nuestra particular forma de expresión y, además, nos acerca al hecho cultural desde el conocimiento y análisis de las obras

artísticas, permitiéndonos un mayor disfrute, valoración y respeto de las diferentes manifestaciones culturales.

Por otro lado, hay que tener presente que, gracias a desarrollo de las TIC, los lenguajes visuales y audiovisuales han adquirido un valor preponderante en la actualidad, como medios de comunicación y expresión humana, y como herramientas eficaces en la conservación y trasmisión de conocimientos, o como instrumento que facilita el desarrollo científico y tecnológico.



La Educación Secundaria Obligatoria tiene como finalidad lograr que los alumnos adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar en ellos hábitos de estudio y de trabajo; prepararles para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Los lenguajes visuales y audiovisuales permiten desarrollar el pensamiento simbólico, por estar en la base de la comunicación universal. Gracias al estudio y experimentación con los diversos códigos visuales y audiovisuales, podemos satisfacer de manera más completa nuestras necesidades comunicativas. De igual manera el estudio de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual proporciona destrezas y conocimientos que mejoran nuestra particular forma de expresión y además nos acerca al hecho cultural desde el conocimiento y análisis de las obras artísticas, permitiéndonos un mayor disfrute, valoración y respeto de las diferentes manifestaciones culturales.

Por otro lado, hay que tener presente que gracias a desarrollo de las TIC, los lenguajes visuales y audiovisuales ha adquirido un valor preponderante en la actualidad, como medios de comunicación y expresión humana, y como herramientas eficaces en la conservación y trasmisor de conocimiento o como instrumento que facilita el desarrollo científico y tecnológico.

Por estas razones, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual inicia su estudio en la Educación Primaria en el área de Educación Artística, por lo que la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística, con los que se profundiza el proceso creativo, comunicativo, plástico y visual, contribuyendo a adquirir las competencias necesarias para la formación permanente del individuo al fomentar un pensamiento divergente y un mayor desarrollo emocional

3. Objetivos Generales de la Educación Secundaria Obligatoria.

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre hombres y mujeres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.



- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- m) Desarrollar actitudes que contribuyan al desarrollo sostenible de Cantabria.
- n) Conocer y valorar el patrimonio histórico, natural y cultural, y las tradiciones de la Comunidad Autónoma de Cantabria, y contribuir a su conservación, difusión y mejora.

4. Objetivos Generales de E. PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

- 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen
- 2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.
- 3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
- 4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.
- 5. Diferenciar las distintas texturas: naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.
- 6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
- 7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
- 8. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
- 9. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
- 10. Conocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
- 11. Distinguir y crear diferentes tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
- 12. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
- 13. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
- 14. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
- 15. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias y valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante este lenguaje.



I.E.S. "SANTA CLARA"

17. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
18. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
19. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados y usando la herramienta de forma fluida.
20. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos.
21. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, y también utilizando regla, escuadra y cartabón.
22. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
23. Conocer lugares geométricos y definirlos.
24. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
25. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de estos.
26. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
27. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
28. Estudiar los conceptos de simetría, giro y traslación, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
29. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, entendiendo la utilidad de las acotaciones y practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
30. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL CURSO 2019-2020

ETAPA: ESO
NIVEL EDUCATIVO: PRIMER CURSO

PROFESORA: BEATRIZ FERNANDEZ

Índice.

1. Contenidos y distribución temporal de los contenidos en el curso, Criterios de Evaluación, Competencias y Estándares de Aprendizaje Evaluables
2. Evaluación.
 - 2.1. Metodología: concreción de los métodos pedagógicos y didácticos
 - 2.2. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación
 - 2.3. Criterios de recuperación: actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes
3. Evaluación de la práctica docente
4. Materiales y recursos didácticos.
5. Medidas de atención a la diversidad.
 - 5.1. Elementos Transversales que se van a trabajar
6. Contribución a los planes de innovación educativa
 - 6.1. Contribución al plan TIC
 - 6.2. Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística
 - 6.3. Contribución al plan de fomento de la competencia matemática
 - 6.4. Contribución al PIIE
7. Actividades complementarias y extraescolares.
8. Información a los alumnos



1. CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DEL CURSO. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructura en tres bloques fundamentales, no obstante su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial: el primero, centrado en la **Expresión Plástica**, experimenta con materiales y técnicas diversas que facilitan el aprendizaje de los procesos de creación, para que el alumno adquiera una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos y a la vez les permita valorar y disfrutar de las obras artísticas próximas y lejanas.

El segundo bloque nos introduce en el estudio de los **Lenguajes Audiovisuales** que permiten completar nuestra alfabetización visual, dotándonos la capacidad necesaria para interpretar y analizar de manera crítica las imágenes que nos rodean, especialmente las difundidas por los medios de comunicación y los multimedia. Se presta también especial atención, al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

Por último el bloque de **Dibujo Técnico**, nos traslada conocimientos teórico-prácticos esenciales de la geometría, así como de los sistemas de representación, que facilitan su aplicación a la resolución de problemas y la realización de proyectos en distintos campos del diseño.

1. UNIDADES DIDÁCTICAS

1- ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA (punto, línea, plano y textura)

OBJETIVOS

- Valorar y reconocer la capacidad estética y expresiva de los elementos básicos de la expresión plástica y visual.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.

CONTENIDOS

LOS ELEMENTOS CONFIGURADORES DEL LENGUAJE VISUAL:

- El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.
- La textura visual y táctil.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p><i>Este criterio valora si el alumno es capaz de reconocer la importancia del punto, la línea y el plano en la creación de imágenes propias o ajenas, así como la fluidez para expresar por escrito y oralmente la importancia de estos elementos al analizar diferentes imágenes en las que claramente se identifique estos elementos configuradores.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.</p>
<p>Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p><i>El criterio mide la capacidad del alumno para observar y reconocer diferentes tipos de ritmos en imágenes sacadas de la realidad y en obras artísticas, así como su capacidad para aplicar los ritmos en composiciones propias.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.</p> <p>Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p>



	<p>Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.</p>
<p>Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p><i>El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de diferenciar las texturas en una imagen, así como si es capaz de reproducir alguna de estas texturas en su propia obra con procesos experimentales como el frottage, valorando también las propiedades expresivas de dichas texturas.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>

TÉCNICAS GRÁFICO- PLÁSTICAS:

- Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, t mpera y collage.
- Adecuaci n a las intenciones expresivas.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de conocer y aplicar las técnicas del grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y el collage en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada. Por otro lado este apartado permite valorar el grado de autonomía y la capacidad del alumno para mantener su espacio de trabajo en orden y buen estado.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 5º Competencias sociales y cívicas 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y/o abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones y collages matéricos.</p> <p>Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

EL PROCESO DE CREACIÓN:

Apuntes, bocetos, esquemas, etc.

Métodos creativos para lo obtención de imágenes gráfico-plásticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p><i>El criterio permite establecer si el alumno es capaz de iniciarse en un proceso creativo sencillo, de una propuesta inicial que debe elaborar por escrito y con las indicaciones gráficas necesarias, para luego llevarla a la práctica, siguiendo lo establecido inicialmente.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.</p>



<p>Crear composiciones gráfico-plásticas personales y/o colectivas.</p> <p><i>El criterio permite constatar si el alumno tiene la capacidad suficiente para analizar y evaluar un proyecto propio o ajeno, oralmente y por escrito, así como la capacidad para enfrentarse a proyectos que deben realizarse en colaboración con sus compañeros.</i></p> <p>5º Competencias sociales y cívicas 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
--	--

2- EL COLOR

OBJETIVOS

- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones para realizar combinaciones cromáticas determinadas.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores para poder apreciar la expresividad de las posibilidades del lenguaje cromático.

CONTENIDOS

-El COLOR: colores primarios y secundarios, Color luz. Color pigmento.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p><i>El criterio evalúa si el alumno reconoce los colores primarios, secundarios y complementarios en la síntesis aditiva y sustractiva del color, así como si capaz de obtener dichos colores de forma experimental aplicándolos a creaciones propias.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p>
<p>Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p><i>El criterio permite detectar si el alumno ha comprendido las propiedades de los colores luz y los colores materia, así como si es capaz de aplicarlos a volimetrías sencillas realizadas manualmente y con medios digitales, haciendo uso de los colores primarios y también del claroscuro.</i></p> <p>3º Competencia digital. 4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p>

TÉCNICAS GRÁFICO- PLÁSTICAS:

- Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, témpera y collage.
- Adecuación a las intenciones expresivas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de conocer y aplicar las técnicas del grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y el collage en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada.</i></p> <p><i>Por otro lado este apartado permite valorar el grado de autonomía y la capacidad del alumno para mantener su</i></p>	<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p>



<p>espacio de trabajo en orden y buen estado.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
---	---

3- IMAGEN Y PERCEPCIÓN

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos que intervienen en la percepción visual.
- Diferenciar los efectos visuales utilizados para atraer la atención del receptor y los distintos tipos de imágenes.

CONTENIDOS

LA PERCEPCIÓN VISUAL:

- El proceso de la percepción.
- Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.
- Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p><i>Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar las ilusiones ópticas más comunes, así como para explicarlas desde los procesos básicos de la percepción visual.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos</p>

LA IMAGEN:

- Definición. Grado de iconicidad.
- Signo, símbolo, icono.
- Imagen fija. La fotografía y el cómic.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Identificar signifiante y significado en un signo visual.</p> <p>Este criterio valora si el alumno es capaz de diferencias entre el signifiante de una imagen y su significado a partir de diferentes tipos de imágenes planas o volumétricas y los conceptos estudiados previamente.</p> <p>1º Comunicación lingüística.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Distingue signifiante y significado en un signo visual.</p>
<p>Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p><i>El criterio mide la capacidad del alumno para analizar reconocer y diferenciar las imágenes según su grado de significación o grado de iconicidad.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p>
<p>Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.</p> <p><i>El criterio detectar si el alumno es capaz de diferenciar entre los conceptos de icono y símbolo desde el análisis del significado de diferentes tipos de imágenes.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística.</p>	<p>Distingue símbolos de iconos.</p>



<p>7º Conciencia y expresiones culturales.</p> <p>Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p><i>El criterio permite comprobar si el alumno tiene la suficiente capacidad de expresarse haciendo uso de los lenguajes integrados, en este caso del cómic, el criterio no valora la calidad gráfico-plástica, sino su originalidad narrativa y expresividad tanto en la parte gráfica como en la escrita.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales 1º Comunicación lingüística.</p>	<p>Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>
--	---

TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS:

- Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, el collage.
- Adecuación a las intenciones expresivas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de conocer y aplicar las técnicas del grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y el collage en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada.</i></p> <p>Por otro lado este apartado permite valorar el grado de autonomía y la capacidad del alumno para mantener su espacio de trabajo en orden y buen estado.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 5º Competencias sociales y cívicas 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y/o abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

EL PROCESO DE CREACIÓN: Apuntes, bocetos, esquemas, etc.

Métodos creativos para lo obtención de imágenes gráfico-plásticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p><i>El criterio permite establecer si el alumno es capaz de iniciarse en un proceso creativo sencillo, de una propuesta inicial que debe elaborar por escrito y con las indicaciones gráficas necesarias, para luego llevarla a la práctica, siguiendo lo establecido inicialmente.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.</p>

4- LENGUAJE VISUAL Y AUDIOVISUAL

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.

**CONTENIDOS****-LECTURA Y ANÁLISIS DE IMÁGENES FIJAS Y EN MOVIMIENTO.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar oralmente y por escrito la descripción de una imagen de manera objetiva, atendiendo a sus elementos formales y también identificar su valor subjetivo o connotativo, si existiera claramente.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p>

-COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL:

- Elementos de la comunicación, funciones y finalidades.
- Lenguajes y códigos audiovisuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p><i>El criterio permite demostrar si el alumno reconoce los elementos de la comunicación en un documento visual, es decir si reconoce al emisor, al receptor, código, canal, etc.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>
<p>Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno reconocer la función comunicativa predominante en cada los mensaje visual y audiovisual, sabiendo que en algunos casos pueden tener más de una función</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>

-IMAGEN EN MOVIMIENTO:

- Tipos y fundamentos de la animación.
- Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos.
- Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
- Lenguaje publicitario audiovisual.
- Lenguaje Multimedia: tipos y Recursos digitales para su elaboración.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p><i>El criterio permite establecer si el alumno conoce los fundamentos generales de la imagen en movimiento y si es capaz de aplicarlos en sencillos trabajos personales, el criterio sobre todo mide la aplicación práctica de los conceptos, más que su resultado.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p>



3º Competencia digital	
<p>Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p><i>El criterio permite constatar si el que el alumno reconoce y comprende los recurso principales que se han utilizado en los lenguajes visuales y audiovisuales a lo largo de la historia, así como su capacidad para reconocer su importancia como patrimonio histórico y cultural que hay que respetar y conservar.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>
<p>Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p><i>Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para generar su propio mensaje visual, aplicando algunos de los recursos narrativos así como las técnicas gráficas estudiadas con anterioridad. El criterio valora especialmente la eficacia comunicativa del mensaje, aunque no dejará de lado la calidad plástica de los trabajos presentado.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender</p>	<p>Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>
<p>Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p> <p><i>Este criterio pretende introducir al alumno en el uso del lenguaje multimedia, por lo que se valora si el alumno adquiere los fundamentos básicos de los lenguajes multimedia desde su aplicación práctica, al exigirle que elabore mensajes multimedia sencillo empleando las herramientas informáticas y los recursos disponibles en internet, tales como programas de presentación, pintura y retoque fotográfico, edición de video, archivos de sonido, etc.</i></p> <p>3º Competencia digital 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p>

TÉCNICAS GRÁFICO- PLÁSTICAS:

- Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, ténpera y collage.
- Adecuación a las intenciones expresivas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de conocer y aplicar las técnicas del grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y el collage en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada.</i></p> <p>Por otro lado este apartado permite valorar el grado de autonomía y la capacidad del alumno para mantener su espacio de trabajo en orden y buen estado.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 5º Competencias sociales y cívicas 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y/o abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>



-EL PROCESO DE CREACIÓN:

Apuntes, bocetos, esquemas, etc.

Métodos creativos para lo obtención de imágenes gráfico-plásticas.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p><i>El criterio permite establecer si el alumno es capaz de iniciarse en un proceso creativo sencillo, de una propuesta inicial que debe elaborar por escrito y con las indicaciones gráficas necesarias, para luego llevarla a la práctica, siguiendo lo establecido inicialmente.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.</p>

5- LA COMPOSICIÓN

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de los distintos esquemas compositivos.
- Valorar la importancia expresiva del ritmo, la proporción y el equilibrio en el lenguaje plástico y visual, y la manera en la que estas han sido interpretados por los principales estilos artísticos.
- Utilizar de forma expresiva las construcciones de trazados de figuras simétricas.

CONTENIDOS

LA COMPOSICIÓN: Tipos, Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p><i>El criterio permite demostrar si el alumno tiene la suficiente capacidad de análisis para identificar y expresar por escrito y oralmente los elementos básicos de la composición: equilibrio, proporción y ritmo, en las obras de arte, así como si es capaz de aplicar estos principios básicos de la composición a sus propias obras.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales 4º Aprender a aprender</p>	<p>Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p>

TÉCNICAS GRÁFICO- PLÁSTICAS:

- Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, témpera y collage.
- Adecuación a las intenciones expresivas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de conocer y aplicar las técnicas del grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, témpera y el collage en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada. Por otro lado este apartado permite valorar el grado de autonomía y la capacidad del alumno para mantener su espacio de trabajo en orden y buen estado.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 5º Competencias sociales y cívicas 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y/o abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>



EL PROCESO DE CREACIÓN. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.
Métodos creativos para la obtención de imágenes gráfico-plásticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p><i>El criterio permite establecer si el alumno es capaz de iniciarse en un proceso creativo sencillo, de una propuesta inicial que debe elaborar por escrito y con las indicaciones gráficas necesarias, para luego llevarla a la práctica, siguiendo lo establecido inicialmente.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.</p>

6- LA FORMA EN EL ESPACIO

OBJETIVOS

- Utilizar recursos para la representación del espacio y el volumen sobre el plano.
- Apreciar la incidencia de la luz sobre el volumen y representar este mediante el encajado y el claroscuro.
- Experimentar con los sistemas de representación

CONTENIDOS

-LA LUZ, EL CLAROSCURO. Valores expresivos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Identificar y diferenciar los valores expresivos de la luz.</p> <p><i>El criterio permite detectar si el alumno ha comprendido las propiedades de la luz y el claroscuro, así como si es capaz de aplicarlos a volumetrías sencillas realizadas manualmente y con medios digitales, haciendo uso del claroscuro.</i></p> <p>3º Competencia digital. 4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p>

-INTRODUCCIÓN SISTEMA DIÉDRICO.

Vistas de volúmenes básicos.

Iniciación a la normalización.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p> <p><i>Se valora que el alumno sea capaz de representar ortogonalmente los volúmenes básicos: cubo, prisma rectangular, cilindro, cono y esfera, desde la representación de las vistas principales, así como que sepa indicar sus dimensiones de forma normalizada.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p>

-PERSPECTIVA: TIPOS. Construcción en caballera de volúmenes elementales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva	



<p>caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p><i>Se medirá la capacidad del alumno para representar volúmenes básicos compuestos de prismas rectos y cilindros en posiciones sencillas. Haciendo uso de la perspectiva caballera.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p>
--	--

TÉCNICAS GRÁFICO- PLÁSTICAS:

- Técnicas secas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores.
- Adecuación a las intenciones expresivas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas. Lápices de grafito y de color.</p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de conocer y aplicar las técnicas del grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada.</i></p> <p><i>Por otro lado este apartado permite valorar el grado de autonomía y la capacidad del alumno para mantener su espacio de trabajo en orden y buen estado.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 5º Competencias sociales y cívicas 7º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y/o abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

7- TRAZADOS GEOMÉTRICOS FUNDAMENTALES

OBJETIVOS

- Conocer los instrumentos de dibujo geométrico y hacer un uso adecuado de los mismos.
- Comprender las relaciones que se establecen entre los elementos geométricos fundamentales y realizar trazados sencillos.
- Valorar la importancia que tiene la presencia de las formas geométricas en los distintos campos del diseño.

CONTENIDOS

- MATERIALES ESPECÍFICOS DE DIBUJO TÉCNICO.
- DEFINICIÓN DE PUNTO, LÍNEA Y PLANO. Tipos de planos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p><i>El criterio detecta si el alumno conoce con precisión los conceptos del punto, la línea y el plano, así como su la capacidad para representarlos básicamente.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p> <p>Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

- TIPOS DE LÍNEAS: Recta, semirecta y segmentos. Quebradas, curvas mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad de reconocer los diferentes tipos de líneas y si es capaz de dibujarlas con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>

-LA CIRCUNFERENCIA: definición y elementos.
Posiciones relativas de las circunferencias.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco así como ser capaz de representarlos con precisión.</p> <p><i>El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de definir los conceptos estudiados, así como su capacidad de representación haciendo uso del compás tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</i></p> <p><i>El criterio permite demostrar si el alumno adquiere el conocimiento de los conceptos y su representación gráfica con instrumentos de dibujo.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Representar gráficamente y definir por escrito los conceptos estudiados.</p>

-OPERACIONES CON SEGMENTOS: suma y resta de segmentos.
Mediatriz. Teorema de Thales y su aplicación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p> <p><i>El criterio permite demostrar si el alumno adquiere el conocimiento de los conceptos y su representación gráfica con instrumentos de dibujo.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>
<p>Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p><i>El criterio mide la capacidad del alumno para definir el concepto estudiado y su capacidad para representarlo gráficamente con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>
<p>6. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p> <p><i>El criterio nos permite acreditar que el alumno sabe realizar la división de un segmento aplicando el teorema de Thales.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p>

-ÁNGULOS: Tipos.
Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz de un ángulo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE
-------------------------	---------------



	APRENDIZAJE
<p>Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p><i>Se evalúa la capacidad para definir los conceptos estudiados y su identificación en dibujos u objetos reales.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p>
<p>Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p><i>El criterio permite valorar la capacidad el alumno para representar las operaciones de suma y resta de ángulos mediante procesos gráficos.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>
<p>Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p><i>Se mide si el alumno comprende y representa gráficamente la bisectriz de un ángulo con instrumentos de dibujo siguiendo los procesos constructivos con la debida precisión.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>

-TANGENCIAS: definición y resolución de tangencias básicas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p> <p><i>El criterio permite medir si el alumno comprende el concepto de tangencia y enlace, así como la obtención de la recta tangente a una circunferencia, circunferencia tangente a otra circunferencia, y enlace de un arco a dos rectas que se cortan.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>

8 - FORMAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVOS

- Conocer y manejar las formas poligonales que estructuran las composiciones plásticas.
- Ser capaces de construir polígonos de hasta 6 lados.

CONTENIDOS

- TRIÁNGULOS. Clasificación. Resolución de problemas básicos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p><i>El criterio nos permite comprobar si el alumno es capaz de clasificar los triángulos a partir del análisis de las figuras.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender</p>	<p>Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p>
<p>Construir triángulos conociendo dos o tres de sus lados.</p>	



<p><i>El criterio, en este nivel, permite establecer la capacidad del alumno para construir triángulo conocido sus tres lados con los instrumentos de dibujo.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender</p>	<p>Construye un triángulo conociendo sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p>
---	---

-Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p><i>Se valora que el alumno sepa reconocer los diferentes tipos de cuadriláteros a partir del análisis de sus lados y ángulos.</i></p> <p>4º Aprender a aprender</p>	<p>Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p>
<p>Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p><i>El criterio, en este nivel, constata si el alumno es capaz de construir con instrumentos de dibujo cuadrados y rectángulos con precisión y de forma comprensiva, a partir de los datos que se le facilitan.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender</p>	<p>Construye cuadrados y rectángulos conociendo dos lados consecutivos y/o una diagonal.</p>

-LOS POLÍGONOS. Clasificación. Construcción de polígonos regulares.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p><i>Se medirá que el alumno sepa clasificar los polígonos regulares e irregulares partiendo del análisis de sus lados y ángulos.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender</p>	<p>Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 6 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p>
<p>Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p><i>El criterio permite comprobar la capacidad del alumno para dibujar con precisión polígonos regulares de 3 a 6 lados inscritos en una circunferencia.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>Construye correctamente polígonos regulares de hasta 6 lados, inscritos en una circunferencia.</p>

CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite el desarrollo de todas las competencias clave por su carácter teórico-práctico e integrador. Y muy especialmente la competencia de Conciencia y expresiones culturales, pues el desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación de los diversos recursos expresivos que se plantean en la



materia, por lo que el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Además la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a desarrollar la Comunicación lingüística, ya que a lo largo de los cursos, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia, a la vez que deben integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que potencian la capacidad comunicativa.

De la misma manera contribuye a complementar la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, a través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad a través de la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que el Competencia digital se desarrolla en esta materia a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medio de búsqueda y selección crítica y reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para la realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales, mostrándoles el panorama creativo más actual. Igualmente la Educación Plástica, Visual y Audiovisual mejora la competencia de Aprender a aprender, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual, le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por tanto el alumnado desarrolla la capacidad de superar los obstáculos con éxito, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo se contribuye a las Competencias sociales y cívicas, al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales, pues en la materia se debe desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva. Además el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural.

Por último destacar que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual sirve para desarrollar estrategias de planificación, de aprensión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante la iniciativa y espíritu emprendedor en los alumnos.

Distribución temporal de los contenidos

UNIDADES DIDÁCTICAS DE LA PROGRAMACIÓN	<u>EVALUACIONES</u>
1. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA (PUNTO, LÍNEA, PLANO Y TEXTURAS)	<u>1ª Evaluación</u>



1. EL COLOR	19 septiembre 16 diciembre
3. IMAGEN Y PERCEPCIÓN	2ª Evaluación 17diciembre 16 marzo
4. LENGUAJE VISUAL Y AUDIOVISUAL	
5. LA COMPOSICIÓN	
6. LA FORMA EN EL ESPACIO	
7. TRAZADOS GEOMÉTRICOS FUNDAMENTALES	3ª Evaluación Evaluación final 17 marzo x junio
8. FORMAS GEOMÉTRICAS	

6. EVALUACIÓN:**6.1 Metodología: Concreción de los Métodos Pedagógicos y Didácticos****6.2 Procedimientos, Instrumentos de Evaluación y Criterios de Calificación****6.3 Criterios de Recuperación: Actividades de Recuperación y Procedimientos para la Evaluación del alumnado con materias pendientes****6.1 Metodología: Concreción de los Métodos Pedagógicos y Didácticos**

Desde el punto de vista metodológico, hay que tener presente que el desarrollo y la adquisición de las competencias clave son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia desde un posicionamiento activo.

También es recomendable que los bloques de conocimiento se desarrollen de forma progresiva a lo largo de los cursos, hasta alcanzar el dominio de todos los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje establecidos, por lo que no es de extrañar que se repitan contenidos en varios cursos, en algunos casos a modo de recordatorio, pues se debe tener en cuenta, que en 2º de ESO no se imparte la materia y además debemos considerar la madurez del alumno en cada curso, por lo que los programas deben diseñarse desde lo más simple a lo más complejo, planteando estrategias de aprendizaje que faciliten la adquisición de las competencias y para que en todo momento el alumno adquiera una visión de conjunto, algo necesario para elaborar proyectos integradores y globales.

Además, en el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística, visual y audiovisual, pues en la actualidad las fronteras entre las artes cada vez son más débiles y por otro lado se están desarrollando múltiples recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo, por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Basándonos en estos cambios la forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales, seleccionando ejemplos cercanos a los alumnos, con sus experiencias, sus conocimientos previos y sus valores.
- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida de los individuos y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.
- Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.
- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico, vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples



soluciones evaluando críticamente los resultados.

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica Visual y Audiovisual exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, haciendo de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia. La mayoría de los productos, tanto artísticos como mediáticos, utilizan los lenguajes escrito, oral y musical, por lo que se intentará relacionar así el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.

Ante estos planteamientos el profesor buscará posibilitar al alumno la adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental, a través de procesos personales y grupales, partiendo del nivel de desarrollo de cada de cada alumno, procurando así la integración y el intercambio de opiniones.

6.2 Procedimientos e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Se entiende por instrumentos de evaluación tanto los documentos realizados por los alumnos y alumnas como los registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno o alumna.

Si la evaluación constituye un proceso flexible, los procedimientos habrán de ser variados. Para evaluar el proceso de aprendizaje nos serviremos de los siguientes procedimientos de evaluación:

- La observación de comportamientos en el aula.
- Intercambios de información de manera personal y grupal.
- Actividades individuales de aula.
- Actividades grupales, donde el grado de participación de cada componente debe estar bien definido.
- Actividades realizadas o completadas en casa, siempre con el conocimiento por parte del profesor-a de las diferentes fases de ejecución.
- Cuestionarios orales y escritos de carácter teórico.
- Pruebas teórico-prácticas sobre los contenidos conceptuales explicados.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el apartado anterior se mencionan los diferentes procedimientos que utilizamos para la recogida de datos y que nos permiten evaluar a nuestro alumnado.

La calificación de la evaluación se obtiene de la ponderación de esos datos de la siguiente manera:

1- ACTIVIDADES: 60 % DE LA CALIFICACIÓN.

La asimilación de conceptos y los procedimientos utilizados se verificarán mediante las actividades realizadas por los alumnos.

A la hora de calificar cada actividad se tendrá en cuenta:

- La correspondencia con el enunciado planteado (Asimilación de contenidos, adquisición de las competencias correspondientes, cumplimiento de los estándares de aprendizaje).
- El grado de destreza en el manejo de las herramientas y materiales utilizados en la actividad (acabado técnico e idoneidad).
- La correcta presentación de las mismas (limpieza, cumplimiento de fechas de entrega, datos del alumno-a...).

Las **actividades calificadas negativamente deberán ser mejoradas, completadas o repetidas** hasta que respondan correctamente a los planteamientos realizados por parte del profesor-a.

2- PRUEBAS ESPECÍFICAS (TEÓRICO-PRÁCTICAS) O ACTIVIDADES ESPECIALES: 20 % DE LA CALIFICACIÓN.



Las calificaciones de las pruebas específicas (teórico-prácticas) que se realicen de los contenidos de la evaluación y/o aquellas actividades consideradas especiales equivalen al 20 % de la nota final de la evaluación.

Si no existe prueba específica (teórico-práctica) el profesor-a indicará qué actividades son consideradas especiales, o de mayor importancia, por sus características (contenidos, duración, complejidad...) y representarán ese 20% añadido al valor habitual de cualquier actividad.

3- ACTITUD: 20% DE LA CALIFICACIÓN.

- Asistencia a clase y puntualidad.
- Grado de atención en las explicaciones.
- Aprovechamiento del tiempo de clase, planificación adecuada de la actividad (Fases de trabajo).
- Aportación de materiales y herramientas personales de trabajo.
- Participación positiva (sentido crítico, iniciativa e implicación personal, toma de decisiones, asunción de responsabilidades) tanto en las actividades individuales como grupales.
- Respeto por el mobiliario, útiles y materiales ajenos y comunes y en general grado de contribución al mantenimiento de las instalaciones del Centro Educativo.
- Comportamiento respetuoso con todos los miembros de la Comunidad Educativa. Grado de compañerismo (evitar discriminación y prejuicios de cualquier índole).

CALIFICACIONES FINALES CONVOCATORIA ORDINARIA.

- La nota de la evaluación final se obtendrá de la media de las calificaciones obtenidas durante todo el curso. La nota final debe representar el nivel de adquisición de las competencias y el desarrollo y dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de cada alumno-a en la materia durante todo el curso escolar.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN

A la convocatoria extraordinaria se presentarán los alumnos-as que no hayan alcanzado una calificación global positiva en la Evaluación Final Ordinaria.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

La recuperación de los contenidos conceptuales y procedimentales no conseguidos durante las evaluaciones ordinarias, se realizará mediante una prueba teórico-práctica (30 %), basada en los CONTENIDOS de la asignatura y la entrega de las actividades planteadas durante el curso u otras alternativas a ellas (70 %).

La convocatoria extraordinaria, debido al carácter eminentemente práctico de la asignatura, consistirá en:

1- Presentación de, al menos, el 70 % de las actividades realizadas durante las evaluaciones ordinarias. El conjunto de dichas propuestas será el 70 % de la nota en la convocatoria extraordinaria.

El profesor-a correspondiente decidirá, al terminar la convocatoria ordinaria, qué actividades por sus características (carácter globalizador, competencias que se trabajan, complejidad, tiempo de ejecución...) deben ser presentadas por cada alumno-a.

Estas actividades pueden ser idénticas a las planteadas por el profesor-a durante las evaluaciones ordinarias, o variar ligeramente en sus enunciados. Cada caso se estudiará de forma particular, en función de las trayectorias individuales del alumno-a.

Posibilidades:

- Completar parte de los ejercicios entregados.
- Planteamiento y ejecución de nuevos trabajos.
- Presentación de aquellas actividades que no se hicieron en las fechas correspondientes.
- Combinación de varias de esas posibilidades.

2- Prueba teórico-práctica (examen): 30 %.

Relativa a los contenidos de las unidades didácticas correspondientes.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA.

Los criterios de evaluación hacen posible la acción educadora al permitir el seguimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje ajustando los itinerarios que se recorren en función de los objetivos previstos. Aquí se halla su gran finalidad o función formativa.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

Este criterio valora si el alumno es capaz de reconocer la importancia del punto, la línea y el plano en la creación de imágenes propias o ajenas, así como la fluidez para expresar por escrito y oralmente la importancia de estos elementos al analizar diferentes imágenes en las que claramente se identifique estos elementos configuradores.

2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

El criterio mide la capacidad del alumno para observar y reconocer diferentes tipos de ritmos en imágenes sacadas de la realidad y en obras artísticas, así como su capacidad para aplicar los ritmos en composiciones propias.

3. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

El criterio evalúa si el alumno reconoce los colores primarios, secundarios y complementarios en la síntesis aditiva y sustractiva del color, así como si es capaz de obtener dichos colores de forma experimental aplicándolos a creaciones propias.

4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

El criterio permite detectar si el alumno ha comprendido las propiedades de los colores luz y los colores materia, así como si es capaz de aplicarlos a volumetrías sencillas realizadas manualmente y con medios digitales, haciendo uso de los colores primarios y también del claroscuro.

5. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de diferenciar las texturas en una imagen, así como si es capaz de reproducir alguna de estas texturas en su propia obra con procesos experimentales como el "frottage", valorando también las propiedades expresivas de dichas texturas.

6. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

El criterio permite demostrar si el alumno tiene la suficiente capacidad de análisis para identificar y expresar por escrito y oralmente los elementos básicos de la composición: equilibrio, proporción y ritmo, en las obras de arte, así como si es capaz de aplicar estos principios básicos de la composición a sus propias obras.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar las ilusiones ópticas más comunes, así como para explicarlas desde los procesos básicos de la percepción visual.

2. Identificar signifiante y significado en un signo visual.

Este criterio valora si el alumno es capaz de diferenciar entre el signifiante de una imagen y su significado a partir de diferentes tipos de imágenes planas o volumétricas y los conceptos estudiados previamente.

3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

El criterio mide la capacidad del alumno para analizar reconocer y diferenciar las imágenes según su grado de significación o grado de iconicidad.

4. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.

El criterio detecta si el alumno es capaz de diferenciar entre los conceptos de icono y símbolo desde el análisis del significado de diferentes tipos de imágenes.

5. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar oralmente y por escrito la descripción de una imagen de manera objetiva, atendiendo a sus elementos formales y también identificar su valor subjetivo o connotativo, si existiera claramente.



6. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.

El criterio permite comprobar si el alumno tiene la suficiente capacidad de expresarse haciendo uso de los lenguajes integrados, en este caso del cómic, el criterio no valora la calidad gráfico-plástica, sino su y su originalidad narrativa y expresividad tanto en la parte gráfica como en la escrita.

7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

El criterio permite demostrar si el alumno reconoce los elementos de la comunicación en un documento visual, es decir si reconoce al emisor, al receptor, código, canal, etc.

8. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

El criterio nos permite acreditar que el alumno reconocer la función comunicativa predominante en cada los mensaje visual y audiovisual, sabiendo que en algunos casos pueden tener más de una función.

9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

El criterio permite establecer si el alumno conoce los fundamentos generales de la imagen en movimiento y si es capaz de aplicarlos en sencillos trabajos personales, el criterio sobre todo mide la aplicación práctica de los conceptos, más que su resultado.

10. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

El criterio permite constatar si el que el alumno reconoce y comprende los recurso principales que se han utilizado en los lenguajes visuales y audiovisuales a lo largo de la historia, así como su capacidad para reconocer su importancia como patrimonio histórico y cultural que hay que respetar y conservar.

11. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para generar su propio mensaje visual, aplicando algunos de los recursos narrativos así como las técnicas gráficas estudiadas con anterioridad. El criterio valora especialmente la eficacia comunicativa del mensaje, aunque no dejará de lado la calidad plástica de los trabajos presentado.

12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Este criterio pretende introducir al alumno en el uso del lenguaje multimedia, por lo que se valora si el alumno adquiere los fundamentos básicos de los lenguajes multimedia desde su aplicación práctica, al exigirle que elabore mensajes multimedia sencillo empleando las herramientas informáticas y los recursos disponibles en internet, tales como programas de presentación, pintura y retoque fotográfico, edición de video, archivos de sonido, etc.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

El criterio detecta si el alumno conoce con precisión los conceptos del punto, la línea y el plano, así como su la capacidad para representarlos básicamente.

2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

El criterio evalúa la capacidad de reconocer los diferentes tipos de líneas y si es capaz de dibujarlas con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo.

3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco así como ser capaz de representarlos con precisión.

El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de definir los conceptos estudiados, así como su capacidad de representación haciendo uso del compás.

4. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

El criterio permite demostrar si el alumno adquiere el conocimiento de los conceptos y su representación gráfica con instrumentos de dibujo

5. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.



El criterio mide la capacidad del alumno para definir el concepto estudiado y su capacidad para representarlo gráficamente con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo.

6. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

El criterio nos permite acreditar que el alumno sabe realizar la división de un segmento aplicando el teorema de Thales

7. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Se evalúa la capacidad para definir los conceptos estudiados y su identificación en dibujos u objetos reales.

8. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

El criterio permite valorar la capacidad el alumno para representar las operaciones de suma y resta de ángulos mediante procesos gráficos.

9. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Se mide si el alumno comprende y representa gráficamente la bisectriz de un ángulo con instrumentos de dibujo siguiendo los procesos constructivos con la debida precisión.

10. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

El criterio nos permite comprobar si el alumno es capaz de clasificar los triángulos a partir del análisis de las figuras.

11. Construir triángulos conociendo dos o tres de sus lados

El criterio, en este nivel, permite establecer la capacidad del alumno para construir triángulo conocido sus tres lados con los instrumentos de dibujo.

12. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Se valora que el alumno sepa reconocer los diferentes tipos de cuadriláteros a partir del análisis de sus lados y ángulos.

13. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

El criterio, en este nivel, constata si el alumno es capaz de construir con instrumentos de dibujo cuadrados y rectángulos con precisión y de forma comprensiva, a partir de los datos que se le facilitan.

14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

Se medirá que el alumno sepa clasificar los polígonos regulares e irregulares partiendo del análisis de sus lados y ángulos.

15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

El criterio permite comprobar la capacidad del alumno para dibujar con precisión polígonos regulares de 3 a 6 lados inscritos en una circunferencia.

16. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

El criterio permite medir si el alumno comprende el concepto de tangencia y enlace, así como la obtención de la recta tangente a una circunferencia, circunferencia tangente a otra circunferencia, y enlace de un arco a dos rectas que se cortan.

17. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.

Se valora que el alumno sea capaz de representar ortogonalmente los volúmenes básicos: cubo, prisma rectangular, cilindro, cono y esfera, desde la representación de las vistas principales, así como que sepa indicar sus dimensiones de forma normalizada.

18. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.



Se medirá la capacidad del alumno para representar volúmenes básicos compuestos de prismas rectos y cilindros en posiciones sencillas haciendo uso de la perspectiva caballera.

6.3 Criterios de recuperación: actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES.

La recuperación de una evaluación negativa puede realizarse de varias maneras, siendo el profesor-a el que decide cuál de ellas es la más adecuada, dependiendo de las características de cada caso particular del alumnado

-Entregando las actividades que no se realizaron en la evaluación correspondiente. Lógicamente éstas tienen que ajustarse a lo que en ellas se planteó

-Completando o rectificando aquellas actividades que se realizaron incorrectamente.

-Realizando una prueba teórico-práctica (examen) de forma positiva aquellos alumnos-as que no superaron los contenidos que fueron materia de examen en la evaluación a recuperar.

-Con una combinación de las anteriores, si varias de ellas fueron motivo de la calificación negativa.

EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES

En 1º ESO no hay alumnos con materias pendientes

Para los alumnos de 2º de ESO con Educación Plástica, Visual y Audiovisual pendiente de 1º de ESO, se establece lo siguiente:

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

Ejercicios a realizar fuera del tiempo lectivo: se propondrán una serie de **actividades** a realizar por los alumnos.

Para cualquier duda en relación con dichas actividades se podrá consultar a los profesores del Departamento en las horas del recreo.

Fechas de entrega: las actividades de recuperación se realizarán a lo largo del curso en dos bloques, la primera entrega para las actividades propuestas por el profesor como 1er bloque, y la segunda entrega para el 2º bloque

1ª ENTREGA: Durante la última semana de enero de 2018.

2ª ENTREGA: Durante el mes de mayo de 2018.

En caso de no superar la asignatura con la realización de las ocho actividades, el Departamento decidirá si se opta por **otra actividad complementaria, o por la realización de una prueba teórico-práctica sobre los aspectos curriculares mínimos a celebrar en las fechas que señale el Centro.**

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La recuperación de los contenidos conceptuales y procedimentales no conseguidos durante el curso correspondiente, se realizará mediante **una prueba teórico-práctica, basada en los aspectos curriculares mínimos y la entrega de las actividades propuestas por el Departamento de Plástica.**

La prueba Teórico-práctica de recuperación de asignatura pendiente, supondrá un máximo del 30 % de la calificación final.

1- Presentación de las actividades antes del mes de mayo de 2018. (70%)

2- Prueba teórico-práctica (30 % máximo)

7. Evaluación de la práctica docente. , CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Este Departamento ha establecido los siguientes sistemas de evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:

-**Análisis con los alumnos** de los resultados obtenidos en las diferentes actividades que se realizan y del conjunto de ellas al finalizar cada evaluación.



En este curso escolar incorporaremos un cuestionario, a rellenar por el alumnado, al finalizar cada evaluación ordinaria, donde quedarán registrados el grado de cumplimiento de los objetivos, las dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, actitud personal y grupal, acabados técnicos, aspectos innovadores y otras cuestiones de interés que hayan surgido en el desarrollo de las actividades correspondientes.

-En las reuniones del Departamento, establecidas en los horarios de los miembros integrantes, se coordina y se analiza el desarrollo de la programación y la práctica docente.

-En la Memoria final de curso se recogerán aquellos aspectos positivos y negativos del proceso enseñanza-aprendizaje. Los aspectos que consideremos que no han sido los más adecuados o que pueden optimizarse y que por tanto conviene modificar en la próxima programación, serán recogidos en el apartado de Propuestas de mejora.

8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

RECURSOS DIDÁCTICOS

La configuración de imágenes o formas, y en general las actividades a realizar, no son en sí mismas el objetivo básico de la asignatura, sino una de las vías de acceso a la comprensión y disfrute de la realidad visual y audiovisual. El cultivo de destrezas tiene sentido para conseguir representaciones y para interiorizar conceptos. Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual, se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Es una enseñanza activa con respuestas inmediatas, donde el alumno debe buscar soluciones en vez de expresar la respuesta del profesor.

En relación a los recursos ambientales y materiales tendremos en cuenta que en nuestro contexto cultural gran número de los estímulos que recibimos son de naturaleza táctil o visual. Esta información proviene de dos grandes fuentes: la que proporciona la naturaleza y la que proviene de la actividad y creación humana, donde están incluidos el diseño y las artes en general.

La enseñanza y aprendizaje de la materia se ve facilitada por el desarrollo intelectual que progresa del pensamiento concreto al pensamiento formal. La didáctica de esta materia ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile los entornos visual y plástico en que vive. En esta interacción con el entorno, tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular, que pueden encontrarse no importa en qué lugar y que contienen valores estéticos, cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la sensibilidad artística. Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico, teniendo como referencia la obra de los grandes artistas de la historia pero prestando atención también al arte internacional más actual y a las manifestaciones artísticas que se realizan en Cantabria.

La realidad cotidiana, tanto natural como de imágenes y hechos plásticos, visuales y audiovisuales en la que viven inmersos los alumnos, y donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los diversos medios (Internet, cine, televisión, telefonía, etc.), deberá ser siempre el punto de partida.

MATERIALES y ESPACIOS

El Departamento de Plástica utiliza de manera habitual las TIC para el desarrollo de los contenidos en el aula: uso de proyector frontal (video-proyector), ordenador...

Emplearemos para el desarrollo de la asignatura el aula origen, que cuenta con mesas individuales, pizarra y proyector. El centro también tiene la posibilidad de conexión a internet vía wifi. Ante la ausencia de agua en el aula, nos trasladaremos puntualmente al aula 000 cuando esto sea posible.

El trabajo diario en el aula tendrá como apoyo una serie de materiales (teóricos y prácticos) que se dará fotocopiado. Este material aportará a los alumnos contenidos conceptuales y propuestas prácticas que dan respuesta a los objetivos y contenidos propuestos en esta programación y basados en los propios del currículo.

En cuanto a otros materiales que aportarán los alumnos-as el listado es amplio, aunque muchos de ellos son los habituales de la vida escolar: pegamento, tijeras, lápices de colores, rotuladores, bolígrafos, cartulinas...Otros son más específicos de nuestra asignatura, pero en muchos casos el alumnado ya dispone de ellos o son de bajo coste: pinceles y témperas, compás, escuadra y cartabón...



Desde el Departamento intentaremos asumir algunos gastos de uso general: papel continuo, papeles especiales, témperas, pintura plástica, alambres, maderas...

Lógicamente el listado de materiales nunca estará cerrado, pues el planteamiento de determinadas propuestas nos llevará a buscar soluciones técnicas y creativas diversas.

La intención del Departamento es abaratar, en la mayor medida posible, los gastos de material. Promover el reciclaje es uno de nuestros lemas.

2. **Medidas de atención a la diversidad.**

MEDIDAS ORDINARIAS GENERALES (actuaciones y programas que teniendo en cuenta las características de los grupos se dirigen a prevenir posibles dificultades sin alterar significativamente sus elementos esenciales).

• ORGANIZATIVAS:

1. Organizar de forma flexible el uso de los espacios, la distribución de los tiempos así como los recursos y materiales.
2. Empleo metodológico del aprendizaje cooperativo.
3. Trabajar diversas unidades didácticas de forma interdisciplinar.

• CURRICULARES:

1. Priorizar objetivos seleccionando los contenidos mínimos.
2. Potenciar el carácter lúdico de la asignatura que favorezca el acceso al currículo.
3. Flexibilidad en la temporalización de las unidades didácticas.
4. Incluir objetivos relativos a aspectos relevantes en el entorno al que pertenece el alumnado.
5. Insistir en el desarrollo de las capacidades relacionadas con el desarrollo personal y social.
6. Registrar sistemáticamente la evolución del alumnado.
7. Adecuar el nivel de las actividades a las necesidades del grupo.

• DE COORDINACIÓN:

1. Colaboración periódica con profesores de otras asignaturas (interdisciplinariedad), y resto de personal destinado a la atención del alumnado.

MEDIDAS ORDINARIAS SINGULARES.

1. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN
2. ACTIVIDADES DE REFUERZO: atención más individualizada en aspectos curriculares como en estrategias de aprendizaje, pautas de trabajo, etc.
3. ACTIVIDADES DE PROFUNDIZACIÓN: destinado al alumnado que consigue con facilidad los objetivos del currículo ordinario del curso
4. ADAPTACIONES NO SIGNIFICATIVAS DEL CURRÍCULO. Adaptaciones que no supongan una modificación significativa de los elementos esenciales del currículo, así como de la temporalización y otros aspectos organizativos.
5. ACTUACIONES Y PROGRAMAS INDIVIDUALES destinados a favorecer el desarrollo integral del alumnado, como habilidades sociales, resolución de conflictos y compensación de carencias.
6. REALIZACIÓN DE EVALUACIÓN INICIAL destinada a identificar posibles dificultades de acceso a los contenidos de las unidades

10. **Concreción de Elementos Transversales que se van a trabajar**

- Emprendimiento.
- Educación en los valores que sustentan la democracia y los derechos humanos.
- Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos.
- Igualdad de género.

Contribución a la adquisición de las competencias básicas.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias



de manera sistemática, haciendo hincapié en los descriptores más afines al área.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis.

Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, etc.).
- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.

Comunicación lingüística

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos y orales.
- Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

Competencia digital

Dentro del área aparecen contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

Conciencia y expresiones culturales

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y, desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.



Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

Aprender a aprender

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

11. Contribución a los planes de innovación educativa

En el Departamento nos comunican que no existen en el centro planes a los que adherirse.

12. Actividades complementarias y extraescolares.

AMBIENTACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR

Colaboraremos en la ambientación del centro mediante la exposición de los trabajos de los alumnos en los pasillos.

SALIDA DIDÁCTICA A CENTRO BOTÍN

Existe la posibilidad de realizar una salida didáctica al Centro Botín, ya que participaremos como centro en el programa Reflejarte 2018/2019: Refugios sensoriales.

PROYECTO "EN BUSCA DEL ELEMENTO 119"

"En busca del elemento 119" es un proyecto interdisciplinar que se desarrollará en el IES Santa Clara de Santander durante el curso 2018-2019. La coordinación de dicho proyecto se realiza desde nuestro Departamento y su programación está redactada en el anexo correspondiente.

La idea principal es generar actividades conjuntas entre diferentes Departamentos fomentando el trabajo cooperativo y el aprendizaje por Proyectos. Otro de los objetivos es apreciar las manifestaciones artísticas contemporáneas, potenciando en el alumnado la autoestima, la empatía y la creatividad.

Con motivo de "En busca del elemento 119", se realizarán trabajos artísticos relacionados con dicho proyecto que servirán para preparar una exposición en un lugar por determinar.

REALIZACIÓN DE UN MURAL EN EL PATIO EXTERIOR DEL SANTA CLARA



En coordinación con el Departamento de Matemáticas realizaremos una obra mural que decore las paredes exteriores del patio. La geometría será el eje conductor.

13.-INFORMACIÓN A LOS ALUMNOS **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL I**

Procedimientos e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Se entiende por instrumentos de evaluación tanto los documentos realizados por los alumnos y alumnas como los registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno o alumna.

Si la evaluación constituye un proceso flexible, los procedimientos habrán de ser variados. Para evaluar el proceso de aprendizaje nos serviremos de los siguientes procedimientos de evaluación:

- La observación de comportamientos en el aula.
- Intercambios de información de manera personal y grupal.
- Actividades individuales de aula.
- Actividades grupales, donde el grado de participación de cada componente debe estar bien definido.
- Actividades realizadas o completadas en casa, siempre con el conocimiento por parte del profesor-a de las diferentes fases de ejecución.
- Cuestionarios orales y escritos de carácter teórico.
- Pruebas teórico-prácticas sobre los contenidos conceptuales explicados.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el apartado anterior se mencionan los diferentes procedimientos que utilizamos para la recogida de datos y que nos permiten evaluar a nuestro alumnado.

La calificación de la evaluación se obtiene de la ponderación de esos datos de la siguiente manera:

1- ACTIVIDADES: 60 % DE LA CALIFICACIÓN.

La asimilación de conceptos y los procedimientos utilizados se verificarán mediante las actividades realizadas por los alumnos.

A la hora de calificar cada actividad se tendrá en cuenta:

- La correspondencia con el enunciado planteado (Asimilación de contenidos, adquisición de las competencias correspondientes, cumplimiento de los estándares de aprendizaje).
- El grado de destreza en el manejo de las herramientas y materiales utilizados en la actividad (acabado técnico e idoneidad).
- La correcta presentación de actividades (limpieza, cumplimiento de fechas de entrega, datos del alumno-a)

Las **actividades calificadas negativamente deberán ser mejoradas, completadas o repetidas** hasta que respondan correctamente a los planteamientos realizados por parte del profesor-a.

2- PRUEBAS ESPECÍFICAS (TEÓRICO-PRÁCTICAS) O ACTIVIDADES ESPECIALES: 20 % DE LA CALIFICACIÓN.

Las calificaciones de las pruebas específicas (teórico-prácticas) que se realicen de los contenidos de la evaluación y/o aquellas actividades consideradas especiales equivalen al 20 % de la nota final de la evaluación.

Si no existe prueba específica (teórico-práctica) el profesor-a indicará qué actividades son consideradas especiales, o de mayor importancia, por sus características (contenidos, duración, complejidad...) y representarán ese 20% añadido al valor habitual de cualquier actividad.



3- ACTITUD: 20% DE LA CALIFICACIÓN.

- Asistencia a clase y puntualidad.
- Grado de atención en las explicaciones.
- Aprovechamiento del tiempo de clase, planificación adecuada de la actividad (Fases de trabajo).
- Aportación de materiales y herramientas personales de trabajo.
- Participación positiva (sentido crítico, iniciativa e implicación personal, toma de decisiones, asunción de responsabilidades) tanto en las actividades individuales como grupales.
- Respeto por el mobiliario, útiles y materiales ajenos y comunes y en general grado de contribución al mantenimiento de las instalaciones del Centro Educativo.
- Comportamiento respetuoso con todos los miembros de la Comunidad Educativa. Grado de compañerismo (evitar discriminación y prejuicios de cualquier índole).

CALIFICACIONES FINALES. CONVOCATORIA ORDINARIA.

- La nota de la evaluación final se obtendrá de la media de las calificaciones obtenidas durante todo el curso. La nota final debe representar el nivel de adquisición de las competencias y el desarrollo y dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de cada alumno-a en la materia durante todo el curso escolar.

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES.

La recuperación de una evaluación negativa puede realizarse de varias maneras, siendo el profesor-a el que decide cuál de ellas es la más adecuada, dependiendo de las características de cada caso particular del alumnado

-Entregando las actividades que no se realizaron en la evaluación correspondiente. Lógicamente éstas tienen que ajustarse a lo que en ellas se planteó

-Completando o rectificando aquellas actividades que se realizaron incorrectamente.

-Realizando una prueba teórico-práctica (examen) de forma positiva aquellos alumnos-as que no superaron los contenidos que fueron materia de examen en la evaluación a recuperar.

-Con una combinación de las anteriores, si varias de ellas fueron motivo de la calificación negativa.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN

A la convocatoria extraordinaria se presentarán los alumnos-as que no hayan alcanzado una calificación global positiva en la Evaluación Final Ordinaria.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

La recuperación de los contenidos conceptuales y procedimentales no conseguidos durante las evaluaciones ordinarias, se realizará mediante una prueba teórico-práctica (30 %), basada en los CONTENIDOS de la asignatura y la entrega de las actividades planteadas durante el curso u otras alternativas a ellas (70 %) .

La convocatoria extraordinaria, debido al carácter eminentemente práctico de la asignatura, consistirá en:

1- Presentación de, al menos, el 70 % de las actividades realizadas durante las evaluaciones ordinarias. El conjunto de dichas propuestas será el 70 % de la nota en la convocatoria extraordinaria.

El profesor-a correspondiente decidirá, al terminar la convocatoria ordinaria, qué actividades por sus características (carácter globalizador, competencias que se trabajan, complejidad, tiempo de ejecución...) deben ser presentadas por cada alumno-a.

Estas actividades pueden ser idénticas a las planteadas por el profesor-a durante las evaluaciones ordinarias, o variar ligeramente en sus enunciados. Cada caso se estudiará de forma particular, en función de las trayectorias individuales del alumno-a.

Posibilidades:

-Completar parte de los ejercicios entregados.

-Planteamiento y ejecución de nuevos trabajos.

-Presentación de aquellas actividades que no se hicieron en las fechas correspondientes.



-Combinación de varias de esas posibilidades.

2- Prueba teórico-práctica (examen): 30 %.

Relativa a los contenidos de las unidades didácticas correspondientes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA.

Los criterios de evaluación hacen posible la acción educadora al permitir el seguimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje ajustando los itinerarios que se recorren en función de los objetivos previstos. Aquí se halla su gran finalidad o función formativa.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

Este criterio valora si el alumno es capaz de reconocer la importancia del punto, la línea y el plano en la creación de imágenes propias o ajenas, así como la fluidez para expresar por escrito y oralmente la importancia de estos elementos al analizar diferentes imágenes en las que claramente se identifique estos elementos configuradores.

2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

El criterio mide la capacidad del alumno para observar y reconocer diferentes tipos de ritmos en imágenes sacadas de la realidad y en obras artísticas, así como su capacidad para aplicar los ritmos en composiciones propias.

3. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

El criterio evalúa si el alumno reconoce los colores primarios, secundarios y complementarios en la síntesis aditiva y sustractiva del color, así como si es capaz de obtener dichos colores de forma experimental aplicándolos a creaciones propias.

4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

El criterio permite detectar si el alumno ha comprendido las propiedades de los colores luz y los colores materia, así como si es capaz de aplicarlos a volumetrías sencillas realizadas manualmente y con medios digitales, haciendo uso de los colores primarios y también del claroscuro.

5. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de diferenciar las texturas en una imagen, así como si es capaz de reproducir alguna de estas texturas en su propia obra con procesos experimentales como el "frottage", valorando también las propiedades expresivas de dichas texturas.

6. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

El criterio permite demostrar si el alumno tiene la suficiente capacidad de análisis para identificar y expresar por escrito y oralmente los elementos básicos de la composición: equilibrio, proporción y ritmo, en las obras de arte, así como si es capaz de aplicar estos principios básicos de la composición a sus propias obras.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar las ilusiones ópticas más comunes, así como para explicarlas desde los procesos básicos de la percepción visual.

2. Identificar signifiante y significado en un signo visual.

Este criterio valora si el alumno es capaz de diferenciar entre el signifiante de una imagen y su significado a partir de diferentes tipos de imágenes planas o volumétricas y los conceptos estudiados previamente.

3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

El criterio mide la capacidad del alumno para analizar reconocer y diferenciar las imágenes según su grado de significación o grado de iconicidad.

4. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.

El criterio detecta si el alumno es capaz de diferenciar entre los conceptos de icono y símbolo desde el análisis del significado de diferentes tipos de imágenes.



5. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar oralmente y por escrito la descripción de una imagen de manera objetiva, atendiendo a sus elementos formales y también identificar su valor subjetivo o connotativo, si existiera claramente.

6. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.

El criterio permite comprobar si el alumno tiene la suficiente capacidad de expresarse haciendo uso de los lenguajes integrados, en este caso del cómic, el criterio no valora la calidad gráfico-plástica, sino su y su originalidad narrativa y expresividad tanto en la parte gráfica como en la escrita.

7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

El criterio permite demostrar si el alumno reconoce los elementos de la comunicación en un documento visual, es decir si reconoce al emisor, al receptor, código, canal, etc.

8. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

El criterio nos permite acreditar que el alumno reconocer la función comunicativa predominante en cada los mensaje visual y audiovisual, sabiendo que en algunos casos pueden tener más de una función.

9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

El criterio permite establecer si el alumno conoce los fundamentos generales de la imagen en movimiento y si es capaz de aplicarlos en sencillos trabajos personales, el criterio sobre todo mide la aplicación práctica de los conceptos, más que su resultado.

10. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

El criterio permite constatar si el que el alumno reconoce y comprende los recurso principales que se han utilizado en los lenguajes visuales y audiovisuales a lo largo de la historia, así como su capacidad para reconocer su importancia como patrimonio histórico y cultural que hay que respetar y conservar.

11. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para generar su propio mensaje visual, aplicando algunos de los recursos narrativos así como las técnicas gráficas estudiadas con anterioridad. El criterio valora especialmente la eficacia comunicativa del mensaje, aunque no dejará de lado la calidad plástica de los trabajos presentado.

12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Este criterio pretende introducir al alumno en el uso del lenguaje multimedia, por lo que se valora si el alumno adquiere los fundamentos básicos de los lenguajes multimedia desde su aplicación práctica, al exigirle que elabore mensajes multimedia sencillo empleando las herramientas informáticas y los recursos disponibles en internet, tales como programas de presentación, pintura y retoque fotográfico, edición de video, archivos de sonido, etc.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

El criterio detecta si el alumno conoce con precisión los conceptos del punto, la línea y el plano, así como su la capacidad para representarlos básicamente.

2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

El criterio evalúa la capacidad de reconocer los diferentes tipos de líneas y si es capaz de dibujarlas con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo.

3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco, ser capaz de representarlos con precisión.

El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de definir los conceptos estudiados, así como su capacidad de representación haciendo uso del compás.

4. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

El criterio permite demostrar si el alumno adquiere el conocimiento de los conceptos y su representación gráfica



con instrumentos de dibujo

5. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
El criterio mide la capacidad del alumno para definir el concepto estudiado y su capacidad para representarlo gráficamente con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo.

6. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

El criterio nos permite acreditar que el alumno sabe realizar la división de un segmento aplicando el teorema de Thales

7. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Se evalúa la capacidad para definir los conceptos estudiados y su identificación en dibujos u objetos reales.

8. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

El criterio permite valorar la capacidad el alumno para representar las operaciones de suma y resta de ángulos mediante procesos gráficos.

9. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Se mide si el alumno comprende y representa gráficamente la bisectriz de un ángulo con instrumentos de dibujo siguiendo los procesos constructivos con la debida precisión.

10. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

El criterio nos permite comprobar si el alumno es capaz de clasificar los triángulos a partir del análisis de las figuras.

11. Construir triángulos conociendo dos o tres de sus lados

El criterio, en este nivel, permite establecer la capacidad del alumno para construir triángulo conocido sus tres lados con los instrumentos de dibujo.

12. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Se valora que el alumno sepa reconocer los diferentes tipos de cuadriláteros a partir del análisis de sus lados y ángulos.

13. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

El criterio, en este nivel, constata si el alumno es capaz de construir con instrumentos de dibujo cuadrados y rectángulos con precisión y de forma compresiva, a partir de los datos que se le facilitan.

14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

Se medirá que el alumno sepa clasificar los polígonos regulares e irregulares partiendo del análisis de sus lados y ángulos.

15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

El criterio permite comprobar la capacidad del alumno para dibujar con precisión polígonos regulares de 3 a 6 lados inscritos en una circunferencia.

16. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

El criterio permite medir si el alumno comprende el concepto de tangencia y enlace, así como la obtención de la recta tangente a una circunferencia, circunferencia tangente a otra circunferencia, y enlace de un arco a dos rectas que se cortan.

17. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.

Se valora que el alumno sea capaz de representar ortogonalmente los volúmenes básicos: cubo, prisma rectangular, cilindro, cono y esfera, desde la representación de las vistas principales, así como que sepa indicar sus dimensiones de forma normalizada.

18. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

Se medirá la capacidad del alumno para representar volúmenes básicos compuestos de prismas rectos y cilindros en posiciones sencillas haciendo uso de la perspectiva caballera.



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL CURSO 2018-2019**

**ETAPA: ESO
NIVEL EDUCATIVO: 3º CURSO**

PROFESORA: NATALIA DE SANTIAGO

ÍNDICE

- 2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS BÁSICAS**
- 3. CONTENIDOS**
 - 3.1 ORGANIZACIÓN**
 - 3.2 CONTENIDOS**
 - 3.3 SECUENCIACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL**
- 4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
- 5. METODOLOGÍA**
 - 5.1 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**
- 6. EVALUACIÓN**
 - 6.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
 - 6.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**
 - 6.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**
 - 6.4 RECUPERACIÓN**
 - 6.5 CALIFICACIÓN FINAL ORDINARIA**
 - 6.6 PRUEBA EXTRAORDINARIA**
 - 6.7 PENDIENTES**
- 7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**
- 8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**
- 9. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA AL DESARROLLO DE LOS PLANES DEL CENTRO**
- 10. EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE**
 - 2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS BÁSICAS**



La Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite el desarrollo de todas las competencias clave por su carácter teórico-práctico e integrador. Y, muy especialmente, la competencia de **Conciencia y expresiones culturales**.

El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética a través de la identificación y experimentación de los diversos recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que el alumno podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística en todas sus formas como medio comunicativo y expresivo. Además, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a desarrollar la **Comunicación lingüística**, ya que a lo largo de los cursos, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia y a integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales.

De la misma manera, contribuye a complementar la **Competencia matemática** y competencias básicas en **ciencia y tecnología**, a través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad a través de la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciamos además el **pensamiento crítico**. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que la Competencia digital se desarrolla en esta materia a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, así como para utilizar diferentes soportes para la realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales.

Igualmente la Educación Plástica, Visual y Audiovisual mejora la competencia de Aprender a aprender, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por tanto, el alumnado desarrolla la capacidad de superar los obstáculos con éxito, fomentándose su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo, se contribuye a las Competencias sociales y cívicas, al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales, pues en la materia se debe desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva. Además, el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural.

Por último, cabe destacar que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual sirve para desarrollar estrategias de planificación, de aprensión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados, por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante la **iniciativa y espíritu emprendedor** en los alumnos.

3. CONTENIDOS

3.1 ORGANIZACIÓN

La materia se estructura en tres bloques fundamentales, cuyo desarrollo no debe entenderse de forma secuencial:

- Primer bloque: la **Expresión Plástica**. Experimenta con materiales y técnicas diversas que intervienen en los procesos de creación, para que el alumno adquiera una mayor autonomía en la



creación de obras personales y realice proyectos artísticos, tanto propios como colectivos, y esto les permita valorar y disfrutar de las obras artísticas.

- **Segundo bloque:** los **Lenguajes Audiovisuales**. Permite completar nuestra alfabetización visual, dotando de la capacidad necesaria para interpretar y analizar de manera crítica las imágenes que nos rodean, especialmente las difundidas por los medios de comunicación y los multimedia. También el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.
- **Tercer bloque:** el **Dibujo Técnico**. Nos aporta conocimientos teórico-prácticos esenciales de la geometría, así como de los sistemas de representación, que facilitan su aplicación a la resolución de problemas y la realización de proyectos en distintos campos del diseño.

3.2 CONTENIDOS

Bloque 1: Expresión Plástica

Los elementos configuradores del lenguaje visual:

- El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.
- La luz, el claroscuro. Valores expresivos.
- El color. Colores primarios y secundarios. Color luz. Color pigmento.
- La textura visual y táctil.

La composición: Tipos. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

Técnicas gráfico plásticas: Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, lápices de colores, témpera y collage. Adecuación a las intenciones expresivas.

El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc. Métodos creativos para la obtención de imágenes gráfico-plásticas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

La percepción visual:

- El proceso de la percepción.
- Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.
- Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.

La imagen:

- Definición. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono.
- Lectura y análisis de imágenes.
- Imagen fija. La fotografía y el cómic.

Comunicación visual y audiovisual:

- Elementos de la comunicación, funciones y finalidades.
- Lenguajes y códigos audiovisuales.

Imagen en movimiento:

- Tipos y fundamentos de la animación.
- Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
- Lenguaje publicitario audiovisual.

Bloque 3: Dibujo Técnico:

Definición de punto, línea y plano.

Tipos de líneas (repaso): Recta, semirrecta y segmento. Quebradas, curvas, mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales.

La circunferencia: Elementos y propiedades.

Teorema de Thales y su aplicación en la división de un segmento y como escala.

Ángulos: Suma y resta. Medición de ángulos.

Definición de lugares geométricos: Mediatriz, bisectriz, circunferencia, rectas paralelas, planos paralelos.



Triángulos: Rectas y puntos característicos. Construcción. Resolución de problemas básicos.

Cuadriláteros: Construcción y resolución de problemas básicos: cuadrado, rectángulo, rombo, romboide y trapecio.

Polígonos: Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia y conocido el lado. Métodos generales para la obtención de polígonos.

Tangencias: Definición. Resolución de los problemas más comunes: rectas tangentes a circunferencias, circunferencias tangentes a circunferencias, enlaces de rectas y curvas.

Óvalos, ovoides y espirales.

Transformaciones básicas: Definición. Simetría, giro, traslación.

Introducción a la proyección ortogonal desde su aplicación a las vistas principales de piezas sencillas.

Principios generales de la normalización: Acotación, escalas, rotulación, formatos.

Perspectiva: Tipos. Fundamentos generales. Construcción de perspectiva caballera e isométrica con su correspondiente reducción.

DESGLOSE DE GEOMETRÍA PLANA

CONCEPTOS Y CONSTRUCCIONES FUNDAMENTALES

- Definición de **punto, recta, semirrecta, segmento, ángulo, curva y plano**.
- Operaciones con **segmentos**. Suma de segmentos. Diferencia de segmentos. Mediatriz de un segmento. División de un segmento en 2, 4, 8... partes iguales. División de un segmento en cualquier número de partes iguales.
- Concepto de **rectas perpendiculares y paralelas**. Trazado de la perpendicular a una recta por un punto exterior. Trazado de la perpendicular a una recta por un punto P de ella. Trazado de la perpendicular a una semirrecta en su extremo (varios procedimientos). Trazado de rectas paralelas a otra a una distancia dada. Trazado de la recta paralela a otra por un punto P.
- Tipos de **ángulos**. Concepto y definiciones. Construcción de un ángulo igual a otro. Suma de ángulos. Diferencia de ángulos. Trazado de la bisectriz de un ángulo. División de un ángulo en 2, 4, 8 partes iguales. División de un ángulo recto en tres partes iguales. Construcción de ángulos con empleo del compás.

FORMAS POLIGONALES

Definición y clasificación.

TRIÁNGULOS

- Definición y nomenclatura. Clasificación. Propiedades: suma de ángulos interiores, relación de un ángulo exterior con los interiores, relación entre los lados... Rectas y puntos notables de un triángulo.
- Construcciones: Equilátero dado el lado. Triángulo rectángulo conociendo los dos catetos. Triángulo escaleno conociendo los tres lados, conociendo dos lados y el ángulo comprendido.

CUADRILÁTEROS

- Definición y nomenclatura. Clasificación.
- Construcciones: Construcción de un cuadrado a partir del lado. Construcción de un cuadrado dada la diagonal. Construcción de un rectángulo conociendo la diagonal y un lado. Construcción de un rombo dadas las dos diagonales. Construcción de un romboide conociendo dos lados y el ángulo comprendido entre ellos. Construcción de un trapecio rectángulo conociendo las bases y un ángulo agudo. Construcción de un trapecio isósceles dadas las bases y un ángulo agudo.

POLÍGONOS REGULARES

- Clasificación.
- Construcciones: División de la circunferencia en tres y en seis partes iguales. División de la circunferencia en cuatro y en ocho partes iguales. División de la circunferencia en cinco y diez partes iguales. División de la circunferencia en un número n cualquiera de partes iguales. Pentágono y octógono estrellados. Construcción de los polígonos anteriores a partir del lado.

CIRCUNFERENCIA Y CÍRCULO

- Conceptos y definiciones: Radio, diámetro, cuerda, arco.



- Construcciones: Trazado de las circunferencias que pasan por dos puntos. Trazado de la circunferencia que pasa por tres puntos.

TANGENCIAS Y ENLACES

- Consideraciones sobre tangencias.
- Posiciones de recta y circunferencia. Posiciones relativas de dos circunferencias.
- Rectas tangentes a una circunferencia. Recta tangente a una circunferencia en un punto T de ella. Rectas tangentes a una circunferencia paralelas a una dirección dada. Rectas tangentes a una circunferencia desde un punto exterior P.
- Rectas tangentes a dos circunferencias. Rectas tangentes comunes exteriores a dos circunferencias. Rectas tangentes comunes interiores a dos circunferencias.
- Circunferencias tangentes a una recta. Circunferencias tangentes a una recta r en un punto de ella T, conocido el radio R de las soluciones. Circunferencias tangentes a una recta r, que pasan por un punto P y que tienen un radio R dado.

CURVAS TÉCNICAS

- Óvalo y ovoide: Definición.
- Construcción de un óvalo dados los dos ejes.
- Construcción de un ovoide dado el eje mayor.

RELACIONES GEOMÉTRICAS

- Semejanza.
- Construcción de una figura semejante a otra dada conociendo la razón de semejanza.

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

- Traslación
- Giro
- Simetría central
- Simetría axial

REPRESENTACIÓN DE VISTAS Y NORMALIZACIÓN

- Tipos de líneas.
- Representación mediante vistas.
- Escalas.
- Acotación elemental.

GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Sistema diédrico.
- Sistema axonométrico.

ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES Y AUDIVISUALES

- Elementos del lenguaje gráfico: Punto, línea y plano.
- Las texturas. Definición. Tipos. Técnicas.
- El color: Color pigmento y color luz. Características del color. Relaciones entre colores: armonías y contrastes.
- Técnicas gráfico-plásticas: Técnicas secas, húmedas y mixtas.
- El proceso de creación: Apuntes, bocetos, esquemas.
- La luz. Incidencia de la Luz. El claroscuro.
- El encaje.
- La percepción visual: El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.
- La imagen: Definición. Significante y significado de la imagen. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de las imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic.
- Comunicación visual y audiovisual: Elementos de la comunicación, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos audiovisuales.
- Imagen en movimiento: Tipos y fundamentos de la animación.
- Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.



- Lenguaje publicitario audiovisual.

3.3 SECUENCIACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

PRIMERA EVALUACIÓN (diciembre)

- Dibujo Técnico

SEGUNDA EVALUACIÓN (marzo)

- Expresión Plástica

EVALUACIÓN FINAL (junio)

- Comunicación Audiovisual

NOTA: Además de las evaluaciones mencionadas, habrá una calificación cualitativa (no numérica) en octubre. Asimismo, habrá una EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA en el mes de junio.

4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Bloque 1. Expresión Plástica

1. Describir los conceptos básicos del punto, la línea, las texturas y los colores.
2. Reconocer en nuestro entorno los elementos compositivos básicos.
3. Experimentar con el punto, la línea y el plano y el concepto de ritmo.
4. Analizar la variedad de las texturas y valorar sus cualidades artísticas.
5. Obtener texturas visuales mediante técnicas gráficas.
6. Diferenciar los matices del color en la naturaleza y en el entorno.
7. Observar y copiar colores, tanto de formas naturales como artificiales.
8. Comprender el valor expresivo y el comportamiento del color en el diseño y en la obra plástica o visual.
9. Distinguir el equilibrio y el movimiento en las composiciones plásticas.
10. Realizar composiciones básicas con diferentes técnicas gráficas.
11. Utilizar con propiedad las técnicas gráfico-plásticas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo.
12. Utilizar el lápiz de grafito para crear claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.
13. Experimentar con las témperas, aplicándolas de diferentes formas en función de sus posibilidades expresivas.
14. Representar formas naturales o artificiales.
15. Realizar composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual

16. Comprender y emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica.
17. Reflexionar y evaluar el proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
 - Identificar y clasificar diferentes ilusiones ópticas según las leyes de la Gestalt.
 - Diseñar ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
 - Analizar una imagen, identificando los elementos de significación narrativos y las herramientas visuales utilizadas.
 - Identificar diferentes encuadres y puntos de vista en una fotografía o fotograma.
 - Realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diversas leyes compositivas.
 - Diseñar un cómic utilizando de manera adecuada sus diferentes elementos y recursos.
 - Diseñar mensajes audiovisuales con diversas funciones, empleando diferentes lenguajes y códigos y siguiendo de manera ordenada las sucesivas fases del proceso.
 - Identificar los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
 - Diseñar un mensaje publicitario utilizando recursos visuales varios.
 - Analizar obras cinematográficas.

Bloque 3. Dibujo Técnico

- Ejercitarse en el manejo de las escuadras, transportador y demás útiles empleados en los trazados geométricos.
- Utilizar correctamente los útiles de dibujo.
- Trazar rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada que pasen por puntos definidos.
- Dividir un segmento en partes iguales, aplicando el Teorema de Tales.



- Sumar o restar ángulos.
- Construir la bisectriz de un ángulo cualquiera con regla y compás.
- Construir un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados.
- Determinar el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo.
- Dibujar un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
- Construir cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
- Construir polígonos regulares de hasta diez lados, inscritos en una circunferencia.
- Construir polígonos regulares de hasta diez lados conociendo el lado.
- Resolver diferentes casos de tangencias entre circunferencias y rectas.
- Construir varios tipos de óvalos y ovoides según los diámetros conocidos.
- Construir espirales de 2, 3 y 4 centros.
- Realizar diseños modulares aplicando repeticiones, giros y simetrías.
- Conocer los fundamentos de los sistemas de representación.
- Conocer la ordenación normalizada de las vistas.
- Ser capaz de obtener las vistas de un sólido.
- Construir la perspectiva isométrica y caballera de volúmenes sencillos a partir de sus vistas.
- Desarrollar en el alumno la capacidad de discurrir al desarrollar ejercicios parecidos a los explicados.
- Realizar dibujos a escala.

5. METODOLOGÍA

La forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios aspectos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.
- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida de los individuos y las sociedades, y tomando conciencia sobre las modas y los gustos.
- Priorización de los procesos y técnicas, haciendo hincapié en ellos más que en los resultados.
- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico vinculados al mundo de la imagen.
- Adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental.

El desarrollo de las clases en el aula estará organizado en torno a unidades didácticas, cada una de las cuales incluye la realización por parte del alumno de una o varias actividades, generalmente ejercicios gráficos, que se realizarán durante el tiempo de clase (y eventualmente también en casa).

Dichas actividades y ejercicios incluyen:

- Explicaciones y asesoramiento por parte del profesor.
- Trabajo individual por parte del alumno (y, en aquellos casos en que se considere adecuado, también en colaboración).
- Estudio por parte de los alumnos de la clase de los conceptos y cuestiones propuestas.

Además de las actividades, habrá una prueba de contenidos al menos una vez por evaluación.

5.1 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El **profesor** dispone de:

Pizarra, escuadra, cartabón y compás para pizarra. Ordenador y proyector digital.

Y el **alumno** debe disponer de:

Carpeta.

Papel adecuado (según indicaciones del profesor).

Útiles de dibujo técnico (portaminas, goma, regla milimetrada, compás, escuadra, cartabón y transportador de ángulos).

Materiales necesarios para la expresión plástica: rotuladores, lápices de colores, tijeras, pegamento, etc.

El alumno deberá tener **siempre** a disposición en las clases los materiales que corresponden a los ejercicios que se están realizando.

No se usa ningún libro de texto.

6. EVALUACIÓN

6.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Expresión Plástica



- Experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.
- Expresar emociones utilizando diferentes elementos y recursos del lenguaje gráfico.
- Identificar y diferenciar las propiedades del clarooscuro y de color.
- Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de diversas técnicas gráfico-plásticas.
- Conocer y aplicar los métodos creativos.
- Dibujar con diferentes niveles de iconicidad.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual

- Reconocer las leyes visuales de la Gestalt y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
- Reconocer los diferentes grados de iconicidad en las imágenes.
- Crear diferentes tipos de imágenes según su relación significante-significado (símbolos e iconos).
- Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
- Analizar y realizar fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
- Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.
- Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con diferentes funciones.
- Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento y explorar sus posibilidades expresivas.
- Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, y apreciar los diversos estilos y tendencias.
- Identificar y emplear recursos visuales del lenguaje publicitario.
- Analizar obras cinematográficas

Bloque 3. Dibujo Técnico

- Dibujar diferentes tipos de rectas utilizando la escuadra y el cartabón.
- Realizar ejercicios variados utilizando el compás.
- Estudiar las aplicaciones del Teorema de Thales.
- Estudiar la suma y resta de ángulos.
- Conocer los lugares geométricos y definirlos.
- Estudiar el concepto de bisectriz y su construcción.
- Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
- Analizar las propiedades de los puntos y rectas notables de un triángulo.
- Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, y aplicarlas a sus construcciones
- Realizar las construcciones más habituales de paralelogramos.
- Estudiar la construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
- Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
- Comprender los principios de tangencias y enlaces.
- Estudiar la construcción de óvalo y ovoide básicos.
- Construir espirales de 2, 3 y 4 centros.
- Estudiar los conceptos de simetría, giro y traslación, y aplicarlos al diseño de composiciones modulares.
- Comprender el concepto de proyección, aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos.
- Comprender la utilidad de las acotaciones, y practicarlas sobre las tres vistas de objetos sencillos.
- Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
- Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva isométrica aplicada a volúmenes sencillos.

6.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará a los alumnos teniendo en cuenta los objetivos específicos y los conocimientos adquiridos en cada una de las unidades didácticas, según los criterios de evaluación establecidos.

Cada evaluación se hará tomando en cuenta los trabajos de clase y la nota del examen, control o actividad correspondiente a la evaluación, y la actitud.

La parte de conceptos se evaluará mediante pruebas objetivas, donde el alumno tendrá que demostrar que conoce el vocabulario propio del área.

La parte de procedimientos hace referencia a destrezas y al empleo de técnicas. Se evaluará mediante ejercicios prácticos que ilustrarán los distintos contenidos del programa.



En relación con las actitudes, el profesor hará una observación sistemática del alumno.

6.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La forma de calificar será la siguiente, pudiendo variar los porcentajes en función de si los contenidos son técnicos o gráfico-plásticos.

Actividades (ejercicios prácticos) Pruebas objetivas	Correcta presentación del trabajo. Destreza en el uso de los materiales, instrumentos y técnicas de dibujo. Precisión, originalidad, creatividad y limpieza. Correcta solución y presentación de los ejercicios propuestos (se valorará cada uno de los pasos y apartados) Comprensión y razonamiento.	80%
Actitud (Según sea positiva o negativa, atendiendo a las actividades)	<u>Positiva:</u> Puntualidad en la presentación de trabajos. Traer el material necesario y usarlo. Participar en los debates siguiendo las normas. Tomar apuntes. Colaborar en la buena marcha de la clase. Demostrar interés y esfuerzo. <u>Negativa:</u> Retraso o no presentación en la entrega de trabajos. No traer el material necesario. Romper el desarrollo normal de la clase. La no participación y/o pasividad en clase. No atender en las explicaciones del profesor. Falta de respeto con el profesor o compañeros y cualquier falta que esté recogida en el código de reglamento interior del centro, incluidos los partes.	20%

Las pruebas objetivas en dibujo técnico tienen un valor del 60%, siendo de un 40% la parte procedimental. En el apartado gráfico-plástico, el porcentaje es del 40% para exámenes y 60% para actividades.

- En el caso de que en una prueba objetiva el alumno copie por cualquier medio, el examen quedará automáticamente valorado en 0.

El retraso en la presentación de trabajos puede conllevar una penalización en la nota.

El profesor se reserva el derecho a no recoger trabajos entregados fuera de fecha.

Los trabajos deben ser entregados personalmente al profesor. En caso de no hacerlo así, éste no se responsabiliza de su pérdida o extravío.

La falta de asistencia a clase para preparar exámenes o trabajos de otras asignaturas podría penalizarse del modo que el profesor establezca.

6.4 RECUPERACIÓN

El profesor del grupo indicará a los alumnos que no tengan superada una parte de los contenidos si deben presentarse a pruebas de recuperación o podrán compensar con otras partes del curso.

6.5 CALIFICACIÓN FINAL ORDINARIA

La calificación final ordinaria consistirá en la media de la nota de las tres evaluaciones.

6.6 PRUEBA EXTRAORDINARIA

Los alumnos que hubieran obtenido una calificación negativa en la Evaluación Final Ordinaria podrían ser requeridos para la realización de una prueba extraordinaria.

Quedaría a criterio del profesor la sustitución de esta prueba por la realización de una serie de trabajos prácticos, o bien por una combinación de ambos.

6.7 PENDIENTES

A aquellos alumnos que hubieran promocionado sin superar esta materia en 1º y 3º de ESO, el profesor les propondrá un programa de refuerzo dirigido a recuperar los aprendizajes no adquiridos.

Los alumnos que estuvieran cursando 3º de ESO tendrían la opción, si el profesor así lo considera, de recuperar la materia pendiente aprobando la de 3º.

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La expresión "atención a la diversidad" no hace referencia a un determinado tipo de alumnos (problemáticos, con diferencias físicas, psíquicas o sensoriales, etc.), sino a todos los alumnos escolarizados en el centro educativo.

Esto supone que la respuesta a la diversidad de los alumnos debe garantizarse desde el mismo proceso de planificación educativa. De ahí que la atención a la diversidad se articule en todos los niveles (centro, grupo de



alumnos y alumno concreto).

Para atender a la diversidad, se dispone de dos tipos de vías o medidas: medidas ordinarias o habituales y medidas específicas o extraordinarias. Las medidas específicas son una parte importante de la atención a la diversidad, pero deben tener un carácter subsidiario. Las primeras y más importantes estrategias para la atención a la diversidad se adoptarán en el marco del centro y del aula.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, uno de los objetivos esenciales del área, no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno, que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia particular. La atención a la diversidad es, pues, en el área de educación plástica y visual, no sólo una propuesta programática aislada, sino una necesidad que debe contemplarse y promoverse desde todos los aspectos. Esencialmente, desde la selección y la organización de los contenidos, desde las estrategias de aprendizaje y el planteamiento de actividades, y desde la propuesta de los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Podrán realizarse visitas a exposiciones o a actos que se produzcan a lo largo del curso escolar y resulten interesantes a juicio del profesor.

9. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LOS PLANES DEL CENTRO

Plan Lector

En todas las unidades didácticas, los alumnos procederán a la comprensión de contenidos y conceptos que se imparten. Además de fomentar la capacidad comprensora, también se potenciará el espíritu investigador, en la ampliación y documentación de sus unidades. Se facilitarán esquemas que les ayuden a comprender y entrelazar conceptos.

Dentro de las unidades didácticas tendremos unidades específicas en las que el trabajo girará en torno al arte y a los estilos artísticos, su comprensión y la lectura de imágenes.

Plan T.I.C

En la presentación de las unidades didácticas podrán utilizarse el ordenador y el proyector.

Los alumnos tendrán acceso a internet, empleándolo para documentarse y buscar información sobre la unidad didáctica correspondiente. Para ello, se les facilitarán direcciones de páginas web.

Los alumnos podrán trabajar el diseño por ordenador para familiarizarse con el uso de sus herramientas.

Plan de convivencia

Se fomentará en el aula un clima de respeto, debate, cordialidad, trabajo cooperativo y desarrollo de habilidades sociales.

Plan de Acción Tutorial

Colaboración con el tutor, profesores y equipo de orientación. La asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, además de fomentar un clima adecuado de trabajo en el aula, será referente importante a la hora de analizar el correcto funcionamiento del grupo, ya que, junto con las asignaturas de música y educación física, se trabaja con el grupo de referencia completo.

10. EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El desarrollo de la programación será observado por los profesores que impartan las diversas materias, y de las observaciones de dichos profesores, sus indicaciones y, sobre todo, de lo acordado en las reuniones del Departamento, se concluirán las posibles modificaciones que resulten convenientes.

Asimismo, las memorias de final de curso son un medio muy adecuado para que cada profesor indique los inconvenientes de la programación y sugiera cambios para ella.

Cada profesor valorará la conveniencia de pasar una encuesta a final de curso a sus alumnos sobre diversos aspectos de la práctica docente.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL CURSO 2019-2020**

**ETAPA: ESO
NIVEL EDUCATIVO: 4º CURSO**

PROFESOR: MANUEL FERNÁNDEZ SARO

Índice

1. Contenidos y distribución temporal de los contenidos en el curso, Criterios de Evaluación Competencias y Estándares de Aprendizaje Evaluables
2. Evaluación
 1. Metodología: concreción de los métodos pedagógicos y didácticos
 2. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación
 3. Criterios de recuperación: actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes
3. Evaluación de la Práctica Docente
4. Materiales y Recursos didácticos
5. Medidas de Atención a la Diversidad
6. Concreción de Elementos Transversales que se van a trabajar
7. Contribución al Desarrollo de los Planes del Centro
 - 11.1 Contribución al plan TIC
 - 11.2 Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística
 - 11.3 Contribución al plan de fomento de la competencia matemática
- ¿Qué Planes tenemos?
 - Plan Lector
 - Plan de Convivencia
 - Plan de Acción Tutorial
8. Actividades Complementarias y Extraescolares
9. Información a los Alumno



1. Contenidos y distribución temporal de los contenidos en el curso, Criterios de Evaluación, Competencias y Estándares de Aprendizaje Evaluables

ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructura en tres bloques fundamentales, no obstante su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial: el primero, centrado en la Expresión Plástica, experimenta con materiales y técnicas diversas que facilitan el aprendizaje de los procesos de creación, para que el alumno adquiera una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos y a la vez les permita valorar y disfrutar de las obras artísticas próximas y lejanas.

El segundo bloque nos introduce en el estudio de los Lenguajes Audiovisuales que permiten completar nuestra alfabetización visual, dotándonos la capacidad necesaria para interpretar y analizar de manera crítica las imágenes que nos rodean, especialmente las difundidas por los medios de comunicación y los multimedia. Se presta también especial atención, al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

Por último el bloque de Dibujo Técnico, nos traslada conocimientos teórico-prácticos esenciales de la geometría, así como de los sistemas de representación, que facilitan su aplicación a la resolución de problemas y la realización de proyectos en distintos campos del diseño.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos, se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir profundizar en el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas y desarrollo, desde un punto de vista práctico todos los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

Se ha incorporado un anexo denominado LAS CLAVES DEL ARTE que se desarrolla durante todo el curso y que pretende generar pautas de análisis de obras artísticas y establecer vínculos con el recurso "REFLEJARTE" de la Fundación Botín.

UNIDADES DIDÁCTICAS

1. FORMAS GEOMÉTRICAS

OBJETIVOS

- Valorar las características del dibujo geométrico y sus aplicaciones en los campos de expresión gráfica.
- Empezar y planificar proyectos utilizando trazados geométricos.
- Conocer y manejar las formas poligonales que estructuran las composiciones plásticas.

CONTENIDOS

- Materiales de Dibujo Técnico.
- Formas geométricas básicas:
- Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados.
- Tangencias y enlaces
- Óvalo, ovoide, espiral.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
- Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. <i>El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de manejar los procesos básicos del dibujo técnico, con rigor y precisión, aplicándolos en las creaciones de diseños personales.</i> 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.	- Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. - Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. - Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. - Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.



2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

OBJETIVOS

Diferenciar y elegir el tipo de perspectiva adecuado para cada representación.
Conocer algunos usos de la perspectiva en el arte y el mundo profesional.
Representar sólidos sencillos en los distintos sistemas de representación.

CONTENIDOS

-Geometría descriptiva. Tipos De proyección

-Sistemas de representación:

Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica

El dibujo técnico en el diseño.

Programas de dibujo por ordenador.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. <i>El criterio permite establecer si el alumno domina conceptual y procedimentalmente los fundamentos de los sistemas de representación, así como su aplicación en diferentes campos de la representación.</i></p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>- Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>- Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>- Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>- Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>
<p>- Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. <i>El criterio permite constatar si el que el alumno adquiere el dominio básico para manejar los diferentes programas informáticos, al elaborar con ellos diseños geométricos sencillos, tanto en el sistema diédrico, como en caballera, isométrico y en el cónico.</i></p> <p>3.º Competencia digital.</p>	<p>- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

3. ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL

OBJETIVOS

Reconocer los diferentes elementos configurativos de una obra plástica.
Descubrir las capacidades expresivas de los elementos del lenguaje visual y aplicarlas en composiciones personales.

CONTENIDOS

- Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto línea, plano, iluminación y textura.
- Estructura de la forma y proporción.
- Simbología y psicología del color.
- Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.
- Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y mixtas. Técnicas digitales.
- Técnicas básicas del grabado y estampación.
- Materiales y soportes según las diferentes técnicas del lenguaje plástico y visual.
- Materiales y proceso generales de la obra tridimensional.
- Experimentación con distintos materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZA.
<p>- Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. <i>Este criterio valora la capacidad del alumno para comunicarse, haciendo uso de</i></p>	<p>- Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>



<p>los elementos del lenguaje visual, a través de imágenes personales y expresivas. 7º Conciencia y expresiones culturales</p>	
<p>- Realizar obras plásticas experimentando con los elementos del lenguaje visual y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. <i>El criterio mide la capacidad del alumno para experimentar con libertad y creatividad nuevas posibilidades comunicativas y expresivas, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual y de sus diversas técnicas, así mismo nos permite valorar el grado de autonomía y su capacidad para superar las dificultades que se derivan de las técnicas y procesos creativos.</i> 7º Conciencia y expresiones culturales 4º Aprender a aprender.</p>	<p>- Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. - Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. - Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>
<p>- Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. <i>El criterio detecta si el alumno si el alumno tiene la capacidad de desarrollar trabajos a partir de condicionantes previos, así como su capacidad para evaluar su propio trabajo, al comprobar que ha alcanzado los objetivos de partida; así mismo nos permite valorar si el alumno sabe mantener su espacio de trabajo y materiales en condiciones óptimas para la realización de las tareas programadas.</i> 4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales 5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>- Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. - Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

- El proceso de creación artística individual y en grupo: preparación, incubación, iluminación, verificación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.
<p>- Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. <i>El criterio evalúa la capacidad el alumno para organizar y participar en proyectos de grupo, en los que el alumno sepa valorar las ventajas que se derivan del trabajo colaborativo: mejora de resultados, enriquecimiento personal y sociabilidad.</i> 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>

4. DISEÑO: FORMA Y FUNCIÓN

OBJETIVOS

- Comprender y valorar el proceso de diseño.
- Organizar con sentido estético las formas en el plano.
- Analizar las diferentes fases de un proyecto de diseño.
- Profundizar en el conocimiento de diferentes tipos de diseño.

CONTENIDOS

- La comunicación visual: elementos y finalidades.
- Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades.
- La imagen corporativa.
- Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras</p>	<p>- Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p>



<p>propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. <i>Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar críticamente los diseños, teniendo en cuenta: su función, su valor estético, sus procesos de elaboración y la adecuación al entorno.</i> 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>- Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>
<p>- Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. <i>Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para reconocer y clasificar los diseño dentro de su campo específico.</i> 4º Aprender a aprender.</p>	<p>- Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>

- Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos.
- Las formas básicas del diseño.
- Composiciones modulares.
- Técnicas y procesos en la elaboración de diseños: Objetivos, realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.
- El diseño asistido por ordenador: Programas de dibujo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. <i>Este criterio valora si el alumno es capaz de realizar proyectos de diseño en grupo, en los que prime la originalidad y el resultado final; así como si es capaz de organizar y utilizar los procesos y técnicas más adecuadas a cada fin.</i> 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 3.º Competencia digital. 5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>- Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. - Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. - Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. - Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. - Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.</p>

-El proceso de creación artística individual y en grupo: preparación, incubación, iluminación, verificación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. <i>El criterio evalúa la capacidad el alumno para organizar y participar en proyectos de grupo, en los que el alumno sepa valorar las ventajas que se derivan del trabajo colaborativo: mejora de resultados, enriquecimiento personal y sociabilidad.</i> 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 5º Competencias sociale y cívica</p>	<p>- Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>

5. LENGUAJE AUDIOVISUAL

OBJETIVOS

Valorar la importancia del lenguaje visual como medio de comunicación.
Conocer los elementos básicos de la comunicación visual.
Apreciar las posibilidades comunicativas de los lenguajes del cómic, la fotografía, el cine y la televisión, y valorar críticamente las necesidades de consumo creadas a través de estos medios.



Identificar los recursos utilizados en el cómic, la fotografía y la publicidad.

Expresar y comunicar cooperativamente sensaciones e ideas con creatividad, utilizando el dibujo, la fotografía o el vídeo, respetando las soluciones y opiniones distintas a la propia.

Realizar un acercamiento a las nuevas tecnologías desde un punto de vista creativo.

CONTENIDOS

- Lenguaje audiovisual. Características
- Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros fotográficos
- Cámaras. Aplicaciones técnicas
- Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros
- Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa
- Lenguaje televisivo. Géneros
- Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.</p> <p><i>El criterio mide la capacidad del alumno para reconocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual y su aplicación a la estructura narrativa de un audiovisual; así mismo, permite evaluar que el alumno sea capaz de realizar y valora las ventajas al diseñar proyectos audiovisuales en equipo.</i></p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 4º Aprender a aprender. 5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>- Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>- Realiza un story-board a modo de guión para la secuencia de una película.</p>
<p>- Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p><i>El criterio detectar si el alumno si es capaz de reconocer y clasificar los diferentes tipos de producciones audiovisuales atendiendo a su función y a los elementos que los integran.</i></p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>- Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>- Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos</p> <p>- Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>

-El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.

- Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.
- Multimedia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad crítica que el alumno ha desarrollado al analizar los mensajes publicitarios desde su lenguaje específico, siendo capaz de detectar y rechazar los mensajes que atentan contra los principios básicos de la convivencia.</i></p> <p>5º Competencias sociales y cívica</p>	<p>- Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>
<p>- Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar documentos audiovisuales y que puedan formar parte de una imagen multimedia: blog, pagina web, utilizando para ello los recursos informáticos y la potencialidad de Internet y las redes sociales.</i></p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 7º Conciencia y expresiones culturales 3.º Competencia digital.</p>	<p>- Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>- Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p>



6. LAS CLAVES DEL ARTE

OBJETIVOS

Conocer y analizar las características principales de las corrientes artísticas más relevantes o que hayan aparecido durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CONTENIDOS

Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas (de toda la Historia del Arte y de manera especial del Arte Contemporáneo), estilos y técnicas más destacables.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p> <p><i>El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar las obras de arte teniendo en cuenta sus procesos técnicos y estilos y épocas, así como si el alumno es capaz de valorar, respetar y disfrutar de las principales manifestaciones artísticas próximas y lejanas.</i></p> <p>1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales. 5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>- Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>- Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>

CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite el desarrollo de todas las competencias clave por su carácter teórico-práctico e integrador. Y muy especialmente la competencia de Conciencia y expresiones culturales, pues el desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación de los diversos recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Además la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a desarrollar la Comunicación lingüística, ya que a lo largo de los cursos, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia, a la vez que deben integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que potencian la capacidad comunicativa.

De la misma manera contribuye a complementar la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, a través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad a través de la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que el Competencia digital se desarrolla en esta materia a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, como medio de búsqueda y selección crítica y reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para la realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales, mostrándoles el panorama creativo más actual. Igualmente la Educación Plástica, Visual y Audiovisual mejora la competencia de Aprender a aprender, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en



los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual, le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por tanto el alumnado desarrolla la capacidad de superar los obstáculos con éxito, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo se contribuye a las Competencias sociales y cívicas, al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales, pues en la materia se debe desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva. Además el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural.

Por último destacar que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual sirve para desarrollar estrategias de planificación, de aprensión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante la iniciativa y espíritu emprendedor en los alumnos.

UNIDADES DIDÁCTICAS DE LA PROGRAMACIÓN	<u>EVALUACIONES</u>
1- FORMAS GEOMÉTRICAS 3- ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL	<u>EVALUACIÓN INICIAL</u> 16 septiembre 11 octubre
3- ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL 4- DISEÑO: FORMA Y FUNCIÓN 6- LAS CLAVES DEL ARTE	<u>1ª Evaluación</u> 16 septiembre 13 diciembre
2- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN 3- ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL 4- DISEÑO: FORMA Y FUNCIÓN 6- LAS CLAVES DEL ARTE	<u>2ª Evaluación</u> 16 diciembre 13 marzo
5- LENGUAJE AUDIOVISUAL 2- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN 6- LAS CLAVES DEL ARTE RECAPITULACIÓN UNIDADES: 1 - 3 - 4	<u>Evaluación Ordinaria</u> 16 marzo 5 junio <u>Extraordinaria</u> 8-25 junio

6 - EVALUACIÓN

6.1. Metodología: concreción de los métodos pedagógicos y didácticos

Desde el punto de vista metodológico, hay que tener presente que el desarrollo y la adquisición de las competencias son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia desde un posicionamiento activo.

También es recomendable que los bloques de conocimiento se desarrollen de forma progresiva a lo largo de los tres cursos, hasta alcanzar el dominio de todos los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje establecidos, por lo que no es de extrañar que se repitan contenidos en varios cursos, en algunos casos a modo de recordatorio, pues se debe tener en cuenta, que en 2º de ESO no se imparte la materia y además debemos considerar la madurez del alumno en cada curso, por lo que los programas deben diseñarse desde lo más simple a lo más complejo, planteando estrategias de aprendizaje que faciliten la adquisición de las competencias y para que en todo momento el alumno adquiera una visión de conjunto, algo necesario para la elaboración de proyectos



integradores y globales.

Además, en el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística, visual y audiovisual, pues en la actualidad las fronteras entre las artes cada vez son más débiles y por otro lado se están desarrollando múltiples recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo, por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Basándonos en estos cambios la forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales, seleccionando ejemplos familiares a los alumnos, con sus experiencias, sus conocimientos previos y sus valores.
- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida de los individuos y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.
- Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.
- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico, vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados.

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica Visual y Audiovisual exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, haciendo de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia. La mayoría de los productos, tanto artísticos como mediáticos, utilizan los lenguajes escrito, oral y musical, por lo que se intentará relacionar así el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.

Ante estos planteamientos el profesor buscará posibilitar al alumno la adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental, a través de procesos personales y grupales, partiendo del nivel de desarrollo de cada de cada alumno, procurando así la integración y el intercambio de opiniones.

6.2 Procedimientos e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Se entiende por instrumentos de evaluación tanto los documentos realizados por los alumnos y alumnas como los registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno o alumna.

Si la evaluación constituye un proceso flexible, los procedimientos habrán de ser variados. Para evaluar el proceso de aprendizaje nos serviremos de los siguientes procedimientos de evaluación:

- La observación de comportamientos en el aula.
- Intercambios de información de manera personal y grupal.
- Actividades individuales de aula.
- Actividades grupales, donde el grado de participación de cada componente debe estar bien definido.
- Actividades realizadas o completadas en casa, siempre con el conocimiento del profesor-a de las fases de ejecución.
- Cuestionarios orales y escritos de carácter teórico.
- Pruebas teórico-prácticas sobre los contenidos conceptuales explicados.

Criterios de calificación.

En el apartado anterior se mencionan los diferentes procedimientos que utilizamos para la recogida de datos y que nos permiten evaluar a nuestro alumnado.

La calificación de la evaluación se obtiene de la ponderación de esos datos de la siguiente manera:

Cumplimiento de las diferentes fases del proceso de creación. Conocimiento, por parte del profesor-a, de la evolución de la actividad.



1- ASIMILACIÓN DE CONTENIDOS, Representan el 60% de la calificación.

La adquisición de conocimientos conceptuales y los procedimentales se verificarán mediante las actividades realizadas por los alumnos.

- A la hora de calificarlas se tendrá en cuenta:

a) En cada actividad:

Si el ejercicio realizado responde correctamente al enunciado propuesto (adquisición de competencias, dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje).

El grado de destreza en el manejo de los útiles y materiales (aplicación de conocimientos procedimentales)

La correcta presentación (limpieza, cumplimiento de fechas de entrega...).

Las actividades calificadas negativamente deberán ser mejoradas, completadas o repetirse hasta que respondan correctamente a los planteamientos realizados por parte del profesor-a.

b) En general:

Dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Adquisición de las competencias correspondientes.

Utilización correcta de los procedimientos.

2- ACTITUD, EL 20% DE LA CALIFICACIÓN.

- Asistencia con puntualidad a clase.
- Atención en las explicaciones.
- Utilización correcta del material necesario y pertinente.
- Participación positiva en las actividades.
- Comportamiento adecuado. . Colaboración en el mantenimiento de las instalaciones del Centro.

3- PRUEBAS ESPECÍFICAS (TEÓRICO-PRÁCTICAS) que se realizarán en base a los temas objeto de la evaluación y/o aquellas actividades consideradas como controles de los estándares de aprendizaje.

Equivalen al 20 % de nota final de la evaluación.

Si no ha existido prueba o control de este tipo, el profesor-a indicará qué actividades son consideradas especiales, o de mayor importancia, por sus características (duración, complejidad...) y representarán ese 20% añadido al valor habitual de cualquier actividad.

6.2. Criterios de recuperación: actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES.

La recuperación de una evaluación negativa puede realizarse de varias maneras, siendo el profesor-a el que decide cuál de ellas es la más adecuada, dependiendo de las características de cada caso particular del alumnado:

- Entregando las actividades que no se realizaron en la evaluación correspondiente. Lógicamente éstas tienen que ajustarse a lo que en ellas se planteó.
- Completando o rectificando aquellas actividades que se realizaron incorrectamente.
- Superando una prueba teórico-práctica (examen) aquellos alumnos-as que no obtuvieron nota suficiente (5 o más) en los contenidos que fueron materia de examen en la evaluación a recuperar.
- Con una combinación de las anteriores, si varias de ellas fueron motivo de la calificación negativa.

CALIFICACIONES FINALES. CONVOCATORIA ORDINARIA.

- Normalmente se obtendrá de la media de las calificaciones obtenidas en las cinco evaluaciones. La nota final debe representar el nivel de adquisición de las competencias y el desarrollo y dominio de contenidos, criterios de



evaluación y estándares de aprendizaje de cada alumno-a en la materia durante todo el curso escolar.

-El profesor-a se reserva la posibilidad de realizar una prueba global a todo el alumnado al finalizar el curso que serviría de recapitulación y para corroborar el grado de adquisición de las competencias y el dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

PRUEBA EXTRAORDINARIA. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN

A la PRUEBA EXTRAORDINARIA se presentarán los alumnos-as que no hayan alcanzado una calificación global positiva en la convocatoria ordinaria.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA.

Para comprobar que los contenidos conceptuales y las competencias han sido adquiridos en la convocatoria extraordinaria el alumno-a realizará una **prueba teórico-práctica**, basada en los contenidos de las unidades didácticas y presentará como mínimo **el 70% de las actividades planteadas durante el curso** u otras similares a ellas.

La prueba extraordinaria, debido al carácter eminentemente práctico de la asignatura, consistirá en:

1- Presentación de, al menos, el 70 % de las actividades realizadas durante el curso. El conjunto de dichas propuestas será el 70 % de la nota en la convocatoria extraordinaria.

El profesor-a correspondiente decidirá, al finalizar la evaluación ordinaria, qué actividades por sus características (carácter globalizador, competencias que se trabajan, complejidad, tiempo de ejecución...) deben ser presentadas por cada alumno-a.

Estas actividades pueden ser idénticas a las planteadas por el profesor-a durante las evaluaciones correspondientes a la convocatoria ordinaria, o variar ligeramente en sus enunciados. Cada caso se estudiará de forma particular, en función de las trayectorias individuales.

Posibilidades:

- Completar o mejorar ejercicios presentados en la convocatoria ordinaria.
- Presentación de aquellas actividades que no se entregaron en las fechas correspondientes.
- Planteamiento y ejecución de nuevos trabajos.
- Combinación de varias de esas posibilidades.

2- Prueba teórico-práctica (examen):

Relativa a los contenidos de las unidades didácticas.
Equivale al **30 %** de la nota de la convocatoria extraordinaria.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA.

Los criterios de evaluación hacen posible la acción educadora al permitir el seguimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje ajustando los itinerarios que se recorren en función de los objetivos previstos. Aquí se halla su gran finalidad o función formativa.

Los criterios de evaluación de la prueba extraordinaria son los establecidos en cada una de las unidades didácticas correspondientes.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. - Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

Este criterio valora la capacidad del alumno para comunicarse, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual, a través de imágenes personales y expresivas.

2 - Realizar obras plásticas experimentando con los elementos del lenguaje visual y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.



El criterio mide la capacidad del alumno para experimentar con libertad y creatividad nuevas posibilidades comunicativas y expresivas, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual y de sus diversas técnicas, así mismo nos permite valorar el grado de autonomía y su capacidad para superar las dificultades que se derivan de las técnicas y procesos creativos.

3 - Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

El criterio detecta si el alumno si el alumno tiene la capacidad de desarrollar trabajos a partir de condicionantes previos, así como su capacidad para evaluar su propio trabajo, al comprobar que ha alcanzado los objetivos de partida; así mismo nos permite valorar si el alumno sabe mantener su espacio de trabajo y materiales en condiciones óptimas para la realización de las tareas programadas.

4 - Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

El criterio evalúa la capacidad el alumno para organizar y participar en proyectos de grupo, en los que el alumno sepa valorar las ventajas que se derivan del trabajo colaborativo: mejora de resultados, enriquecimiento personal y sociabilidad.

5 - Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar las obras de arte teniendo en cuenta sus procesos técnicos y estilos y épocas, así como si el alumno es capaz de valorar, respetar y disfrutar de las principales manifestaciones artísticas próximas y lejanas.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

1 - Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de manejar los procesos básicos del dibujo técnico, con rigor y precisión, aplicándolos sus la creaciones de diseños personales.

2 - Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

El criterio permite establecer si el alumno domina conceptual y procedimentalmente los fundamentos de los sistemas de representación, así como su aplicación en diferentes campos de la representación.

3 - Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

El criterio permite constatar si el que el alumno adquiere el dominio básico para manejar los diferentes programas informáticos, al elaborar con ellos diseños geométricos sencillos, tanto en el sistema diédrico, como en caballera, isométrica y cónica.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

1 - Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar críticamente los diseños, teniendo en cuenta: su función, su valor estético, sus procesos de elaboración y la adecuación al entorno.

2 - Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para reconocer y clasificar los diseños dentro de su campo específico.

3 - Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Este criterio valora si el alumno es capaz de realizar proyectos de diseño en grupo, en los que prime la originalidad y el resultado final; así como si es capaz de organizar y utilizar los procesos y técnicas más adecuadas a cada fin.



BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

1 - Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.

Con este criterio se mide la capacidad del alumno para reconocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual y su aplicación a la estructura narrativa de un audiovisual; así mismo, permite evaluar que el alumno sea capaz de realizar y valorar las ventajas al diseñar productos audiovisuales en equipo.

2 - Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

El criterio detecta si el alumno si es capaz de reconocer y clasificar los diferentes tipos de producciones audiovisuales atendiendo a su función y a los elementos que los integran.

3- Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

El criterio evalúa la capacidad crítica que el alumno ha desarrollado al analizar los mensajes publicitarios desde su lenguaje específico, siendo capaz de detectar y rechazar los mensajes que atentan contra los principios básicos de la convivencia.

4- Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar documentos audiovisuales y que puedan formar parte de una imagen multimedia: blog, pagina web, utilizando para ello los recursos informáticos y la potencialidad de Internet y las redes sociales.

-EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES

Para los alumnos de 4º de ESO con la Educación Plástica y Visual pendiente de cursos anteriores (1º ó 3º de ESO) se establece lo siguiente:

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS QUE NO CURSEN EPVA EN 4º ESO

Realización de **actividades** propuestas por el Departamento de Dibujo.

Para cualquier duda en relación con dichas actividades se podrá consultar al profesor-a encargado de asignaturas pendientes del Departamento.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS QUE CURSEN EPVA EN 4ºESO

En principio, las condiciones para recuperar asignaturas pendientes de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º y 3º ESO para aquellos alumnos que cursan Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 4º ESO son las mismas que el alumnado que no la cursa. No obstante, el profesor-a que imparte la materia en 4º ESO, puede decidir la supresión de alguna de las ocho actividades así como del examen teórico-práctico, si lo hubiera, por considerar que la trayectoria personal del alumno en el curso en vigor demuestra que alcanza los estándares de aprendizaje de los cursos pendientes, en la realización de las actividades específicas de 4º ESO.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La recuperación de los contenidos conceptuales y procedimentales no conseguidos durante el curso correspondiente, se realizará mediante **una prueba teórico-práctica, basada en los aspectos curriculares mínimos y la entrega de las 8 actividades propuestas por el Departamento de Plástica.**

La prueba Teórico-práctica de recuperación de asignaturas pendientes, debido al carácter supondrá un máximo del 30 % de la calificación final.

- Presentación de las 8 actividades antes del mes de mayo de 2019. (70%)

- Prueba teórico-práctica (30 % máximo)

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS QUE CURSEN EPVA EN 4ºESO

En principio, las condiciones para recuperar asignaturas pendientes de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º y 3º ESO para aquellos alumnos que cursan Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 4º ESO son las



mismas que el alumnado que no la cursa. No obstante, el profesor-a que imparte la materia en 4º ESO, puede decidir la supresión de alguna de las ocho actividades así como del examen teórico-práctico, por considerar que la trayectoria personal del alumno en el curso en vigor demuestra que alcanza los estándares de aprendizaje, de los cursos pendientes, en la realización de las actividades específicas de 4º ESO.

7. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

Criterios para la Evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

Este Departamento ha establecido los siguientes sistemas de evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:

-Análisis con los alumnos de los resultados obtenidos en las diferentes actividades que se realizan y del conjunto de ellas al finalizar cada evaluación.

Existe la posibilidad de confeccionar un cuestionario, a rellenar por el alumnado, al finalizar cada evaluación ordinaria, donde queden registrados el grado de cumplimiento de los objetivos, las dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, actitud personal y grupal, acabados técnicos, aspectos innovadores y otras cuestiones de interés, que hayan surgido en el desarrollo de las actividades correspondientes.

-En las reuniones del Departamento, establecidas en los horarios de los miembros integrantes, se coordina y se analiza el desarrollo de la programación y la práctica docente.

-En la Memoria final de curso se recogerán aquellos aspectos positivos y negativos del proceso enseñanza-aprendizaje. Los aspectos que consideremos que no han sido los más adecuados o que pueden optimizarse y que por tanto conviene modificar en la próxima programación, serán recogidos en el apartado de Propuestas de mejora.

8. Materiales y recursos didácticos.

La configuración de imágenes o formas, y en general las actividades a realizar, no son en sí mismas el objetivo básico de la asignatura, sino una de las vías de acceso a la comprensión y disfrute de la realidad visual y audiovisual. El cultivo de destrezas tiene sentido para conseguir representaciones y para interiorizar conceptos.

Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual, se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Es una enseñanza activa con respuestas inmediatas, donde el alumno debe buscar soluciones en vez de expresar la respuesta del profesor.

En relación a los recursos ambientales y materiales tendremos en cuenta que en nuestro contexto cultural gran número de los estímulos que recibimos son de naturaleza táctil o visual. Esta información proviene de dos grandes fuentes: la que proporciona la naturaleza y la que proviene de la actividad y creación humana, donde están incluidos el diseño y las artes en general.

La enseñanza y aprendizaje de la materia se ve facilitada por el desarrollo intelectual que progresa del pensamiento concreto al pensamiento formal. La didáctica de esta materia ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile los entornos visual y plástico en que vive. En esta interacción con el entorno, tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular, que pueden encontrarse no importa en qué lugar y que contienen valores estéticos, cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la sensibilidad artística. Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico, teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

La realidad cotidiana, tanto natural como de imágenes y hechos plásticos, visuales y audiovisuales en la que viven inmersos los alumnos, y donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los diversos medios (Internet, cine, televisión, telefonía, etc.), deberá ser siempre el punto de partida.

El Departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual utiliza de manera habitual las TIC para el desarrollo de los contenidos en el aula: uso de proyector frontal (video-proyector), ordenador...

Disponemos de aulas específicas para las asignaturas, donde normalmente damos la clase, pero de manera puntual utilizaremos también otros espacios para búsqueda de información (Biblioteca...) o para actividades de ordenador y acceso a Internet (Aula TIC).

El trabajo diario en el aula tendrá como apoyo una serie de materiales (teóricos y prácticos) que se dará



fotocopiados. Este material aportará a los alumnos contenidos conceptuales y propuestas prácticas que dan respuesta a los objetivos y contenidos propuestos en esta programación y basados en los propios del currículo.

En cuanto a otros materiales que aportarán los alumnos-as el listado es amplio, aunque muchos de ellos son los habituales de la vida escolar: pegamento, tijeras, lápices de colores, rotuladores, bolígrafos, cartulinas...Otros son más específicos de nuestra asignatura, pero en muchos casos el alumnado ya dispone de ellos o son de bajo coste: pinceles y témperas, compás, escuadra y cartabón...

Desde el Departamento intentaremos asumir algunos gastos de uso general: papel continuo, papeles especiales, témperas, pintura plástica, alambres, maderas...

Lógicamente el listado de materiales nunca estará cerrado, pues el planteamiento de determinadas propuestas nos llevará a buscar soluciones técnicas y creativas diversas.

La intención del Departamento es abaratar, en la mayor medida posible, los gastos de material. Promover el reciclaje es uno de nuestros lemas.

9. Medidas de Atención a la Diversidad.

La misma definición del proyecto educativo y de sus concreciones curriculares constituye una medida de Atención a la Diversidad. Por otro lado, su desarrollo en las programaciones de aula y en sus unidades didácticas generará un conjunto de propuestas que favorezcan la adaptación a los intereses, las capacidades y las motivaciones de los alumnos respetando siempre un trabajo común de base e intención formativa global que permita la adquisición de las competencias y de los objetivos.

Se realizará una adaptación curricular más específica con aquellos objetivos y contenidos a adquirir por determinados alumnos a lo largo del curso, una vez que conozcamos más a fondo las capacidades y procedimientos que el alumno sea capaz de desarrollar.

Los estándares de aprendizaje son referentes observables, medibles y evaluables que permiten graduar el rendimiento o logro alcanzado y facilitan el diseño de pruebas estandarizadas y comparables. La determinación de estos estándares dotará al sistema educativo de una mayor certeza en la evolución de los aprendizajes y en el grado de adquisición de las competencias.

10. Elementos Transversales que se van a trabajar

Elementos Transversales:

- Comprensión lectora, expresión oral y escrita.
- Emprendimiento.
- Educación cívica y constitucional.
- Fomento del hábito de la lectura.
- Educación en los valores que sustentan la democracia y los derechos humanos.
- Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos.
- Medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil: práctica diaria del ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar.
- Contenidos de educación vial y de primeros auxilios, y se promoverán acciones para la prevención de los accidentes.

Elementos transversales en nuestra asignatura:

1. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en las diferentes unidades didácticas.

2. Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.



3. Se fomentarán medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

4. La actividad física y la dieta equilibrada deben formar parte del comportamiento juvenil. A estos efectos, trabajaremos con documentos (imágenes fijas y en movimiento) que promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico.

5. En el ámbito de la educación y la seguridad vial, mediante imágenes fijas y en movimiento (campañas publicitarias...), se promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico. El fin es que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

11. Contribución al Desarrollo de los Planes del Centro

Contribución al plan TIC

Con el desarrollo de las TIC, los lenguajes visuales y audiovisuales han adquirido un valor preponderante en la actualidad, como medios de comunicación y expresión humana, y como herramientas eficaces en la conservación y trasmisor de conocimiento o como instrumento que facilita el desarrollo científico y tecnológico.

Se trata no sólo de enseñar las habilidades y destrezas que son necesarias para desenvolverse con soltura en las TIC, sino de dar un paso más y entender que utilizar estas tecnologías en el aula significa seleccionar algunas de las herramientas que ofrecen y usarlas desde una perspectiva pedagógica.

El Departamento utiliza de manera habitual las TIC para el desarrollo de los contenidos en el aula.

Plan Lector: los diferentes campos en los que la programación contribuye a fomentar el plan son:

- En todas las unidades didácticas los alumnos procederán a la comprensión de contenidos y conceptos que se imparten. Además de fomentar la capacidad comprensora, también se les potenciará el espíritu investigador, en la ampliación y documentación de sus unidades. Se les facilitará esquemas que les ayuden a comprender y entrelazar conceptos.

-Dentro de las unidades didácticas tendremos unidades específicas en las que el trabajo girará en torno al arte y a los estilos artísticos, su comprensión y la lectura de imágenes.

Plan de convivencia:

Se fomentará en el aula, un clima de respeto, debate, cordialidad, trabajo cooperativo y desarrollo de habilidades sociales.

Plan de Acción Tutorial:

Colaboración con el tutor, profesores y equipo de orientación. Desde la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, además de fomentar un clima adecuado de trabajo en el aula, será referente importante a la hora de analizar el correcto funcionamiento del grupo, ya que junto con la asignatura de Música y Educación física son las que trabajan con el grupo de referencia completo.

Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística

La lectura comprensiva constituye un instrumento fundamental para la adquisición de las competencias. A tal fin, las tareas y proyectos conllevarán el uso sistemático de diferentes tipos de textos en la práctica docente de nuestra materia.

Desde nuestro Departamento trabajamos la comprensión lectora en todas las sesiones, tanto en el enunciado de actividades, como en la exposición de contenidos conceptuales y en el tipo de preguntas o actividades que proponemos.

Los alumnos realizan puestas en común donde explican los procesos y contenidos de las actividades que presentan.

Prácticamente a diario se realiza una lectura en voz alta, por parte del alumnado, sobre asuntos relacionados con la unidad didáctica correspondiente.

Contribución al plan de fomento de la competencia matemática

De la misma manera contribuye a complementar la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, a través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y



describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad a través de la geometría y la representación objetiva de las formas.

Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Proyecto cooperativo e interdisciplinar "ALASBUENASHIERBAS"

La participación en este proyecto, relacionado con "AÑO INTERNACIONAL DE LA SANIDAD VEGETAL" que se celebra en el 2020, fomentará el aprendizaje colaborativo.

12. Actividades complementarias y extraescolares.

AMBIENTACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR

Desde el Departamento de Dibujo (Plástica, Visual y Audiovisual) colaboramos intensamente en la ambientación del Instituto. Bien sea, mediante la exposición de trabajos realizados durante el curso dentro de la asignatura, o apoyando actividades puntuales o de promoción de diferentes Planes o Proyectos de Centro. Tiene especial importancia la implicación en el proyecto anual de Sostenibilidad, denominado en este curso escolar "ALASBUENASHIERBAS", donde los alumnos de 4º ESO expondrán sus trabajos puntualmente y también de manera global al finalizar el curso escolar. Las intervenciones efímeras en los espacios comunes del Instituto, relacionadas con este proyecto y con el recurso "REFLEJARTE", son buenos ejemplos de que cualquier lugar es bueno para reflexionar, aprender y sentirse vivo.

1-SALIDA DIDÁCTICA A CENTROS CULTURALES

CENTRO BOTÍN + CENTRO CULTURAL (BIBLIOTECA CENTRAL, Casyc...)

FECHA PREVISTA: 2º TRIMESTRE (fecha sin determinar)

Durante el curso escolar 2019-2020 participaremos con los grupos de 1º y 4º ESO (alumnado que cursa la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual) en el recurso educativo "REFLEJARTE", del Programa **Educación Responsable**, de la Fundación Botín.

EDUCACIÓN RESPONSABLE

Es un programa desarrollado en colaboración con la Consejería de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Cantabria que favorece el crecimiento físico, emocional, intelectual y social de las personas, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

"REFLEJARTE"

ReflejArte es un recurso educativo que vincula las artes plásticas con la educación emocional, social y de la creatividad.

NOTA: Nos han comunicado que en esta edición se retrasa la visita al Centro Botín (el curso anterior fue en noviembre) y por tanto también las fases posteriores de trabajo. La fecha está por determinar.

La mayor parte de las actividades artísticas que se realizarán en 4º ESO relacionarán arte y química.

2- ITINERARIO de ARTE PEATONAL (SIN CONFIRMAR)

FECHA PREVISTA: 2º TRIMESTRE

(Fecha sin determinar, pero posiblemente se pueda hacer durante el horario de la asignatura))

Existe la posibilidad de realizar otra salida en el segundo trimestre, para recorrer las calles cercanas al Instituto, donde se celebra desde hace varios años el denominado "ARTE PEATONAL" Consiste en la intervención de escaparates de comercios de Santander por parte de artistas locales y nacionales.

Es probable que, aprovechando el retraso en el calendario de "REFLEJARTE" (descrito anteriormente), podamos hacerlo coincidir con la salida ya descrita o bien realizarla durante un período lectivo de la asignatura y parte de la anterior o siguiente hora.

3- PROYECTO: "ALASBUENASHIERBAS". 2020 Año Internacional de la Sanidad Vegetal

En diciembre de 2018, la Asamblea General de las Naciones Unidas proclamó **2020 Año Internacional de la Sanidad Vegetal (AISV)**. Este año constituye una oportunidad única e irrepetible para sensibilizar sobre cómo la



protección de la salud vegetal puede ayudar a eliminar el hambre, reducir la pobreza, proteger el medio ambiente y estimular el desarrollo económico.

Sanidad vegetal

La sanidad vegetal constituye uno de los pilares fundamentales de la producción agrícola, ya que supone la **defensa de los cultivos** contra los **daños producidos por las plagas y enfermedades** que amenazan la calidad y la seguridad de nuestros alimentos. La protección vegetal de los cultivos conlleva actuaciones en la detección de las plagas, el diagnóstico de enfermedades vegetales, su seguimiento, control y erradicación, aplicando las medidas permitidas en la normativa básica y de coordinación.

Según una estimación de la FAO cada año se pierde **un 40 por ciento de los cultivos alimentarios del mundo debido a las plagas**. Esto **deja a millones de personas sin una alimentación nutritiva suficiente** y afecta seriamente a la agricultura, primera fuente de ingresos de las comunidades rurales más pobres. Además, con el aumento exponencial del comercio y los viajes internacionales, el riesgo de propagación de plagas y enfermedades de las plantas a nuevas áreas geográficas es ahora más elevado que nunca.

La mayor parte de las actividades artísticas que se realizarán en la asignatura de 4º ESO estarán relacionadas con el reino vegetal.

4. INTERVENCIÓN ARTÍSTICA: "EFECTO INVERNADERO"

FECHAS: Durante los meses de marzo y abril.

El efecto invernadero es el proceso natural que resulta de la influencia de la atmósfera para absorber y emitir los diferentes flujos de calor; esta radiación térmica contribuye al establecimiento de la temperatura de la superficie planetaria. Parte de la radiación térmica es absorbida por la atmósfera y re-irradiada. La presencia de gases de efecto invernadero (GEI) atmosféricos bloquea y refleja parte de esta radiación que permanece en la superficie y la atmósfera inferior, lo que desencadena un incremento de la temperatura superficial media que supera la que habría en ausencia de los GEI.

El efecto invernadero natural de la Tierra hace posible la vida como la conocemos.

Sin embargo, las actividades humanas, principalmente la quema de combustibles fósiles y la deforestación, han intensificado el fenómeno natural, causando un calentamiento global.

La actividad consiste en una **intervención pictórica efímera en las ventanas de la primera planta del Instituto**. Los motivos ornamentales serán los propios de un invernadero (plantas, flores...) y tal vez aparezcan también insectos y pájaros.

5. CONCURSO FOTOGRÁFICO: ¿ESTAMOS VERDES?

FECHAS: Bases publicadas en la segunda evaluación y exposición en mayo.

Aunque el concurso está abierto a toda la comunidad educativa, los alumnos de 4º realizarán fotografías, en la segunda evaluación, como actividad evaluable en la asignatura y se realizará una selección de ellas para participar en el Concurso Fotográfico.

CATEGORÍAS

Se establecen tres categorías:

1- ESO

2- BACHILLERATO

3- Profesorado y personal no docente. Sin derecho a Premio.

APARTADOS TEMÁTICOS:

A- "PAISAJE TERRESTRE"

B- "PLANTAS, FLORES, ÁRBOLES, ARBUSTOS, PÁJAROS E INSECTOS"

C- "CARTELERÍA Y SEÑALIZACIÓN EN PARQUES, JARDINES, HUERTOS Y SENDAS FORESTALES"

D- "DENUNCIA VERDE".

Este apartado pretende denunciar actuaciones indebidas en el medio natural terrestre (también en los espacios urbanos) que atenten contra la conservación adecuada del paisaje rural y urbano.

6. INTERVENCIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA y ECOLÓGICA en un ESPACIO NATURAL

FECHAS: Finales de abril o primera quincena de mayo. (¿jueves 30 de abril?)



DURACIÓN: Jornada completa, mañana y parte de la tarde.

Participantes: Alumnos de 4º ESO que cursan Educación Plástica, Visual y Audiovisual, 1º Bachillerato de Artes y alumnos de Ciclos Formativos.

Existe la posibilidad de que también participen los alumnos de 2º Bachillerato de Artes pero la proximidad del final de la convocatoria ordinaria y las fechas de celebración de la EBAU hacen muy difícil esta opción.

La actividad consiste en realizar pequeñas intervenciones artísticas (efímeras e inocuas) en un espacio natural. En principio el entorno elegido es el Parque Natural de Valdearenas (Lienres) tanto en la parte forestal como en la playa.

Se distribuirán los alumnos en pequeños grupos y trabajarán en diferentes zonas y sobre variados conceptos.

Finalmente se realizará una recogida de residuos contaminantes en la Playa y serán llevados a los respectivos contenedores.

Todo el proceso de trabajo y limpieza será documentado mediante fotografía y vídeo.

Los **OBJETIVOS BÁSICOS** DE LA ACTIVIDAD son:

- Conocer manifestaciones artísticas relacionadas con los espacios naturales (Arte Povera, Land Art, Arte Ecológico, Arte Ambiental...).
- Realizar composiciones artísticas propias que reinterpreten obras de Artistas Contemporáneos comprometidos con la Ecología,
- Concienciar al alumnado sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y la necesidad de reducir los residuos que generamos en nuestra vida diaria así como la utilización de productos/envases que puedan ser reciclados.

13.-INFORMACIÓN A LOS ALUMNOS

Procedimientos e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Se entiende por instrumentos de evaluación tanto los documentos realizados por los alumnos y alumnas como los registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno o alumna.

Si la evaluación constituye un proceso flexible, los procedimientos habrán de ser variados. Para evaluar el proceso de aprendizaje nos serviremos de los siguientes procedimientos de evaluación:

- La observación de comportamientos en el aula.
- Intercambios de información de manera personal y grupal.
- Actividades individuales de aula.
- Actividades grupales, donde el grado de participación de cada componente debe estar bien definido.
- Actividades realizadas o completadas en casa, siempre con el conocimiento por parte del profesor-a de las diferentes fases de ejecución.
- Cuestionarios orales y escritos de carácter teórico.
- Pruebas teórico-prácticas sobre los contenidos conceptuales explicados.

Criterios de calificación.

En el apartado anterior se mencionan los diferentes procedimientos que utilizamos para la recogida de datos y que nos permiten evaluar a nuestro alumnado.

La calificación de la evaluación se obtiene de la ponderación de esos datos de la siguiente manera:

1-. Asimilación de contenidos, Representan el 60% de la calificación.

La adquisición de conocimientos conceptuales y los procedimentales se verificarán mediante las actividades realizadas por los alumnos.



A la hora de calificarlas se tendrá en cuenta:

c) En cada actividad:

- Si el ejercicio realizado responde correctamente al enunciado propuesto (adquisición de competencias, dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje).
- El grado de destreza en el manejo de los útiles y materiales (aplicación de conocimientos procedimentales)
- La correcta presentación (limpieza, cumplimiento de fechas de entrega...).

Las actividades calificadas negativamente deberán ser mejoradas, completadas o repetirse hasta que respondan correctamente a los planteamientos realizados por parte del profesor-a.

b) En general:

- Dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje
- Adquisición de las competencias correspondientes.
- Utilización correcta de los procedimientos.

2- Actitud, el 20% de la calificación.

- Asistencia con puntualidad a clase.
- Atención en las explicaciones.
- Utilización del material necesario y adecuado.
- Participación positiva en las actividades.
- Comportamiento adecuado.

3- Pruebas específicas (teórico-prácticas) que se realizarán en base a los temas objeto de la evaluación y/o aquellas actividades consideradas como controles. **Equivalen al 20 % de nota final de la evaluación.**

Si no ha existido prueba o control de este tipo, el profesor-a indicará qué actividades son consideradas especiales, o de mayor importancia, por sus características (duración, complejidad...) y representarán ese 20% añadido al valor habitual de cualquier actividad.

Criterios de recuperación: actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES.

La recuperación de una evaluación negativa puede realizarse de varias maneras, siendo el profesor-a el que decide cuál de ellas es la más adecuada, dependiendo de las características de cada caso particular del alumnado

- Entregando las actividades que no se realizaron en la evaluación correspondiente. Lógicamente éstas tienen que ajustarse a lo que en ellas se planteó
- Completando o rectificando aquellas actividades que se realizaron incorrectamente.
- Realizando una prueba teórico-práctica (examen) de forma positiva aquellos alumnos-as que no superaron los contenidos que fueron materia de examen en la evaluación a recuperar.
- Con una combinación de las anteriores, si varias de ellas fueron motivo de la calificación negativa.

CALIFICACIONES FINALES. CONVOCATORIA ORDINARIA.

- Normalmente se obtendrá de la media de las calificaciones obtenidas en las cinco evaluaciones. La nota final debe representar el nivel de adquisición de las competencias y el desarrollo y dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de cada alumno-a en la materia durante todo el curso escolar.



-El profesor-a se reserva la posibilidad de realizar una prueba global a todo el alumnado al finalizar el curso que serviría de recapitulación y para corroborar el grado de adquisición de las competencias y el dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

PRUEBA EXTRAORDINARIA. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN

A la PRUEBA EXTRAORDINARIA se presentarán los alumnos-as que no hayan alcanzado una calificación global positiva en la convocatoria ordinaria.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA.

Para comprobar que los contenidos conceptuales y las competencias han sido adquiridos en la convocatoria extraordinaria el alumno-a realizará una **prueba teórico-práctica**, basada en los contenidos de las unidades didácticas y presentará como mínimo **el 70% de las actividades planteadas durante el curso** u otras similares a ellas.

La prueba extraordinaria, debido al carácter eminentemente práctico de la asignatura, consistirá en:

1- Presentación de, al menos, el 70 % de las actividades realizadas durante el curso. El conjunto de dichas propuestas será el 70 % de la nota en la convocatoria extraordinaria.

El profesor-a correspondiente decidirá, en junio, qué actividades por sus características (carácter globalizador, competencias que se trabajan, complejidad, tiempo de ejecución...) deben ser presentadas por cada alumno-a.

Estas actividades pueden ser idénticas a las planteadas por el profesor-a durante el curso, o variar ligeramente en sus enunciados. Cada caso se estudiará de forma particular, en función de las trayectorias individuales.

Posibilidades:

- Completar o mejorar ejercicios presentados en la convocatoria ordinaria.
- Presentación de aquellas actividades que no se entregaron en las fechas correspondientes.
- Planteamiento y ejecución de nuevos trabajos.
- Combinación de varias de esas posibilidades.

2- Prueba teórico-práctica (examen):

Relativa a los contenidos de las unidades didácticas.
Equivale al **30 %** de la nota de la convocatoria extraordinaria.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
FUNDAMENTOS DE ARTE I CURSO 2019-2020**

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: 1º Bachillerato de Artes

PROFESOR: MIGUEL REMOLINA

Índice.

1. Introducción de Área
2. Contenidos y distribución temporal de los contenidos en el curso, Criterios de Evaluación, Competencias y Estándares de Aprendizaje Evaluables
3. Evaluación.
 - 3.1. Metodología: concreción de los métodos pedagógicos y didácticos
 - 3.2. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación
 - 3.3. Criterios de recuperación: actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes
4. Evaluación de la práctica docente
5. Materiales y recursos didácticos.
6. Medidas de atención a la diversidad.
7. Concreción de Elementos Transversales que se van a trabajar
8. Contribución a los planes de innovación educativa
 - 8.1. Contribución al plan TIC
 - 8.2. Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística
 - 8.3. Contribución al plan de fomento de la competencia matemática
9. Actividades complementarias y extraescolares.
10. Información a los alumnos



1. Introducción de Área

Esta materia, que se imparte a lo largo de los dos cursos del Bachillerato de la modalidad de Artes, adentra al alumno en el estudio de la artes y le procura conocimientos, racionalmente asumibles y bien fundamentados, de las creaciones artísticas desde la Antigüedad hasta nuestros días. Fomenta la capacidad de análisis crítico y personal, permitiendo al alumno integrar estos conocimientos en su propio proceso creativo y facilitándole la comprensión y valoración del hecho artístico

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias

En Fundamentos del Arte se contribuye al desarrollo de las competencias generales del Bachillerato a lo largo de ambos cursos, consolidando la preparación del alumnado para la incorporación a la vida adulta y para el aprendizaje permanente.

La competencia en comunicación lingüística se alcanza a lo largo de los dos cursos, pues durante este tiempo el alumnado recibe y procesa diferentes lenguajes icónicos, desde los tradicionales (arquitectura, escultura y pintura) hasta los actuales (diseño, fotografía, música, cine, moda, etc.). Además, desarrollará destrezas y estrategias comunicativas a la hora de tratar y seleccionar información para su posterior uso, tanto en su comunicación oral como escrita, utilizando la sintaxis y el léxico correctamente, haciendo uso del lenguaje específico y la terminología adecuada propios de las diferentes manifestaciones del arte.

También se contribuye a complementar la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*, pues el alumno utilizará diversos tipos de pensamiento lógico y espacial para explicar y describir las características artísticas y técnicas. Utilizará medidas matemáticas para analizar y describir las proporciones y los cánones empleados en la obra artística. Además reconocerá las formas geométricas utilizadas en el arte.

El espacio y la forma, tan importantes en la creación artística, incluyen una amplia gama de fenómenos que se encuentran en el arte: patrones, propiedades de los objetos, posiciones, direcciones y representación de los objetos, aprendiendo a descodificar y codificar la información visual en las obras de arte y sus representaciones de los objetos.

De otra parte, la materia facilita la adquisición plena de la *Competencia digital*, al encontrarse el alumnado familiarizado con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, ya sea como soporte o como herramienta. La materia de Fundamentos del Arte se encuentra muy vinculada al desarrollo de la competencia digital; frecuentemente se ha de recurrir a Internet, audios, vídeos, etc. a la hora de buscar y seleccionar información, así como medio para entender y comprender conocimientos y resolver problemas. No hay que olvidar que la misma producción artística cuenta cada vez más con un soporte tecnológico, donde la competencia cultural y la digital se encuentran enlazadas ineludiblemente.

La competencia para *aprender a aprender* abarca el aprendizaje de manera autónoma, seleccionar fuentes con un objetivo, comprender e interpretar diferentes formatos, analizar y sintetizar, plantearse preguntas y distintas respuestas, aprender de otros, etc. En Fundamentos del Arte, se trata de favorecer la reflexión sobre las diferentes manifestaciones artísticas dentro de su contexto social e histórico, interpretar y valorar, extraer conclusiones, analizar cambios y continuidades, comparar y contrastar, etc. Además, constituyen una herramienta esencial para favorecer la madurez intelectual del alumnado, puesto que les facilita la realización de aprendizajes autónomos y en grupo, entendiendo el proceso mental del aprendizaje, planificando su aprendizaje a través de la gestión del tiempo y de la información, y todo ello de una manera eficaz. Conseguir sentirse protagonista del proceso y del resultado del aprendizaje, a través de la motivación y de la curiosidad en el arte.

Respecto a las *Competencias sociales y cívicas*. Hay que señalar que el arte y todas sus manifestaciones son un proceso de creación individual o colectivo (valores formales y estéticos), pero también es resultado de la sociedad en la que fue creado. Por tanto, constituye un excelente instrumento para el desarrollo de esta competencia. Todas las creaciones artísticas no pueden entenderse sin realizar un análisis y valoración previos



de los condicionantes históricos (acontecimientos importantes, ideologías, tecnología, religión y ciencia, etc.). El arte como fuente y testimonio de épocas anteriores nos pone en contacto con otras formas de entender el mundo. Por lo que también servir para conformar nuestros gustos estéticos, contribuye valorar y respetar las creaciones de los demás, reconociendo y valorando los conceptos éticos y estéticos desde la tolerancia y desde debates que construyan opiniones fundamentadas y supere los prejuicios.

Como contribución al sentido de *iniciativa y espíritu emprendedor* se necesita favorecer la observación, el análisis de la obra y de sus procesos de creación, también con la percepción de las diferentes manifestaciones artísticas mediante el trabajo individual y en grupo, el debate, la toma de decisiones, la crítica y la formulación de hipótesis. Se debe exigir al alumnado, en esta etapa educativa, una mayor adquisición de madurez para asumir responsabilidades a la hora de planificar su estudio y autoevaluar su aprendizaje, para así fomentar su sentido crítico y su autoestima, aprendiendo a asumir responsabilidades de modo autónomo.

Por último destacar que la contribución a la *competencia en conciencia y expresiones culturales* se relaciona con la valoración y conocimiento de las manifestaciones artísticas. Debido a la amplitud existente de la obra artística, se trata de contemplar una selección de obras de arte y de artistas, bien por su significado o trascendencia, por su intemporalidad, o porque podamos establecer similitudes extrapolando su esencia a otros periodos o estilos artísticos. Desde esta premisa, se favorece la apreciación de las obras de arte, se adquieren habilidades perceptivas y de sensibilización, se desarrolla la capacidad de emocionarse con ellas, se fomenta el espíritu crítico, el análisis e interpretación, y, por último, se ayuda a valorar y preservar todas aquellas manifestaciones artísticas producidas en tiempos pasados y presentes, con sus diferencias sociales, culturales y políticas de cada época y sociedad.

1. Contenidos y distribución temporal de los contenidos en el curso, Criterios de Evaluación, Competencias y Estándares de Aprendizaje Evaluables

Contenidos	Competencias, Objetivos, Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
	1º) <i>Competencia en comunicación lingüística</i> 2º) <i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</i> 4º) <i>Competencia aprender a aprender</i> 5º) <i>Competencias sociales y cívicas</i> 7º) <i>Competencia conciencia y expresiones culturales</i>	
Bloque 1. Los orígenes de las imágenes artísticas		
Unidades didácticas: 12.1		
Arte rupestre: pintura, escultura y técnicas. Representación simbólica. Las cuevas de Altamira y el arte rupestre paleolítico del norte de España.	1. Analizar la temática de la escultura y pintura rupestres. <i>Con este criterio se pretende evaluar si el alumno reconoce las diferentes manifestaciones artísticas del arte rupestre, a través de sus temas, y las relaciona con determinadas producciones de arte "primitivo" o "étnico" actual.</i> 7º)	1.1. Identifica las imágenes rupestres y las relaciona con las imágenes tribales o étnicas existentes actuales en el mundo.
Las construcciones megalíticas. Stonehenge, mito y realidad.	2. Debatir acerca de las posibles explicaciones simbólicas de las imágenes rupestres. <i>Se trata de comprobar que el alumnado entiende la simbología utilizada en las imágenes rupestres, siendo capaz de defender distintas hipótesis de las posibles interpretaciones artísticas o religiosas del arte rupestre.</i> 5º) 7º)	2.1. Relaciona las imágenes con un posible significado iconológico.
	3. Reconocer las características principales de la pintura rupestre. <i>Se trata de evaluar si el alumno reconoce los elementos característicos de la pintura rupestre, establece paralelismos con determinadas producciones de arte "primitivo" o "étnico" actual, y los relaciona con la obra de artistas del siglo XX y actuales.</i> 1º) 7º)	3.1. Compara las imágenes prehistóricas con las imágenes de grupos étnicos de la actualidad, estableciendo posibles paralelismos. 3.2. Relaciona la iconografía rupestre con composiciones de artistas actuales.



	<p>4. Explicar las características técnicas de la pintura rupestre a partir de ejemplos relevantes existentes en la Península Ibérica.</p> <p><i>Con este criterio se pretende saber si el alumnado comprende las características técnicas de las manifestaciones más importantes del arte rupestre con que contamos en la Península Ibérica, especialmente las cuevas de Altamira y el arte rupestre paleolítico del norte de España.</i> 1º)</p>	<p><u>4.1. Analiza, a partir de fuentes historiográficas, la técnica del arte rupestre y su posible aplicación en la actualidad.</u></p>
	<p>5. Analizar Stonehenge y las labores de recreación efectuadas en el siglo XX en el monumento.</p> <p><i>Se trata de valorar el concepto de autenticidad desde el punto de vista de la intervención más o menos rigurosa sobre el patrimonio artístico, fomentando el análisis crítico sobre las tareas de restauración y reconstrucción de bienes históricos.</i> 4º)</p>	<p>5.1 Analiza Stonehenge debatiendo acerca de su autenticidad simbólica e histórica.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 2. Las grandes culturas de la Antigüedad: Egipto, Mesopotamia, Persia y China		
Unidades didácticas:12.1		
<p>Egipto. Cultura sedentaria y agrícola, arquitectura y obra civil. Culto a los muertos, inmortalidad y resurrección. El mito de Isis. El idealismo en la representación. Faraón-Dios. Esquematación narrativa: la pintura. Rigidez narrativa y rigidez política. Pintura a la encáustica. Idealismo y naturalismo: escultura. Mobiliario y objetos suntuarios.</p> <p>Mesopotamia y Persia.</p>	<p>1. Identificar el arte egipcio en relación a otras culturas diferentes. <i>Con este criterio se trata de saber si el alumno identifica las características artísticas del arte egipcio en relación a las obras de otras culturas diferentes, reconociendo e ubicando a través de imágenes de restos arqueológicos relevantes.</i> 2º) 7º)</p> <p>2. Analizar la posible relación entre el modo de vida y el arte egipcio. <i>Se trata de evaluar que el alumnado comprende el crecimiento de la cultura y arte egipcios a partir de su organización social, política y productiva.</i> 1º) 5º)</p>	<p><u>1.1. Reconoce las imágenes de los restos arqueológicos relevantes y las ubica con la cultura correspondiente.</u></p> <p><u>2.1. Relaciona el tipo de vida sedentario con el auge de la arquitectura y de las obras públicas.</u> <u>2.2. Infiere la relación entre la escultura oficial y su patrocinador y la asocia con el tipo de imagen a representar.</u> <u>2.3. Establece una relación causa-forma entre la estructura política y la plasmación plástica que de ella se hace.</u></p>
<p>Hechos artísticos relevantes: restos arqueológicos.</p> <p>China: escultura en terracota.</p>	<p>3. Explicar la iconología egipcia relacionando la imagen con el poder político. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia de la configuración política y religiosa en el análisis iconológico de arte egipcio.</i> 1º) 5º)</p>	<p>3.1. Analiza la relación existente entre el culto a Isis y su posible enlace con la religión judeo-cristiana.</p>
	<p>4. Identificar la técnica narrativa de las pinturas egipcias. <i>Con este criterio podremos comprobar si el alumno reconoce en las pinturas egipcias los aspectos narrativos (temporalidad y espacialidad), pudiendo relacionarse con producciones posteriores e incluso contemporáneas.</i> 1º) 7º)</p>	<p><u>4.1. Explica la organización narrativa de las pinturas egipcias.</u></p>
	<p>5. Comparar las diferentes piezas escultóricas egipcias y su finalidad: piedra, madera, objetos suntuarios, sarcófagos, etc. <i>Con este criterio se tratará de que identifique las características técnicas de las esculturas egipcias, entendiendo el sentido religioso o social para los que se realizaban, y su dimensión temporal.</i> 7º)</p>	<p><u>5.1. Analiza las piezas escultóricas egipcias.</u></p>
	<p>6. Experimentar la técnica de la encáustica. <i>Con este criterio trataremos de saber si el alumno es capaz de realizar obras con la técnica de la encáustica.</i> 2º)</p>	<p>6.1. Aplica la técnica de la encáustica a un trabajo concreto.</p>
	<p>7. Reconocer la tipología de las culturas enclavadas en el Oriente</p>	<p>7.1. Elabora un eje cronológico</p>



	<p>Medio, egipcia y China. <i>Con este criterio se pretende evaluar el conocimiento de las culturas persa, egipcia y china, describiendo el tiempo en que transcurren y sus posibles similitudes o diferencias en el plano iconográfico.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>comparativo de las culturas persa, egipcia y china. 7.2. Compara la iconografía de las culturas persa, egipcia y china.</p>
	<p>8. Reconocer la escultura en terracota de los guerreros de Xian –Mausoleo del primer emperador Qin Shi Huang. <i>Se trata de evaluar la capacidad del alumno para analizar las características técnicas, formales y la finalidad para la que se construyeron las esculturas de los guerreros de Xian, comparándolas con otras obras arqueológicas en cuanto a su forma y disposición espacial.</i> 2º) 7º)</p>	<p>8.1. Identifica la concepción formal de las esculturas del mausoleo frente a otras obras arqueológicas.</p>
	<p>9. Relacionar las claves políticas y artísticas de los guerreros de Xian. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para relacionar esta obra funeraria con la historia de China, valorando su trascendencia política y social.</i> 5º) 7º)</p>	<p>9.1. Relaciona la creación del mausoleo del primer emperador Qin Shi Huang con la historia de China y su trascendencia política y social.</p>
	<p>10. Relacionar la técnica de la escultura en terracota con usos actuales similares. <i>Con este criterio se pretende evaluar el grado de conocimiento de la técnica de la terracota y su utilización en obras de arte de la Antigüedad. Trataremos de analizar los componentes técnicos, expresivos y comunicativos que la utilización de esta técnica ancestral plantea en el arte y el diseño actual.</i> 2º) 7º)</p>	<p>10.1. Reconoce y explica la técnica de la terracota.</p>
	<p>11. Analizar en las culturas antiguas la diferencia entre imágenes idealistas y naturalistas, y su posible relación con la finalidad de la pieza. <i>Con este criterio se trata de evaluar en el alumno el grado de comprensión de la relación existente entre la finalidad de la obra y el grado de naturalismo o idealización de la misma.</i> 5º) 7º)</p>	<p>11.1. Describe las diferencias entre la escultura idealista y la escultura naturalista.</p>



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. El origen de Europa. Grecia Unidades didácticas: 1.1, 1.2		



<p>Grecia, entre Egipto y Persia. Política y arte: el Partenón. Arquitectura griega. Elementos constitutivos. Religión y arte. Fidias. Apología del cuerpo humano. Fuerza y sensualidad. Evolución de la forma desde el hieratismo egipcio: arte arcaico, clásico y helenístico. Arte helenístico: naturalismo y expresividad, emoción y tensión dramática. Cerámica griega: iconología, recursos ornamentales. Técnicas: negro sobre rojo. Andócides. Rojo sobre negro. Objetos de la cultura griega: figuras, herramientas, joyas. El teatro griego: arquitectura, temas, recursos iconográficos.</p>	<p>1. Analizar comparativamente el arte arcaico griego y el arte egipcio fronterizo. <i>Con este criterio se pretende medir si el alumno ha entendido la influencia del arte egipcio y persa en el nacimiento del arte griego, y su influencia cultural en Grecia, reflejada en su producción artística.</i> 1º) 7º)</p>	<p>1.1. Relaciona el nacimiento de la cultura griega con la influencia de las culturas de Egipto y Persia.</p>
	<p>2. Identificar la arquitectura griega. Orígenes formales y sociales. <i>Se tratará de evaluar con este criterio el conocimiento de las diferentes características artísticas en cada etapa de la arquitectura griega, analizando las principales obras arquitectónicas de cada periodo.</i> 2º) 7º)</p>	<p><u>2.1. Identifica los elementos esenciales de la arquitectura griega.</u></p>
	<p>3. Explicar convenientemente las partes esenciales de la arquitectura griega. <i>Con este criterio se trata de medir el grado de conocimiento de las características de la escultura griega en sus diferentes etapas.</i> 1º) 7º)</p>	<p><u>3.1. Comenta las diferencias entre las tres épocas esenciales del arte escultórico griego.</u></p>
	<p>4. Diferenciar las etapas en el arte griego a partir de las peculiaridades de cada etapa reflejadas en una creación determinada. <i>A través de este criterio se podrá evaluar el grado de conocimiento de los órdenes clásicos, advirtiendo las características de los diferentes elementos arquitectónicos sobre obras representativas.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>4.1. Describe las diferencias entre los tres órdenes clásicos: dórico, jónico y corintio.</u></p>
	<p>5. Relacionar el arte griego con otras culturas o aplicaciones posteriores. <i>Con este criterio se trata de evaluar si el alumnado conoce la simbología de las principales deidades griegas y su importancia en la cultura y el arte de la época. También se valorará la importancia de los modelos clásicos, su veneración e influencia en posteriores movimientos de la historia del Arte.</i> 1º) 5º)</p>	<p><u>5.1. Analiza la simbología de las deidades griegas.</u></p> <p><u>5.2. Describe la relación entre la escultura griega, romana, renacentista y neoclásica.</u></p>
	<p>6. Describir la técnica de la cerámica griega. <i>Con este criterio se pretende evaluar el conocimiento del alumno de la evolución iconográfica de la cerámica griega.</i> 1º) 2º)</p>	<p>6.1. Compara la evolución cronológica de la cerámica griega desde el estilo geométrico hasta el helenístico.</p>
	<p>7. Identificar la tipología de la joyería griega en relación a otras culturas. <i>Con este criterio se pretende conocer el grado de conocimiento del alumno alrededor de diferentes tipos de joyas y objetos suntuarios utilizados en las culturas antiguas, valorando su importancia en la expresión de la posición social.</i> 5º) 7º)</p>	<p><u>7.1. Compara restos arqueológicos de joyas y objetos en las diferentes culturas coetáneas a la cultura griega: fenicios, persas y egipcios.</u></p>
	<p>8. Valorar el teatro griego y su influencia en el teatro posterior. <i>Con este criterio se trata de evaluar si el alumno diferencia las partes y estructura del teatro griego, valorando su influencia en el teatro posterior.</i> 2º) 7º)</p>	<p><u>8.1. Conoce las partes y estructura del teatro griego.</u></p>
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables



Bloque 4. El Imperio occidental: Roma

Unidades didácticas: 2.1, 2.2

<p>Roma. La gran cultura mediterránea.</p> <p>El arte etrusco. Elementos identificatorios.</p>	<p>1. Valorar la importancia de la cultura romana en el mediterráneo y su trascendencia histórica posterior.</p> <p><i>Con este criterio se pretende evaluar la valoración de la importancia de la cultura romana y la influencia de la romanización sobre el legado cultural europeo.</i></p> <p>1º) 5º) 7º)</p>	<p>1.1. Relaciona el nacimiento de la cultura romana y la influencia griega.</p> <p>1.2. Sitúa en el mapa del Mediterráneo las culturas griega, romana y fenicia.</p>
--	---	---



<p>La estructura política romana y su relación con el arte.</p> <p>Clasicismo e idealización en las esculturas y bustos de emperadores.</p> <p>La obra civil romana. Arquitectura. Basílica. Obras públicas.</p>	<p>2. Explicar la importancia del latín como lengua común europea y su trascendencia en el arte. <i>Con este criterio se trata de evaluar si el alumno valora la importancia histórica del latín como lengua común, reflexionando críticamente acerca de la importancia de un idioma común para el desarrollo cultural de los pueblos. También se valora el derecho romano como base del Derecho posterior.</i> 1º) 5º) 7º)</p>	<p>2.1. Relaciona la expansión política y artística romana con el empleo del latín y el derecho romano.</p>
<p>La pintura romana. Técnica del fresco.</p> <p>Literatura y el teatro romano.</p> <p>Artes aplicadas: mobiliario, objetos y vestimentas.</p>	<p>3. Identificar las obras arquitectónicas de la cultura romana a partir de la identificación visual de sus elementos principales. <i>Con este criterio se pretende comprobar la capacidad del alumno en diferenciar y analizar detalladamente algunas obras arquitectónicas romanas, tanto en lo que se refiere a sus aspectos formales como a su función y su significado.</i> 2º) 7º)</p>	<p><u>3.1. Identifica los elementos arquitectónicos esenciales de la cultura romana.</u></p>
	<p>4. Relacionar la basílica romana con las iglesias cristianas posteriores, analizando los planos de las plantas de diferentes edificios. <i>Con este criterio se pretende que el alumno sepa reconocer y entender la distribución de las partes de una basílica romana, sus elementos técnicos y constructivos, así como su influencia posterior en la arquitectura religiosa.</i> 2º) 7º)</p>	<p><u>4.1. Compara las basílicas del imperio romano y las iglesias construidas posteriormente.</u></p>
	<p>5. Valorar la importancia técnica de los edificios romanos. <i>Con este criterio se pretende evaluar el conocimiento técnico del alumno en la planificación y construcción de los edificios romanos, valorando la trascendencia de la arquitectura romana con obras posteriores.</i> 2º) 7º)</p>	<p><u>5.1. Relaciona el Panteón de Agripa con la Basílica de San Pedro del Vaticano.</u></p>
	<p>6. Analizar la técnica de la pintura al fresco y del mosaico. <i>Con este criterio se pretende evaluar si el alumno conoce los principales elementos técnicos y la evolución del fresco y el mosaico, en la producción artística romana.</i> 1º) 7º)</p>	<p><u>6.1. Explica e identifica los elementos característicos de los diferentes estilos de la pintura romana.</u></p>
	<p>7. Relacionar el teatro romano y el teatro griego. <i>Con este criterio evaluaremos el conocimiento de las características principales del teatro clásico y su influencia en el teatro actual.</i> 5º) 7º)</p>	<p><u>7.1. Relaciona el teatro actual con los teatros griego y romano.</u></p>
	<p>8. Comparar las artes aplicadas de la cultura romana con las efectuadas en otros momentos y culturas diferentes. <i>Con este criterio se valorar la capacidad del alumno para relacionar y valorar la influencia de las artes aplicadas romanas en culturas posteriores.</i> 1º) 5º) 7º)</p>	<p>8.1. Establece la relación entre la historia de Pompeya y Herculano, así como su influencia en el arte europeo posterior. 8.2. Comenta la vestimenta romana y su aplicación en la historia del arte posterior.</p>
<p>Contenidos</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables</p>



Bloque 5. El Arte Visigodo

Unidades didácticas: 3.1, 3.2

Fin del Imperio Romano de occidente. El arrianismo.

Arquitectura: pérdida de la técnica arquitectónica romana.

El arte prerrománico asturiano.

1. Identificar las claves expresivas del arte visigodo.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para identificar las características principales y aspectos expresivos del arte visigodo, reconociendo monumentos identificativos del prerrománico español y comparando obras escultóricas romanas y visigodas.
1º) 7º)

1.1. Identifica los principales monumentos del prerrománico español.

1.2. Compara la escultura romana y visigoda.



<p>La escultura: relieves en los capiteles.</p> <p>Técnicas. Motivos iconográficos.</p> <p>Arte de los pueblos del norte de Europa. Normandos.</p> <p>Los códices miniados. La ilustración en pergamino. Técnicas. Iconografía medieval. Pergaminos y códices.</p> <p>Joyería visigoda.</p> <p>El arte árabe en la península ibérica. El islamismo. El arco de herradura. Arte mozárabe.</p>	<p>2. Relacionar la situación social y el arte aplicado. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar los aspectos políticos que conducen a la decadencia del imperio romano y la disgregación artística europea. Además, deberá comparar la pintura visigoda y romana.</i> 1º) 5º) 7º)</p>	<p>2.1. Reconoce las claves políticas que llevan a la decadencia del imperio romano.</p> <p>2.2. Relaciona el fin del imperio romano y la disgregación artística europea.</p> <p>2.3. Compara la pintura visigoda y romana anterior.</p>
	<p>3. Analizar los templos visigodos y sus características principales. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para reconocer las características principales de los templos visigodos, identificando obras representativas.</i> 1º) 7º)</p>	<p><u>3.1. Identifica las principales características de los templos visigodos a partir de fuentes historiográficas de ejemplos representativos.</u></p>
	<p>4. Diferenciar el arte cristiano y árabe en la Península Ibérica. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para relacionar y diferenciar elementos del arte cristiano y árabe en la Península Ibérica.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>4.1. Relaciona el arco de herradura y su empleo en el arte árabe de la Península Ibérica.</u></p>
	<p>5. Analizar la técnica del artesanado de las cubiertas de madera en las iglesias españolas. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para identificar los aspectos técnicos y formales de la técnica del artesanado en ejemplos representativos de iglesias españolas.</i> 7º)</p>	<p>5.1. Reconoce las principales características de los artesanados de madera en ejemplos representativos.</p>
	<p>6. Describir la técnica de la pintura y escritura sobre pergamino: motivos iconográficos. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para conocer la técnica de la pintura y escritura sobre pergamino, así como los elementos iconográficos principales utilizados, identificándolos en códices y pergaminos representativos. Se debe valorar la importancia del libro del Apocalipsis, su influencia social y cultural.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>6.1. Analiza el libro del Apocalipsis y su aplicación al arte de todos los tiempos.</p> <p>6.2. Reconoce la técnica de la pintura y escritura sobre pergamino.</p> <p>6.3. Identifica y explica las características de la iconografía medieval a partir de códices y pergaminos representativos.</p>
	<p>7. Explicar la técnica constructiva de la joyería visigoda: la técnica cloisonné, y su aplicación posterior. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para reconocer la técnica del cloisonné en piezas de la joyería visigoda y en obras posteriores.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>7.1. Explica la técnica de la joyería visigoda a partir de fuentes historiográficas que reflejen piezas representativas.</p>
	<p>8. Identificar las claves expresivas del arte del norte de Europa, ya sea en España como en el resto del continente. <i>Con este criterio se pretende evaluar la valoración del arte de los pueblos del norte de España durante este periodo, identificando sus elementos formales y expresivos.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>8.1. Identifica el arte de los pueblos del norte de Europa y los elementos similares localizados en España.</p>



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 6. El Románico, arte europeo		
Unidades didácticas: 4.1, 4.2		
Creación y difusión del románico. La orden benedictina y San Bernardo de Claraval. El milenarismo y su influencia en el arte. El simbolismo románico. La luz.	1. Explicar la relación de la orden Benedictina y la expansión del arte románico. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad para relacionar la expansión de la orden benedictina con la difusión del arte románico, valorando la influencia del cristianismo y de la peregrinación a través del Camino de Santiago en las manifestaciones artísticas de la época.</i> <i>1º) 5º) 7º)</i>	1.1. Relaciona la obra de los frailes benedictinos y la internacionalización del arte románico. <u>1.2. Relaciona el Camino de Santiago y su importancia religiosa con la aplicación del arte románico.</u>



<p>Mandorla. Pantocrátor. Jerarquización.</p> <p>La esquematización en la representación figurativa. Pintura y escultura.</p> <p>Arquitectura. Características. Edificios representativos.</p> <p>Pintura románica. Características iconológicas.</p> <p>Escultura. Imágenes religiosas. Capiteles. Pórticos.</p> <p>Ropa, mobiliario, costumbres. Vida cotidiana.</p>	<p>2. Identificar los elementos románicos en la arquitectura, especialmente en los edificios religiosos. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad para señalar los elementos característicos de la arquitectura románica, identificándolos en las iglesias españolas más representativas y valorando la evolución iconográfica del arte romano al románico.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>2.1. Comenta la evolución del arte naturalista romano al arte simbólico románico.</u> <u>2.2. Reconoce las principales características de la arquitectura románica, identificando visualmente los elementos que la diferencian.</u> <u>2.3. Describe los elementos románicos de las iglesias españolas más representativas, indicando posibles añadidos posteriores.</u></p>
	<p>3. Comentar el mito o realidad de la teoría milenarista del fin del mundo. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad para valorar la influencia del terror milenarista en el arte de la época y en épocas posteriores.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>3.1. Comenta la identificación entre época románica y las teorías milenaristas del fin del mundo surgidas en el romanticismo.</u></p>
	<p>4. Relacionar la iconología medieval y su plasmación gráfica. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad para identificar elementos de la iconología medieval así como la importancia otorgada a la luz dentro del arte cristiano.</i> 7º)</p>	<p><u>4.1. Reconoce la importancia de la luz en la iconografía de la arquitectura románica.</u></p>
	<p>5. Explicar la finalidad iconográfica de la escultura religiosa y la forma consecuente con este objetivo. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad para relacionar los elementos formales, espaciales e iconográficos de la escultura románica con su finalidad.</i> 7º)</p>	<p><u>5.1. Explica los elementos formales de la escultura románica.</u></p>
	<p>6. Comparar la escultura y pintura románicas con las creaciones anteriores y posteriores. <i>Con este criterio se trata de evaluar para identificar las particularidades de la escultura y pintura románicas, comparándolas y estableciendo relaciones con la producción artística de otras épocas.</i> 7º)</p>	<p><u>6.1. Identifica la iconografía románica.</u></p>
	<p>7. Identificar los objetos y elementos característicos de la vida cotidiana en el Medioevo, especialmente la vestimenta. <i>Con este criterio se trata de evaluar el conocimiento de los aspectos más relevantes de la vida cotidiana de los estratos sociales y de relacionarlos con objetos y elementos de la época, estableciendo una comparación con la época del imperio romano.</i> 5º) 7º)</p>	<p>7.1. Compara la vida cotidiana de las ciudades en época románica con la vida cotidiana del imperio romano, valorando la calidad de vida y costumbres de unas y otras.</p>
	<p>8. Comparar la estructura narrativa románica y bizantina. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad para relacionar y analizar los elementos narrativos de la pintura románica y bizantina, en diferentes soportes, a partir de obras significativas.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>8.1. Comenta la organización narrativa a partir de obras representativas.</p>
	<p>9. Relacionar la pintura románica con técnicas similares posteriores. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia del arte románico y su influencia en artistas y obras posteriores.</i> 7º)</p>	<p><u>9.1. Relaciona elementos formales de la plástica románica con creaciones posteriores.</u></p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
------------	-------------------------	--------------------------------------



Bloque 7. El Gótico

Unidades didácticas: 5.1, 5.2, 5.3

Desarrollo económico europeo.
Auge de las ciudades.
El Gótico, arte europeo. Extensión geográfica.
Arquitectura: edificios públicos y religiosos.
La catedral gótica. Características.
La bóveda ojival. Rosetón.

1. Analizar las claves sociales y técnicas del origen del gótico.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia de la economía, la sociedad y las innovaciones técnicas del siglo XIII en el nacimiento del arte gótico, así como las causas de su expansión por Europa.
7º)

1.1. Analiza la situación económica europea en el siglo XIII y su relación con el nacimiento del gótico.



<p>Pináculos. Los vitrales góticos. Etapas del Gótico: inicial, pleno y florido. Pintura gótica. Pintura sobre tabla. Técnica. Estucado. Dorado. Estofado. Escultura, evolución desde el arte románico. Vestimentas y costumbres.</p>	<p>2. Diferenciar las catedrales góticas de otras anteriores y posteriores. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para identificar los elementos constructivos y partes, comparando las catedrales góticas de otros edificios de la misma tipología o similar construidas en otra época. También se debe valorar la importancia de las catedrales en la vida cultural y social del medievo, relacionándola con la vida urbana.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>2.1. Comenta los elementos góticos y su aplicación a las catedrales españolas más representativas.</u></p>
	<p>3. Identificar y nombrar correctamente las claves principales del arte gótico: escultura, vitrales y arquerías. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para reconocer los elementos principales del arte gótico en diferentes soportes como la escultura, los vitrales o las arquerías.</i> 1º) 7º)</p>	<p><u>3.1. Identifica y nombra correctamente los elementos principales del arte gótico a partir de fuentes historiográficas de muestras representativas.</u></p>
	<p>4. Relacionar el arte gótico y su revisión en el siglo XIX. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para valorar la influencia posterior del arte gótico, reconociendo elementos constructivos en edificios posteriores, como los neogóticos.</i> 7º)</p>	<p><u>4.1. Identifica la tipología gótica en edificios cronológicamente posteriores, especialmente en el neogótico del siglo XIX.</u></p>
	<p>5. Explicar el proceso técnico de la creación de vitrales. <i>Con este criterio se pretende evaluar si el alumno conoce la técnica de los vitrales, analizando su empleo en las iglesias góticas más representativas.</i> 2º) 7º)</p>	<p><u>5.1. Analiza el proceso de fabricación e instalación de los vitrales en catedrales más representativas.</u></p>
	<p>6. Comparar e identificar correctamente la escultura gótica de la románica. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para comparar y reconocer esculturas románicas y góticas, explicando el cambio en la concepción de las formas hacia un progresivo naturalismo.</i> 1º) 7º)</p>	<p><u>6.1. Explica el cambio formal de la escultura románica a la gótica.</u></p>
	<p>7. Identificar el proceso técnico de la pintura sobre tabla, preparación y resultados. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para identificar y explicar el proceso técnico de la pintura sobre tabla, además de los elementos característicos de la pintura gótica.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>7.1. Identifica los elementos de la pintura gótica a partir de fuentes historiográficas.</u> <u>7.2. Explica el proceso técnico de la pintura sobre tabla.</u></p>
	<p>8. Describir la técnica de pintura al temple. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para identificar y explicar el proceso técnico de la pintura al temple.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>8.1. Comenta el proceso de fabricación y aplicación de la pintura al temple.</u></p>
	<p>9. Analizar la vestimenta gótica en las imágenes religiosas y civiles de la época. <i>Con este criterio se pretende evaluar si el alumno describe y comenta los elementos característicos de la vestimenta gótica a partir de obras de la época, como El matrimonio Arnolfini, de Jan Van Eyck o el manuscrito Las muy ricas horas, del Duque de Berry.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>9.1. Identifica los elementos característicos de la vestimenta gótica a partir de fuentes historiográficas.</p>



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 8. El Renacimiento		
Unidades didácticas: 6.1, 6.2, 7, 1		
El Renacimiento. Estilo identificatorio de la cultura europea. Etapas: Trecento, Quattrocento, Cinquecento. Expansión del Renacimiento desde Italia al resto de Europa. Florencia (los Medici) y Roma (el	1. Valorar la importancia histórica del estilo Renacimiento y su trascendencia posterior. <i>Con este criterio se pretende evaluar si el alumno valora los diferentes aspectos que propiciaron la aparición de las nuevas formas artísticas del arte renacentista, su cronología y trascendencia posterior.</i> 1º) 5º) 7º)	<u>1.1. Analiza el origen del Renacimiento en Italia.</u> <u>1.2. Relaciona las etapas de la implantación del Renacimiento y la cronología gótica en Europa.</u>



<p>Papado). Arquitectura del renacimiento. Tipología y edificios principales. Escultura: Donatello. Pintura: de la representación jerárquica medieval a la visión realista. Piero della Francesca, Giotto di Bondone, Masaccio. Pintura al óleo. Técnica. Canon renacentista: Sandro Botticelli. Leonardo da Vinci: vida y obras. El colorido veneciano: Tiziano, Tintoretto. Veronés.</p>	<p>2. Identificar las claves técnicas de la arquitectura renacentista y su relación con la cultura romana. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para identificar los elementos técnicos y constructivos de la arquitectura renacentista, así como las construcciones más importantes de la época, valorando el interés y la actitud de emular la cultura y el arte clásicos.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>2.1. Comenta la importancia de la cultura romana en el arte del Renacimiento.</u></p>
	<p>3. Reconocer la proporción aurea en algún elemento de estilo renacimiento: arquitectura, mobiliario, etc. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para reconocer y valorar el uso de la proporción aurea en el arte renacentista, relacionándolo con el cientificismo y la búsqueda de belleza formal. Se debe analizar alguna obra en que esta relación entre los elementos esté presente, como la cúpula de Santa María de las Flores, de Brunelleschi, o la fachada de la iglesia de San Andrés de Mantua, de Alberti.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>3.1. Analiza la relación de los elementos arquitectónicos aplicando la proporción áurea.</u></p>
	<p>4. Identificar las principales obras de los artistas del Renacimiento italiano. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para reconocer los elementos fundamentales de la pintura renacentista, identificando las características y obras de algunos de sus principales autores, así como la importancia de la investigación y los tratados artísticos.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>4.1. Identifica los cambios en la pintura desde el Gótico hasta el Renacimiento.</u> <u>4.2. Reconoce las principales pinturas del Renacimiento y su autor.</u> <u>4.3. Analiza la vida y obra de Leonardo da Vinci.</u> <u>4.4. Explica la obra de Rafael Sanzio.</u></p>
	<p>5. Comparar la pintura veneciana y del resto de Europa. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para reconocer las características de la pintura veneciana, y la evolución de la pintura desde el primer renacimiento en cuanto a aspectos como la utilización del color y de la perspectiva.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>5.1. Compara la evolución de la pintura del primer Renacimiento hasta el colorido veneciano.</u></p>
	<p>6. Identificar las esculturas, y trabajos en volumen, más emblemáticas del Renacimiento. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para identificar algunas de las esculturas más representativas del periodo, reconociendo las características generales de algunos de sus autores y la concepción general en cuanto al tratamiento del volumen.</i> 7º)</p>	<p><u>6.1. Identifica las esculturas, y trabajos en volumen, más emblemáticas del renacimiento.</u></p>
	<p>7. Analizar las vestimentas de la época, principalmente en la pintura. <i>Con este criterio se pretende evaluar si el alumno describe y comenta los elementos característicos de la vestimenta renacentista a partir de obras del Veronés, así como de otros autores.</i> 1º)</p>	<p>7.1. Analiza las vestimentas reflejadas en los cuadros del Veronés.</p>
	<p>8. Reconocer las claves técnicas de la perspectiva cónica. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para identificar el empleo de la perspectiva cónica, conociendo sus principios geométricos y su desarrollo histórico, en cuadros de autores renacentistas.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>8.1. Analiza el desarrollo y empleo de la perspectiva cónica en cuadros representativos de la época.</p>
	<p>9. Explicar las claves técnicas de la pintura al óleo, referenciando su uso en aplicación sobre lienzo. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para identificar y explicar el proceso técnico de la pintura al óleo, relacionándolo con las técnicas sobre tabla anteriores.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>9.1. Describe la técnica de la pintura al óleo sobre lienzo y la relaciona con la pintura anterior sobre tabla.</u></p>
	<p>10. Valorar la diferencia técnica de la pintura al temple y la pintura al óleo. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para relacionar la técnica de la pintura al óleo con las técnicas anteriores y valorar su incidencia en la práctica pictórica y en el arte posterior.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>10.1. Debate acerca de las características de la pintura al temple y al óleo.</u></p>



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 9. Miguel Ángel Buonarroti		
Unidades didácticas: 7.2		
Biografía y la relación con su entorno. Relación con los Medici, y con Julio II. El artista como elemento relevante social. El artista total.	1. Explicar la relación de mecenazgo entre Miguel Ángel, los Medici y el Papa Julio II. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad para valorar y comentar la importancia de los mecenas en esta época, atendiendo especialmente el caso de Miguel Ángel. 5º)</i>	<u>1.1. Comenta la relación de los mecenas y el arte, especialmente entre los Medici, Julio II y Miguel Ángel.</u>



<p>Arquitectura. San Pedro del Vaticano. Pintura. Capilla Sixtina. Pintura al fresco. Concepción iconológica e iconográfica. Escultura. Evolución personal. Obras representativas.</p>	<p>2. Analizar la importancia del concepto de artista total. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para reconocer el concepto de artista total a través de la obra arquitectónica, escultórica y pictórica de Miguel Ángel.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>2.1. Reconoce la importancia histórica de la obra en conjunto de Miguel Ángel. 2.2. Analiza la obra arquitectónica, escultórica y pictórica de Miguel Ángel.</p>
	<p>3. Describir las claves iconológicas e iconográficas en los frescos de la Capilla Sixtina. <i>Se trata de evaluar la capacidad para identificar y analizar los elementos técnicos, narrativos, iconográficos e iconológicos que intervienen en la concepción y creación de los frescos de la Capilla Sixtina.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>3.1. Comenta el proceso de la creación de la pintura al fresco de la Capilla Sixtina.</p>
	<p>4. Identificar las claves evolutivas en la escultura de Miguel Ángel. <i>Se trata de evaluar la capacidad para analizar la obra del artista valorando las diferentes etapas de su evolución personal y la importancia posterior de su trabajo.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>4.1. Analiza la evolución iconográfica de la escultura de Miguel Ángel, remarcando de un modo especial las esculturas del final de su vida.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 10. El Renacimiento en España</p> <p>Unidades didácticas: 8.1, 8.2</p>		
<p>Implantación. Cronología. Hitos históricos españoles: Los Reyes Católicos. Carlos V. Felipe II y su relación con el arte.</p> <p>Características peculiares del arte español de los siglos XV, XVI. Del plateresco a Juan de Herrera</p> <p>Arquitectura: Palacio de Carlos V. El Escorial. Fachada de la Universidad de Salamanca.</p> <p>Pintura: Pedro de Berruguete. Tiziano. El Bosco. El Greco. Sofonisba Anguissola, pintora.</p> <p>Escultura: retablos. Alonso González Berruguete.</p> <p>La música renacentista. Instrumentos. Compositores.</p> <p>El mueble y el vestuario.</p>	<p>1. Relacionar la cronología del Renacimiento español con el Renacimiento italiano. <i>Con este criterio se pretende evaluar si el alumno relaciona la cronología del Renacimiento italiano y español a través de los principales hechos históricos que afectan al arte: Los Reyes Católicos, Carlos V, Felipe II y su relación con el arte.</i> 7º)</p>	<p>1.1. Resume los principales hechos históricos relacionados con el arte español.</p>
	<p>2. Identificar la relación entre la sociedad de la época y las artes plásticas. <i>Con este criterio se trata de evaluar si el alumno comprende las relaciones de mecenazgo y patrocinio entre los reyes y nobles y los artistas renacentistas.</i> 5º) 7º)</p>	<p>2.1. Explica la relación entre el emperador Carlos V y Tiziano. 2.2. Explica la fallida relación entre Felipe II y el Greco.</p>
	<p>3. Reconocer las principales obras arquitectónicas del Renacimiento español. <i>Con este criterio se pretende evaluar si el alumno identifica las principales obras arquitectónicas renacentistas españolas a través de sus elementos característicos y las particularidades estilísticas (plateresco, estilo herreriano).</i> 7º)</p>	<p>3.1. Identifica la tipología del edificio renacentista, referenciada a edificios emblemáticos españoles.</p>
	<p>4. Comparar la técnica escultórica de la Península Ibérica y del resto de Europa. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para comparar la escultura del renacimiento español (bajo la influencia de la iglesia en su creación y temática), con la escultura renacentista del resto de Europa, situando los elementos que los diferencian y acercan, a partir de autores y obras como las de Alonso Berruguete y Juan de Juni.</i> 7º)</p>	<p>4.1. Compara la escultura religiosa española, con la escultura italiana coetánea. 4.2. Analiza la expresividad en la obra de Berruguete.</p>
	<p>5. Distinguir las obras pictóricas más importantes del Renacimiento español. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad para identificar la obra de los pintores renacentistas españoles principales, su temática, sus características técnicas, compositivas, y su relación con otros aspectos como los vínculos con la monarquía o las influencias foráneas.</i> 5º) 7º)</p>	<p>5.1. Comenta la obra de El Bosco y su relación con la monarquía española. 5.2. Analiza la obra pictórica del Greco y su relación con la iconología bizantina.</p>
	<p>6. Comparar la obra pictórica de Sofonisba Anguissola con la pintura coetánea. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para analizar la obra de esta autora y valorar al tiempo el papel de la mujer en la historia del arte, su invisibilidad, y el sesgo que el campo artístico y la propia historiografía del arte han tenido al respecto.</i></p>	<p>6.1. Analiza la obra de la pintora Sofonisba Anguissola.</p>



	5º) 7º)	
	7. Identificar las claves musicales de la música renacentista española. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para valorar las innovaciones renacentistas en el terreno musical (instrumentos, técnica polifónica, armonía y ritmo, por ejemplo) y analizar la obra musical de Tomás Luis de Victoria, a modo de ejemplo.</i> 7º)	7.1. Reconoce los instrumentos musicales del Renacimiento. 7.2. Analiza la obra musical de Tomás Luis de Victoria.
	8. Reconocer los objetos cotidianos y vestuarios del renacimiento. <i>Con este criterio se pretende evaluar si el alumno describe y comenta los elementos característicos de la vestimenta y arte mueble relacionándolos con la situación social de la época, utilizando en algunos casos cuadros de la época, como en la obra de Sánchez Coello.</i> 5º) 7º)	8.1. Identifica la tipología del mueble del Renacimiento. Arcas, arquillas, bargueños, sillones fraileros. 8.2. Analiza los trajes de los personajes de los cuadros del Renacimiento, especialmente en la obra de Sánchez Coello.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
------------	-------------------------	--------------------------------------



Bloque 11. El Barroco

Unidades didácticas: 9.1, 9.2

Origen. La crisis política europea. La guerra de los treinta años. La política española. El concilio de Trento y su importancia en el cambio iconográfico en las imágenes religiosas. El exceso, el desequilibrio manierista, la asimetría en el arte barroco. Características de la arquitectura barroca. Borromini. Bernini. La catedral de Murcia.

1. Reconocer las claves del arte barroco.
Con este criterio se trata de evaluar cómo el alumno relaciona la situación política, social y religiosa que concurre en Europa y su influencia en el desarrollo del arte Barroco, como una evolución del arte anterior. Se valora la influencia sobre la producción artística del Concilio de Trento y analiza la peculiaridad del Barroco español en este contexto.
1º) 5º) 7º)

1.1. Relaciona la situación política europea con la evolución del Renacimiento hacia el Barroco.
1.2. Analiza las instrucciones emanadas del Concilio de Trento acerca de la manera de representar en las iglesias.
1.3. Analiza el púlpito de la Basílica de San Pedro y sus elementos identificativos.
1.4. Analiza las peculiaridades de la imaginería española: temática y técnica.



<p>Púlpito de la Catedral de San Pedro. La columna salomónica. Escultura barroca. La imaginería española. Técnica y temática. Gregorio Fernández, Alonso Cano, Pedro de Mena. La pintura barroca. El tenebrismo. Caravaggio. Naturalismo. Valdés Leal, Murillo. El realismo. Diego de Silva Velázquez. La pintura flamenca: Rubens, Rembrandt. El costumbrismo holandés: Vermeer. Carel Fabritius. Música. El nacimiento de la ópera. Elementos compositivos de la ópera: música, libreto, escenografía, atrezzo, vestuario. Músicos importantes: Antonio Vivaldi, Claudio Monteverdi, George Friedrich Händel, J. S. Bach, Georg P. Telemann, Jean-Philippe Rameau, Domenico Scarlatti. Mobiliario, indumentaria y artes decorativas del barroco.</p>	<p>2. Utilizar correctamente el vocabulario técnico aplicado a los elementos arquitectónicos. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para señalar los elementos constructivos, tipologías y partes, identificando las principales características de la arquitectura barroca.</i> 1º) 7º)</p>	<p><u>2.1. Identifica las principales características de la arquitectura barroca.</u></p>
	<p>3. Identificar la asimetría en elementos del arte barroco y de otras culturas diferentes. <i>Con este criterio se pretende evaluar si el alumno identifica la asimetría como un elemento compositivo característico del arte barroco y lo relaciona con el arte colonial hispanoamericano u otras producciones artísticas posteriores donde la teatralidad, el uso de la retórica visual o el gusto por la complejidad están presentes (Andrés Serrano, Peter Greenaway, por ejemplo)</i> 7º)</p>	<p>3.1. Relaciona el arte barroco europeo y el arte colonial hispanoamericano. 3.2. Compara el barroco con creaciones formales recargadas o barroquistas posteriores.</p>
	<p>4. Comparar las fachadas renacentistas y barrocas en España. <i>Se trata de evaluar si el alumnado es capaz de comparar y describir las fachadas renacentistas y barrocas españolas más representativas.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>4.1. Describe y compara fachadas de las iglesias más representativas del arte barroco.</u></p>
	<p>5. Identificar las obras más representativas de la escultura barroca, relacionándola con los escultores correspondientes. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para identificar y analizar los aspectos formales más característicos de algunas obras representativas de la escultura barroca, como el trabajo escultórico de Gian Lorenzo Bernini, y su relación con artistas posteriores.</i> 7º)</p>	<p><u>5.1. Comenta los principales trabajos de Gian Lorenzo Bernini escultor y su evolución desde la escultura de Miguel Ángel Buonarroti.</u> <u>5.2. Analiza la obra "El éxtasis de Santa Teresa" y su relación con artistas posteriores, por ejemplo Dalí.</u></p>
	<p>6. Distinguir la escultura hispánica de la del resto de Europa. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para identificar y valorar la peculiaridad técnica y formal de algunas obras representativas de la imaginería religiosa española.</i> 7º)</p>	<p><u>6.1. Identifica las principales obras de la imaginería religiosa española.</u></p>
	<p>7. Comparar la escultura monocromática y la escultura policromada. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para comparar los diferentes lenguajes formales, compositivos y expresivos de la escultura monocromática y la escultura policromada del barroco.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>7.1. Compara la escultura de Bernini y de Gregorio Fernández.</u></p>
	<p>8. Identificar la pintura barroca, comparando los diferentes estilos, por países. <i>Se trata de evaluar si el alumnado es capaz de identificar y analizar la obra pictórica de artistas como Velázquez, Rubens o Rembrandt, sus elementos característicos, así como su influencia en toda la pintura posterior hasta la actualidad. Deberá atender a aspectos tales como el uso de la perspectiva, la técnica pictórica, la temática,... comparando los diferentes estilos, por países.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>8.1. Identifica a los principales pintores barrocos.</u> <u>8.2. Analiza el tratamiento de la perspectiva en "Las Meninas" de Velázquez.</u> <u>8.3. Compara la técnica pictórica de Velázquez con la pintura impresionista posterior.</u> <u>8.4. Analiza la obra pictórica de Peter Paul Rubens y Rembrandt Harmenszoon van Rijn.</u> <u>8.5. Explica la pintura costumbrista holandesa: tratamiento pictórico, tamaño del lienzo, técnica.</u></p>
	<p>9. Comparar la iluminación tenebrista en el barroco y en culturas posteriores. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la capacidad expresiva de la iluminación y analizar la técnica tenebrista comparando la obra pictórica de artistas como Caravaggio con José de Ribera, Juan de Valdés Leal y Velázquez. Se prestará atención al uso de la iluminación en obras artísticas más recientes como (Murnau, Bill Viola, Keith Cottingham, por ejemplo)</i> 7º)</p>	<p><u>9.1. Relaciona a Michelangelo Merisi da Caravaggio con José de Ribera, Juan de Valdés Leal y Diego de Silva Velázquez.</u></p>
	<p>10. Reconocer la música barroca y su evolución desde la música renacentista.</p>	<p>10.1. Reconoce la tipología musical de la música barroca.</p>



	<p><i>Con este criterio se pretende medir hasta qué punto el alumno reconoce la música barroca, estableciendo diferencias con respecto a la música renacentista, identificando algunas obras muy reconocibles de los principales compositores del periodo (Vivaldi, Händel, Bach, etc.).</i> 4º) 7º)</p>	<p>10.2. Identifica las piezas más reconocibles de los compositores de esta época: Vivaldi, Monteverdi, Händel, J. S. Bach, Telemann, Rameau, Scarlatti, por ejemplo.</p>
	<p>11. Valorar el nacimiento de la ópera y su trascendencia posterior. <i>Se trata de evaluar la capacidad para identificar las partes que componen la ópera, la importancia de su nacimiento y trascendencia en la música posterior y las artes escénicas.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>11.1. Describe los principales componentes de una ópera.</p>
	<p>12. Identificar el mobiliario y las artes decorativas del barroco. <i>Se trata de evaluar si el alumnado es capaz de identificar y comparar el mobiliario y el vestuario del barroco con piezas similares de la época renacentista.</i> 5º) 7º)</p>	<p>12.1. Compara el mobiliario y los trajes del Renacimiento con los de la época barroca.</p>
	<p>13. Analizar el proceso técnico de la caja oscura. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para comprender el fundamento científico de la cámara oscura y su capacidad para analizar el espacio y obtener imágenes, utilizada antes del nacimiento de la fotografía en el ámbito de la pintura por diferentes artistas (por ejemplo Vermeer, Fabritius, Caravaggio o Canaletto).</i> 2º) 7º)</p>	<p>13.1. Relaciona la caja oscura pictórica con la caja fotográfica. 13.2. Comenta el uso de la caja oscura, relacionado con la obra de Carel Fabritius y otros posibles.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
------------	-------------------------	--------------------------------------



Bloque 12. El Rococó. Francia. Resto de Europa

Unidades didácticas:10.1, 10.2, 10.3, 10.4, 11.1

Origen. Absolutismo político de la monarquía francesa. El "Rey Sol" Luis XIV, Luis XV.
Refinamiento sensual. Elegancia.
Arquitectura. El palacio de Versalles.
Pintura: Watteau. Fragonard.
Boucher. Marie-Louise-Élisabeth

1. Comparar el arte barroco y rococó estableciendo similitudes y diferencias.
Con este criterio se trata de evaluar la forma en que el alumno identifica el origen del estilo rococó en relación al contexto social y político francés del siglo XVIII, sus características formales y evolución, comparándolo con el arte barroco.
1º) 5º) 7º)

1.1. Identifica el origen del rococó.
1.2. Relaciona la situación política francesa y el rococó.
1.3. Analiza la evolución del barroco al rococó.



<p>Vigée-Lebrun. Pintora. Pintura en España. Imaginería española. Música: Mozart. Obras principales. Óperas. Mobiliario y decoración de interiores. El estilo Luis XV. Indumentaria y artes decorativas. Las manufacturas reales europeas. La porcelana de Sèvres, Meissen y Buen Retiro. La Real Fábrica de vidrio de La Granja de San Ildefonso (Segovia). La joyería del siglo XVIII. La técnica del vidrio soplado.</p>	<p>2. Diferenciar la temática religiosa y la temática profana. <i>Se trata de evaluar si el alumnado es capaz de identificar la temática profana del rococó diferenciándola de la temática religiosa barroca, además del uso del color y las sombras, composición,...analizando obras representativas.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>2.1. Compara la pintura barroca y la pintura rococó.</u> 2.2. Analiza la diferente temática del barroco religioso a la pintura galante francesa. 2.3 Analiza el cuadro "El columpio" de Jean-Honoré Fragonard.</p>
	<p>3. Comparar las obras pictóricas de Marie-Louise-Élisabeth Vigée-Lebrun y los pintores masculinos de su época. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para comparar la obra de la pintora Marie-Louise-Élisabeth Vigée-Lebrun y sus coetáneos masculinos, valorando el papel de la mujer en la historia del arte.</i> 5º) 7º)</p>	<p>3.1. Compara las obras pictóricas de Marie-Louise-Élisabeth Vigée-Lebrun y los pintores masculinos de su época.</p>
	<p>4. Valorar las similitudes y diferencias entre la obra pictórica de Antón Rafael Mengs y pintores posteriores, por ejemplo Francisco de Goya. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para valorar la obra de Antón Rafael Mengs y de compararla con pintores posteriores como Francisco de Goya.</i> 7º)</p>	<p>4.1. Relaciona la obra de Antón Rafael Mengs y los pintores europeos de su tiempo. 4.2. Compara las obras de Mengs con las de Goya y establece posibles influencias.</p>
	<p>5. Comparar el diferente tratamiento iconológico de los motivos religiosos entre Gregorio Fernández y Salzillo. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para comparar el diferente tratamiento iconológico de los motivos religiosos entre Gregorio Fernández y Salzillo.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>5.1. Analiza la obra de Francisco Salzillo.</u> <u>5.2. Compara el diferente tratamiento iconológico de los motivos religiosos entre Gregorio Fernández y Salzillo.</u></p>
	<p>6. Analizar la obra musical de Mozart: análisis, identificación de fragmentos de obras más populares y comparación con obras de otros autores y de otras épocas. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para analizar la obra de Mozart, identificando algunas de sus obras y comparándolas con piezas de otros autores.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>6.1. Analiza la obra musical de Wolfgang Amadeus Mozart. 6.2. Reconoce partes importantes de los trabajos más conocidos de Mozart. 6.3. Compara las óperas de Mozart con otras de diferentes épocas. 6.4. Compara el "Réquiem" de Mozart con obras de otros autores.</p>
	<p>7. Describir las diferentes partes que componen las composiciones musicales. <i>Se pretende evaluar la capacidad del alumno para reconocer y diferenciar las partes que componen las composiciones musicales más representativas.</i> 7º)</p>	<p>7.1. Describe las diferentes partes que componen las composiciones musicales más representativas: oratorios, misas, conciertos, sonatas y sinfonías.</p>
	<p>8. Analizar las claves estilísticas del estilo rococó, especialmente en vestuarios y mobiliario en España y en Europa. <i>Se trata de evaluar si el alumnado es capaz de analizar los rasgos estilísticos del mobiliario y el vestuario rococó, identificando el estilo Luis XV, comparando los vestidos de la corte francesa y describiendo el vestuario del siglo XVIII.</i> 1º) 5º) 7º)</p>	<p>8.1. Analiza el mobiliario rococó. 8.2. Identifica el estilo Luis XV en mobiliario. 8.3. Compara los vestidos de la corte francesa con el resto de trajes europeos. 8.4. Describe el vestuario de las clases altas, medias y bajas en el siglo XVIII.</p>
	<p>9. Reconocer la importancia artística de la cerámica, y especialmente de la porcelana, valorando la evolución desde la loza hasta las figuras de esta época. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia de las artes decorativas europeas en este periodo, analizar la tipología y evolución técnica de la cerámica, reconocer la influencia oriental e identificar algunas obras de las principales manufacturas de la época.</i> 2º) 7º)</p>	<p>9.1. Analiza la tipología de la cerámica europea. 9.2. Describe la evolución de la loza hasta la porcelana. 9.3. Identifica la tipología de la cerámica europea en relación a la cerámica oriental.</p>
	<p>10. Explicar el modo de fabricación del vidrio soplado. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la identificar los aspectos técnicos del proceso de fabricación del vidrio soplado.</i> 1º) 2º) 7º)</p>	<p>10.1. Identifica las características de la fabricación del vidrio. 10.2. Describe el proceso de fabricación del vidrio soplado.</p>



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 13. El Neoclasicismo Unidades didácticas: 11,2, 11.3		



<p>Origen. Vuelta al clasicismo renacentista. Auge del orientalismo. Comercio con Oriente. Chinerías. La influencia de Palladio. El estilo Imperio en Francia.</p> <p>Arquitectura. Recursos formales griegos, romanos y renacentistas. Edificios notables: Ópera de París, Capitolio en Washington, Congreso de los diputados en Madrid.</p> <p>Escultura: Sensualidad, dinamismo. (La danza). Pintura. Auge de la pintura inglesa: Thomas Lawrence, Joshua Reynolds, George Romney. Francia: Jean Louis David. Jean Auguste Dominique Ingres.</p> <p>Mobiliario. Francia, estilos Luis XVI, estilo imperio. Joyería. Relojes. Vestuario. Porcelana.</p>	<p>1. Identificar las claves del neoclasicismo arquitectónico. <i>Se trata de evaluar si el alumnado es capaz de analizar los rasgos estilísticos del neoclasicismo arquitectónico, así como la influencia que ejerció la situación política y social en el nacimiento del arte neoclásico y sus repercusiones en el terreno arquitectónico. Se deben comparar e identificar edificios neoclásicos representativos en Europa y América.</i> 1º) 5º) 7º)</p>	<p>1.1. Compara la situación política francesa de Luis XVI y el estilo artístico que le relaciona.</p> <p>1.2. Relaciona la vida de Napoleón y el estilo Imperio.</p> <p>1.3. Compara los edificios neoclásicos en Europa, diferencias y semejanzas.</p> <p>1.4. Identifica los principales edificios neoclásicos europeos y americanos.</p>
	<p>2. Valorar la trascendencia del neoclasicismo dentro de la cultura europea. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar el clima intelectual y político en el que se produce la vuelta a la filosofía clásica y sus formas en las distintas expresiones artísticas.</i> 5º) 7º)</p>	<p>2.1. Analiza las causas de la vuelta al clasicismo arquitectónico, escultórico y pictórico.</p>
	<p>3. Reconocer los elementos de la cultura oriental que se van incorporando progresivamente a la cultura europea. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la incorporación de elementos orientales en la cultura europea, sus causas y alcance.</i> 7º)</p>	<p>3.1. Infiere a partir del auge del comercio con Oriente el creciente gusto orientalizante de la moda europea.</p>
	<p>4. Comparar las diferentes obras escultóricas de los artistas más relevantes europeos. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad de advertir las características de la escultura neoclásica y comparar las obras de algunos de los principales escultores de la época, como Canova y Carpeaux.</i> 1º) 7º)</p>	<p>4.1. Compara la obra de Antonio Canova con la escultura anterior.</p> <p>4.2. Reconoce los principales trabajos de Canova y Carpeaux.</p> <p>4.3. Compara la escultura de Canova y Carpeaux.</p>
	<p>5. Comparar el tratamiento pictórico de diferentes pintores coetáneos, por ejemplo: Jean Louis David y Jean Auguste Dominique Ingres. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para comparar el trabajo pictórico de los pintores europeos más relevantes del periodo: Jean Louis David y Jean Auguste Dominique Ingres.</i> 7º)</p>	<p>5.1. Compara la obra pictórica de los pintores europeos más relevantes, por ejemplo: Jean Louis David y Jean Auguste Dominique Ingres.</p>
	<p>6. Identificar las obras pictóricas más importantes de los pintores ingleses. <i>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para identificar y analizar la obra pictórica de los principales pintores ingleses (Thomas Lawrence, Joshua Reynolds y otros).</i> 7º)</p>	<p>6.1. Explica la obra pictórica de los principales pintores ingleses. Thomas Lawrence. Joshua Reynolds y otros.</p>
	<p>7. Discernir entre el mobiliario Luis XV, Luis XVI y el estilo Imperio. <i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para diferenciar las características los estilos Luis XV, Luis XVI y el estilo imperio a través de diferentes piezas de mobiliario.</i> 7º)</p>	<p>7.1. Compara la tipología entre el mobiliario Luis XV, Luis XVI y el estilo Imperio.</p>

Distribución temporal de los contenidos en el curso



TEMPORALIZACIÓN	<u>EVALUACIONES</u>
UNIDADES DIDÁCTICAS – TEMAS DE LA PROGRAMACIÓN	
TEMA 1: unidades .1.1. Arte Griego .1.2. Escultura Grecia Clásica. .1.3.Arte Helenístico	1ª Evaluación 19 septiembre 12 diciembre
TEMA 2.A: unidades .2.1.Arquitectur Roma .2.2.Escultura Pintura Roma	
TEMA 3: unidades .3.1.Arte Visigodo. Arte Asturiano .3.2.Arte árabe. Arte Mozárabe	
TEMA 4A: unidades .4.1. Arquitectura románica .4.2. Escultura,Pintura románica	
TEMA 5: unidades .5.1. Arquitectura Gótica .5.2. Escultura Gótica .5.3.Pintura Gótica	2DA EVALUACIÓN 16 Diciembre 23Marzo
TEMA 6 .6.1. Renacimiento. Arquitectura Italia .6.2. Escultura Italia	
TEMA 7 .7.1. Pintura 400 y 500 Italia .7.2. Miguel ángel Manierismo	
TEMA 8 .8.1. Arquitectura S XV-XVI .8.2. Pintura Escultura	
TEMA 9 .9.1. Barroco en Italia Arquitectura .9.2. Pintura y escultura Barroco	3ªevaluación Evaluación final 24 marzo 7 junio
TEMA 10: unidades .10.1. Arquitectura Barroca Europa .10.2. Pintura barroca española .10.3. Pintura barroca europea .10.4. escultura barroca	
TEMA 11: unidades .11.1. Rococo .11.2. Neoclasicismo Arquitectura .10.3. Neoclasicismo Pintura Escultura	
TEMA 12: unidades .12.1. Arte rupestre y primitivo .12.2. Egipto, Mesopotamia	

2. Evaluación.

2.1. Metodología: concreción de los métodos pedagógicos y didácticos

2.2. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Instrumentos de evaluación

La evaluación del aprendizaje del alumno vendrá dada por la realización de pruebas (al menos dos por evaluación) donde quede de manifiesto el grado de adquisición de nuevos contenidos.

Los objetivos de las pruebas son:

Asegurar lo aprendido. Valorar el estudio y reflexión sobre los contenidos manejados. Dejar constancia del



esfuerzo individual y la motivación. Dejar prueba documental de los conocimientos adquiridos. En el mes de junio, si fuera necesario, se facilitará un examen de recuperación para que los alumnos que no hayan superado la media de las pruebas de conocimientos teóricos tengan la oportunidad de hacerlo.

Criterios de calificación

Durante el desarrollo del curso, en cada evaluación, la media de exámenes teóricos supondrá un 100% del porcentaje total de la nota. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta.

En cada evaluación, el profesor podrá proponer trabajos monográficos a desarrollar por cada alumno, el cual participará en una presentación o intervendrá en un debate. En caso de realizarse, el profesor observará y valorará estas intervenciones, y esta valoración constituirá el 10 % de la nota de cada evaluación.

Se aprueba obteniendo globalmente una nota igual o superior a 5.

La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria

Los alumnos que deban presentarse a la convocatoria extraordinaria realizarán una prueba teórica con los contenidos conceptuales y estándares principales evaluables de todo el curso. El examen teórico supondrá el 100 % del porcentaje total de la nota.

2.3. Criterios de recuperación: actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes

El profesor atenderá a aquellos alumnos de que tengan pendiente la materia Fundamentos de Arte 1, facilitándoles el material didáctico que sea necesario.

Estos alumnos podrán recuperar la materia gradualmente, presentándose en exámenes parciales paralelos a los realizados por los alumnos de 1º, eliminando los contenidos superados, o globalmente presentándose a un examen final, según los criterios de esta programación. En el primer caso la asignatura se considerará superada cuando la media de las tres evaluaciones sea igual o superior 5,00. En el segundo caso la asignatura se considerará superada cuando la calificación de la prueba final y única sea igual o superior a 5,00.

3. Evaluación de la práctica docente.

Criterios para la Evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

Este Departamento ha establecido los siguientes sistemas de evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:

-Análisis con los alumnos de los resultados obtenidos en las diferentes actividades que se realizan y del conjunto de ellas al finalizar cada evaluación.

-En las reuniones del Departamento, Esta información queda recogida en ACTAS.

-En la Memoria final de curso

4. Materiales y recursos didácticos.

No existe libro de texto para esta materia. El profesor podrá facilitar a los alumnos material para preparar los temas, ya sea en papel ya en soporte digital. El alumno deberá completar estos materiales con sus apuntes de clase, y cuanto material sea necesario.

Se utilizará el ordenador y el proyector de video para las presentaciones del profesor.

Las actividades se realizarán exclusivamente en el Aula 302.

5. Medidas de atención a la diversidad.

Se realizará una adaptación curricular más específica con aquellos objetivos y contenidos a adquirir por determinados alumnos a lo largo del curso, una vez conocidas las capacidades y procedimientos que el alumno sea capaz de desarrollar.

Los estándares de aprendizaje son referentes observables, medibles y evaluables que permiten graduar el



rendimiento o logro alcanzado y facilitan el diseño de pruebas estandarizadas y comparables. La determinación de estos estándares dotará al sistema educativo de una mayor certeza en la evolución de los aprendizajes y en el grado de adquisición de las competencias.

Medidas de atención a la diversidad

Con los alumnos extranjeros cuya lengua materna no sea el español, se tendrá especial cuidado para que la información que se desea transmitir sea lo más clara posible y no dé lugar a ambigüedades. Se atenderá respetuosamente tanto a los alumnos menos dotados como a los más aventajados. Se pondrá la mejor voluntad en atender a las necesidades especiales e individualizadas que se vayan dando a lo largo del curso y que en este momento no se han hecho evidentes.

6. Elementos Transversales que se van a trabajar

Elementos Transversales:

- *Comprensión lectora, expresión oral y escrita.*
- *Comunicación audiovisual, tecnologías de la información.*
- *Emprendimiento.*
- *Educación cívica y constitucional.*
- *Fomento del hábito de la lectura.*
- *Educación en los valores que sustentan la democracia y los derechos humanos.*
- *Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos.*
- *Medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil: práctica diaria del ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar.*
- *Contenidos de educación vial y de primeros auxilios, y se promoverán acciones para la prevención de los accidentes.*

Elementos transversales en nuestra asignatura:

1. *La comprensión lectora, la expresión oral y escrita,*
2. *Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres,*
3. *Se fomentarán medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa*

7. Contribución a los planes de innovación educativa

11.1. Contribución al plan TIC

Con el desarrollo de las TIC, los lenguajes visuales y audiovisuales han adquirido un valor preponderante en la actualidad, como medios de comunicación y expresión humana, y como herramientas eficaces en la conservación y trasmisor de conocimiento o como instrumento que facilita el desarrollo científico y tecnológico.

11.2. Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística

8. Actividades complementarias y extraescolares.

SALIDA DIDÁCTICA

Se realizará una visita algún museo o monumento destacado de la región, para conocer in situ algunas de las obras que se estudiaron en clase. Para aprovechar al máximo la visita se propone realizarla inmediatamente al final de la segunda evaluación, cuando ya se ha introducido el alumno en la lectura e interpretación del arte .

9. Información a los alumnos

Instrumentos de evaluación

La evaluación del aprendizaje del alumno vendrá dada por la realización de pruebas (al menos dos por evaluación) donde quede de manifiesto el grado de adquisición de nuevos contenidos.

Los objetivos de las pruebas son:



Asegurar lo aprendido. Valorar el estudio y reflexión sobre los contenidos manejados. Dejar constancia del esfuerzo individual y la motivación. Dejar prueba documental de los conocimientos adquiridos. En el mes de junio, si fuera necesario, se facilitará un examen de recuperación para que los alumnos que no hayan superado la media de las pruebas de conocimientos teóricos tengan la oportunidad de hacerlo.

Criterios de calificación

En cada trimestre se realizarán un mínimo de dos exámenes, prueba teórica con los contenidos conceptuales y estándares principales evaluables de cada parte, obteniéndose la nota de la evaluación con la media de ambas calificaciones.

La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones.

No se contabilizará media por debajo de la calificación 3,00.

Si el profesor lo considerara conveniente podrá proponer una prueba global de mejora de nota al final de cada trimestre; aquellos alumnos que partieran de una media menor de 5,00 podrán alcanzar con esta prueba la calificación de 5,00; aquellos alumnos que ya hubieran obtenido en la media un aprobado podrán mejorar en esta prueba su nota global un máximo de un 15%. El profesor podrá condicionar el derecho a realizar esta prueba global de mejora de nota a la actitud del alumno en clase o a la asistencia continuada a esta.

Durante el desarrollo del curso, en cada evaluación, la media de exámenes teóricos supondrá un 100% del porcentaje total de la nota. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta.

En cada evaluación, el profesor podrá proponer trabajos monográficos a desarrollar por cada alumno, o pruebas de comprobación del seguimiento de la materia a realizar en clase; en caso de realizarse, estas actividades su valoración constituirá el 20 % de la nota de cada evaluación.

Se aprueba obteniendo globalmente una nota igual o superior a 5,00.

La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria

Los alumnos que deban presentarse a la convocatoria extraordinaria realizarán una prueba teórica con los contenidos conceptuales y estándares principales evaluables de todo el curso. El examen teórico supondrá el 100 % del porcentaje total de la nota.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE CULTURA AUDIOVISUAL I CURSO 2019-2020

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: PRIMER CURSO

PROFESOR: MANUEL FERNÁNDEZ SARO



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN DE ÁREA
2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA
3. CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DEL CURSO. CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
4. EVALUACIÓN:
 - 4.1. Metodología: Concreción de los Métodos Pedagógicos y Didácticos
 - 4.2. Procedimientos, Instrumentos de Evaluación y Criterios de Calificación
 - 4.3. Criterios de Recuperación: Actividades de Recuperación y Procedimientos para la Evaluación del alumnado con materias pendientes
5. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.
Criterios para la Evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente
6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
8. CONCRECCIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE VAN A TRABAJAR
9. CONTRIBUCIÓN A LOS PLANES DE INNOVACIÓN EDUCATIVA:
 2. Contribución al Plan TIC
 3. Contribución al Plan de Fomento de la Competencia Lingüística
 4. Contribución al Plan de Fomento de Competencia Matemática
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

1. INTRODUCCIÓN DE ÁREA

La materia de **Cultura Audiovisual** constituye una herramienta fundamental para la formación y el desarrollo del alumno en la cultura icónica contemporánea, contribuyendo al desarrollo de capacidades básicas para desenvolverse en un complejo entramado comunicativo y tecnológico donde la imagen ocupa un lugar predominante.

La invención de la fotografía y del cine, en el siglo XIX, supusieron el comienzo de una transformación progresiva de las artes gráficas y visuales. Entendidas como un sistema neutro de captación de la realidad, las imágenes producidas por los nuevos medios mecánicos liberaron en buena parte a las técnicas tradicionales del peso de la representación fiel de la realidad. Esta capacidad de traducir lo real de manera aparentemente objetiva, junto con el desarrollo de nuevas técnicas y medios, serán la base de una vertiginosa expansión del uso de la imagen como herramienta de comunicación y de un nuevo régimen escópico. Este avance de los medios y la tecnología, vinculados a la comunicación audiovisual, que se lleva a cabo con continuidad desde mediados del siglo XX, recibirá un notable empuje con las tecnologías digitales, que ofrecerán a su vez nuevas y potentes herramientas para el tratamiento y la generación de imágenes.

El desarrollo de nuevas plataformas como Internet, la telefonía móvil o la televisión digital han transformado también la manera en que los medios de comunicación tradicionales se han venido relacionando con sus audiencias, posibilitando una mayor interacción, al tiempo que han democratizado las herramientas de acceso y elaboración de contenidos, de forma no jerarquizada y multidireccional. En concreto, la creación y publicación de contenidos audiovisuales en la era digital se ha vuelto una labor accesible, permitiendo un continuo flujo de



comunicaciones, trabajos y nuevas propuestas al margen de la industria audiovisual.

Otro aspecto relevante de la realidad audiovisual actual es la confluencia de lenguajes que conviven y dialogan en tiempo real mediante nuevos esquemas narrativos, que requieren nuevas herramientas de análisis. La popularización de los llamados new media, caracterizados por abrir un escenario interactivo donde antes había un proceso de transmisión lineal de la información, y la expansión de las redes sociales han creado un reciente escenario de convergencia mediática dominado por nuevos paradigmas narrativos como el transmedia, donde las historias fluyen simultáneamente a través de diferentes lenguajes y plataformas (cine, cómic, televisión, internet, videojuegos, teatro, novela,...), expandiéndose y transformándose de forma coral y envolvente.

En este contexto, donde la pantalla y los dispositivos electrónicos se han convertido en elementos fundamentales de nuestras vidas, se hace cada vez más necesaria una profunda alfabetización audiovisual. El alumno no sólo debe ser capaz de planificar y analizar las obras audiovisuales y multimedia que le rodean, de comprender los esquemas narrativos y los procesos productivos, de manejar la tecnología de creación audiovisual, sino que también debe ser capaz de identificar la parcialidad y las emociones que están en la base de la fascinación que ejercen las imágenes en los medios, valorando la necesidad de una actitud reflexiva, personal y crítica, sin abandonar por ello el placer estético y la fruición narrativa.

Pese a que los contenidos audiovisuales poseen un carácter transversal y multidisciplinar, la inclusión de estas habilidades en el currículo adquiere un valor fundamental durante la Educación Secundaria Obligatoria en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Esta materia trata de desarrollar en el alumno, entre otros aspectos, la capacidad para comprender diferentes aspectos del lenguaje multimedia que le rodea. Más adelante, y dentro de la modalidad de Artes del Bachillerato, la Comunicación Audiovisual profundiza en los aspectos técnicos y las particularidades del lenguaje de diferentes medios y soportes, desde los tradicionales (fotografía, cine, radio, televisión), a los más recientes (videojuego, multimedia, internet). Esta tarea se lleva a cabo valorando la relación entre los elementos técnicos, compositivos o narrativos y su intencionalidad comunicativa y expresiva, tanto en el análisis de diferentes piezas audiovisuales como en la creación de las mismas.

2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

OBJETIVOS DEL BACHILLERATO

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar actitudes que contribuyan al desarrollo sostenible.
- c) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma, y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- d) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes y, en particular, la violencia contra la mujer, e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- e) Desarrollar, aplicar y potenciar las competencias adquiridas por los alumnos en la educación básica.
- f) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- g) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
- h) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras, fomentando una actitud de respeto a la diversidad lingüística y cultural.
- i) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- j) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- k) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.



- l) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- m) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- n) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
 - ñ) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
 - o) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.
 - p) Profundizar en el conocimiento del patrimonio histórico, artístico, cultural y natural, y de las tradiciones de Cantabria, afianzando actitudes que contribuyan a su valoración, difusión, conservación y mejora.

3. OBJETIVOS GENERALES DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN BACHILLERATO

A lo largo de la historia, el ser humano ha generado gran número de referencias icónicas para comunicar y narrar historias. La asignatura Cultura Audiovisual, tiene como finalidad dotar y formar al alumnado, en la etapa de bachillerato, en una doble vertiente. Por un lado, como base para la reflexión y análisis de las imágenes y sonidos que conforman el lenguaje audiovisual y por otro lado, formar a los estudiantes en la producción de sus propias imágenes y productos audiovisuales y que son imprescindibles en una sociedad cada vez más globalizada. Desde los orígenes de la humanidad, en el Paleolítico, la evolución social de los pueblos ha tenido su plasmación gráfica, en representaciones icónicas, reflejando en ellas el entorno en el que viven, utilizando para ello variadas herramientas y convirtiendo a la cultura de la imagen en clave dentro de la evolución de las sociedades modernas. Teniendo en cuenta el pasado pictórico, el mural, la estampa, la caricatura, el cartel, la fotografía, el cómic, el cine, la televisión, el vídeo o el videojuego, todas estas manifestaciones visuales nos transmiten información y son inequívoca muestra de la capacidad creativa, de modelos comunicativos y de entretenimiento ligados a la humanidad y a otras disciplinas del saber, como la música, la literatura, la filosofía, el arte, la historia. Desde los soportes más antiguos de los primeros grabados y estampas hasta el desarrollo de los mass media y los new media, las manifestaciones icónicas no son más que recursos visuales y audiovisuales que han alcanzado un alto grado de desarrollo, convirtiendo a la cultura de la imagen en clave dentro de la evolución de las sociedades modernas. Los jóvenes han de desarrollar la capacidad de comprender la cultura audiovisual y multimedia relacionada con la sociedad en la que viven siendo al mismo tiempo productores, comunicadores activos y emisores de mensajes. Adquirir las competencias, por tanto, para el análisis de los elementos expresivos y técnicos, y la dotación de conciencia crítica, debe servir para crear una ciudadanía más responsable y participativa. Esta asignatura tiene también como propósito aportar a los estudiantes destrezas y actitudes que les permitan expresarse mediante los medios audiovisuales que les serán útiles para estudios universitarios o para su posible inserción en el mundo profesional, como un conjunto de criterios que en cuanto receptor le permitan analizar críticamente los mensajes recibidos por los medios citados. En este sentido, la enseñanza de esta materia se estructura en dos caminos paralelos y complementarios. El primero de ellos es el análisis de los productos que se presentan por medios digitales. Aprender a ver, a escuchar, a discernir lo que se dice, cómo se dice y por qué se presenta al espectador de una manera determinada.

El segundo de ellos es la creación por parte del alumnado de productos audiovisuales. Aprender el proceso creativo de los productos audiovisuales es, probablemente, una de las mejores herramientas para el desarrollo personal y es sin duda esencial preparar a los alumnos y alumnas para la comprensión de los contenidos que reciben por medios digitales. Estas dos vías son, por tanto, imprescindibles y complementarias en la formación. Cada una de ellas ayuda a la otra para caminar juntas en el objetivo de formar a los alumnos y alumnas en materia tan apasionante como es la creación audiovisual.

El alumnado necesitará saber leer los productos audiovisuales para comprender su mensaje y, de forma complementaria, empezar a generar productos digitales, con el fin de comunicarse y conocer mejor la realidad de la cultura audiovisual.



El alumnado ha de ser formado para saber expresarse a través de imágenes, utilizando recursos varios como la cámara fotográfica, la de vídeo, el magnetoscopio, la fotocopiadora y el ordenador, sin olvidar las técnicas tradicionales de expresión, interviniendo de manera activa en el montaje de imágenes y sonidos, y generando mensajes propios.

Cultura Audiovisual se estructura en dos cursos académicos, con el criterio organizador de afianzar en el primer curso de Bachillerato las habilidades y conocimientos necesarios para su desarrollo, centrándose en el segundo curso en la aplicación técnica. En el primer curso el alumnado analizará la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales y las funciones y características de la imagen fija y en movimiento, a fin de crear narraciones audiovisuales sencillas. Para ello se introducen gradualmente y de manera interrelacionada cuatro grandes bloques. El primer bloque se centra en la imagen y significado, el segundo y tercero incide en la capacidad expresiva de la imagen fija y la imagen en movimiento y el cuarto bloque introduce los fundamentos de la narrativa audiovisual.

En el segundo curso, el primer bloque el alumnado analizará la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales, en el segundo bloque y tercer bloque comprenderá la organización de las producciones de audiovisuales, y las características de los nuevos media. El cuarto bloque se centra en la publicidad y los mensajes publicitarios, y el quinto bloque analiza las imágenes e incide en los mensajes multimedia. Además de los conocimientos específicos relacionados con la materia, el alumnado adquirirá competencias relacionadas con la interpretación de documentación gráfica, plástica, visual y audiovisual, elaborada de acuerdo a los códigos establecidos por cada sistema de comunicación y representación.

Esta materia, por otro lado, pretende desarrollar el espíritu emprendedor que favorece que el alumnado analice sus posibilidades y limitaciones, planificando, tomando decisiones, evaluando sus producciones y finalmente se pretende que extraiga sus propias conclusiones y valore a su vez posibles soluciones de mejora del trabajo

La enseñanza de la Cultura Audiovisual en el Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Considerar el hecho visual y audiovisual como lenguajes y adquirir los recursos conceptuales, técnicos y actitudinales para interpretar de forma analítica y crítica sus mensajes.
2. Asimilar la importancia fundamental de los medios de comunicación en una sociedad democrática y la interrelación creativa que brindan las nuevas tecnologías.
3. Comprender y apreciar cómo el progreso actual de las tecnologías de la información y de la comunicación proviene de los avances técnicos y de las necesidades expresivas producidas a lo largo de la historia.
4. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que de ella nos ofrecen los medios audiovisuales.
5. Conocer y comprender los aspectos técnicos y estéticos de los medios de comunicación para aprender a analizar y a crear documentos audiovisuales sencillos.
6. Valorar la importancia de la función expresiva del sonido y de la música en el proceso de creación audiovisual.
7. Analizar mensajes publicitarios y valorar lo que en ellos hay de información, arte, propaganda y seducción.
8. Conocer las características técnicas y expresivas de los medios de comunicación, reconocer sus diferentes géneros y mostrar sus posibilidades informativas y comunicativas.
9. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión.
10. Tomar conciencia de la capacidad de los espectadores, en su función de consumidores, para exigir productos audiovisuales de calidad y de la necesidad de equilibrio entre libertad de expresión y derechos individuales.

4. CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS EN EL CURSO,.CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

La asignatura de **Cultura Audiovisual I** se estructura en cuatro grandes bloques de contenidos. El primero de ellos reflexiona acerca de la naturaleza icónica de la imagen, su funcionalidad, y las transformaciones en los medios y lenguajes audiovisuales. El segundo y tercer bloque, se centran en la imagen fija y en movimiento, analizando sus aspectos técnicos, compositivos y expresivos, mientras que el cuarto aborda los elementos, relaciones espacio-temporales, géneros y herramientas de organización de la narrativa audiovisual e hipermedia.

UNIDADES DIDÁCTICAS

UNIDAD 1- IMAGEN Y SIGNIFICADO

CONTENIDOS

- La imagen representada: funciones y forma.
- La naturaleza icónica de la imagen y los diversos tipos de representaciones.
- Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte.

La irrupción de la imagen mecánica.

- Los medios audiovisuales y sus características principales.
- Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales.

Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio, el multimedia y los nuevos medios.

- El mundo audiovisual como representación del mundo real.
- Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Explicar las diferentes funciones de la imagen representada

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para distinguir las diferentes funciones de una imagen dentro de un contexto o época determinados, poniéndolas en relación con el lenguaje formal empleado. Resulta enriquecedor que el alumno observe la multifuncionalidad de algunas imágenes y que advierta las transformaciones producidas por un cambio de contexto o de época.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

2. Reconocer y diferenciar las principales formas de representación icónica: simbolismo, realismo, expresionismo, naturalismo, idealismo, abstracción.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para distinguir, desde una perspectiva histórica y crítica, las categorías más habituales que abordan las transformaciones en la naturaleza icónica de la imagen, relacionándolas con su contexto y función. Se debe potenciar la capacidad para relacionar imagen y referente, analizando el grado de iconicidad atribuible a una representación, y comparar desde este punto de vista diferentes producciones visuales.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

3. Valorar las transformaciones y continuidades producidas en el lenguaje formal de las artes tradicionales como consecuencia de la irrupción de la imagen mecánica.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar las transformaciones que sufrieron las artes visuales con el nacimiento de la fotografía, incidiendo especialmente en la pérdida progresiva de la naturaleza icónica (liberación de la perspectiva, autonomía del lenguaje plástico, deformación, abstracción, etc.), y de la pervivencia de los géneros y esquemas formales tradicionales en el nuevo medio (academicismo, pictorialismo,...)



1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

4. Valorar la importancia de la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales en los diversos medios de comunicación en las sociedades actuales y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para reconocer las transformaciones tecnológicas, estéticas y lingüísticas de los diferentes medios audiovisuales desde una perspectiva global (prestando especial atención a la convergencia hacia la tecnología digital) y valorar la imagen no como una mera copia o espejo de la realidad, sino como una operación de representación realizada en un contexto histórico determinado, con una intención comunicativa, y desde unos valores e ideología concretos.

2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3º) Competencia digital. 5º) Competencias sociales y cívicas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Analiza diferentes imágenes de la historia del arte, así como de otros ámbitos, y explica la función a la que estaban destinadas.

2.1. Compara imágenes de la historia del arte (por ejemplo: hieratismo egipcio, helenismo griego, simbolismo románico, dramatismo barroco, realismo decimonónico, etc.) así como de otros ámbitos. Y establece sus diferencias formales.

3.1. Analiza las similitudes en los tratamientos formales entre el arte tradicional y la fotografía.

3.2. Compara el tratamiento formal de la pintura y la fotografía del siglo XIX: retrato, paisaje, eventos históricos, etc.

4.1. Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias.

4.2. Analiza los avances que se han producido a lo largo de la historia en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en la evolución estética de los mensajes audiovisuales.

4.3. Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus diversas formas de representación



UNIDAD 2- LA IMAGEN FIJA Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA

CONTENIDOS

- Características propias de la imagen fotográfica, en relación a otras imágenes fijas.
- La cámara fotográfica: Mecanismos básicos, principios ópticos y técnicos.
- El encuadre en la imagen fija.
- La composición de imágenes fijas. Ritmo visual.
- La fotografía en blanco y negro y en color. Características principales.
- Modelos de color en la imagen digital y tratamiento.
- El fotoperiodismo y la fotografía documental. La fotografía como instrumento de denuncia social y su uso como imagen del poder político.
- La función ilustradora de la imagen (imagen y texto).
- La fotografía de moda y publicidad. Condicionantes plásticos y económicos.
- La fotografía en el arte.
- Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes.
- La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones).
- Elaboración de historias gráficas mediante imágenes de uso público.
- Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.
- La resolución y los formatos de archivo para imágenes digitales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer las propiedades diferenciadoras de la imagen fotográfica.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para comprender los principios ópticos y técnicos en que se basa la obtención de imágenes fotográficas, así como los precedentes y cambios tecnológicos experimentados en el medio. Es conveniente repasar los principios de la percepción visual vistos en la ESO, estableciendo las semejanzas y diferencias del ojo con la cámara fotográfica. Además, debe entender cómo funcionan los mecanismos básicos de la cámara fotográfica (objetivo, diafragma, obturador y fotómetro) y cómo se combinan entre sí para obtener diferentes resultados visuales: subexposición, sobreexposición, campo visual, captura y desenfoque de movimiento, profundidad de campo,...

- 2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

2. Analizar las composiciones fotográficas, valorando la disposición de los elementos dentro del espacio físico de la imagen.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar los principios fundamentales de la composición fotográfica, tanto en relación al punto de vista elegido (encuadre, angulación) como a la disposición de los elementos en el espacio: formato, líneas y pesos visuales, recorrido visual, centro de interés, esquemas compositivos y ritmos visuales. Se debe hacer hincapié en que el alumno relacione los aspectos técnicos y compositivos con valores expresivos y simbólicos en el lenguaje visual, apreciando la innovación formal y estética. En la elaboración de imágenes fijas a partir de ejercicios planteados se valorará positivamente la creatividad y autonomía del alumno.

- 2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

3. Analizar la capacidad expresiva de la imagen en blanco y negro y su utilización como alternativa a la fotografía en color.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar los aspectos expresivos y compositivos del uso de la imagen en blanco y negro a través de las imágenes de ciertos autores y en la práctica. Deberá familiarizarse con las herramientas más básicas de retoque digital en blanco y negro: Desaturar, Capa de ajuste de blanco y negro, niveles y curvas, analizando los resultados estéticos y semánticos obtenidos.

- 3º) Competencia digital. 7º) Conciencia y expresiones culturales.



4. Analizar la composición del color a través del sistema RGB.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para comprender el sistema de color RGB, dentro de los posibles modelos de color digitales (CMYK, HSV), poniéndolos en relación con las características y el medio al que orientemos un trabajo.

2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3º) Competencia digital.

5. Analizar el uso del color en la imagen fija: saturación, matiz, luminosidad, etc.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para analizar las características principales del color (saturación, matiz, luminosidad) y los efectos expresivos, psicológicos y simbólicos del uso del mismo en la imagen fotográfica, tanto en el momento de la toma, como en el posterior retoque. Deberá familiarizarse con las herramientas más básicas de retoque digital del color: cuentagotas, balance de blancos, tono/saturación, corrección selectiva, por ejemplo, y analizar su utilización en la obra fotográfica de ciertos autores.

3º) Competencia digital. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

6. Identificar los patrones icónicos del fotoperiodismo y la fotografía documental.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para analizar la obra de grandes fotógrafos que, a lo largo del siglo XX, han utilizado la fotografía como una herramienta para documentar, explicar y denunciar la realidad. A través de estas obras, el alumno debe detectar el uso de los aspectos técnicos y las claves narrativas, compositivas y simbólicas de las imágenes, así como su relación con el texto en determinados casos.

5º) Competencias sociales y cívicas. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

7. Exponer y comentar las claves plásticas de la obra de los fotógrafos de moda y publicitarios

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para analizar la obra de grandes fotógrafos de moda y publicitarios, haciendo hincapié en el uso de los aspectos técnicos y compositivos, además de señalar la importancia del uso del color, la iluminación, el retoque o los elementos escenográficos.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

8. Analizar el uso del medio fotográfico en el campo del arte.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para analizar la obra de grandes artistas que han utilizado la fotografía como medio para abordar su trabajo: El fotomontaje y los experimentos vanguardistas, Camera Work, la fotografía como documento de la acción artística, la realidad paradójica, la nueva objetividad, simulacros, nuevas realidades digitales,....

7º) Conciencia y expresiones culturales.

9. Analizar las distintas funciones de la imagen fija empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de imágenes digitales.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para analizar imágenes fijas de diferentes ámbitos actuales (publicidad, periodismo, arte, comercial, personal,...), relacionando el empleo de los aspectos técnicos y compositivos con una intención expresiva, estética y narrativa ligada a su función dentro de un contexto comunicativo. Además, deberá ser capaz de aplicar estos elementos en la elaboración creativa de imágenes fijas a partir de propuestas concretas.

El alumno debe familiarizarse con los conceptos más básicos de la imagen digital, tanto en lo relacionado con la captación como con su tratamiento digital: mapa de bits, sensores y relaciones de aspecto, resolución, formatos de archivo para imágenes digitales (JPEG, TIFF, RAW, PNG entre otros), tratamiento digital de la imagen fija, retoque, efectos, acciones, etc.

1º) Comunicación lingüística. 3º) Competencia digital. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Relaciona, en diferentes fotografías, el resultado visual obtenido con el empleo de los mecanismos básicos de la cámara fotográfica.

2.1. Realiza fotografías variando los criterios compositivos; analizando los resultados obtenidos y valorando



su correspondencia gráfica con trabajos similares de artistas conocidos.

2.2. Analiza las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos, la imagen oficial a través de escultura o pintura. Valorando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.

2.3. Analiza las funciones del ritmo en la composición de imágenes fijas.

Contenidos Criterios de evaluación Estándares de aprendizaje evaluables

3.1. Analiza la obra gráfica de fotógrafos que trabajen en blanco y negro, por ejemplo: Martín Chambi, Irvin Penn, Cecil Beaton, Ansel Adams, etc.

3.2. Realiza dos tratamientos de elaboración digital a una misma composición: en B/N y color. Analiza el diferente resultado estético y semántico.

4.1. Analiza el sistema RGB de construcción del color.

5.1. Realiza composiciones en color, y mediante tratamiento digital, altera el cromatismo, analizando los diferentes resultados obtenidos.

5.2. Compara la obra de los principales fotógrafos y artistas en el tratamiento del color: Ernst Haas, Andy Warhol, Howard Schatz, Ouka Lele, y otros posibles.

6.1. Analiza la obra y la trascendencia social de los trabajos de algunos autores como, por ejemplo, Dorothea Lange, Henri Cartier-Bresson, Robert Capa, Eugene Smith, Robert Frank, Sebastiao Salgado, Kevin Carter, Manuel Pérez Barriopedro, Cristina García Rodero, Gervasio Sánchez, etc.

Contenidos Criterios de evaluación Estándares de aprendizaje evaluables

7.1. Explica las claves plásticas y compositivas de la obra fotográfica de Irving Penn, Cecil Beaton, Richard Avedon, Helmut Newton, Mario Testino, Oliviero Toscani, Jaume de Laiguana y Eugenio Recuenco, entre otros posibles.

8.1. Analiza la obra de John Heartfield, Man Ray, Paul Strand, Chema Madoz, Jeff Wall, Cindy Sherman, Keith Cottingham,.. entre otros.

9.1. Analiza los elementos espaciales, características básicas, significado y sentido empleados en la lectura de imágenes fijas.

9.2. Valora los distintos usos de la imagen fotográfica en los medios de comunicación y en los nuevos medios.

9.3. Reconoce y valora que se respete la autoría en la elaboración y distribución de fotografías por internet.

9.4. Analiza los sistemas actuales digitales de captación y tratamiento fotográfico.

9.5. Selecciona el formato más adecuado para una imagen digital en función de su finalidad.

9.6. Maneja los sistemas de captación y modificación digital de las imágenes.

UNIDAD 3- LA IMAGEN EN MOVIMIENTO Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA

CONTENIDOS

- Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento.
- La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión.
- La función de la iluminación como recurso expresivo y comunicativo
- La infografía y la tecnología 3D.
- Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El bullet time.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar la técnica de exposición de imágenes fijas para simular movimiento. Desde el principio del cine, pasando por la televisión, hasta la imagen digital actual.

Con este criterio se pretende que el alumno comprenda el principio del movimiento aparente y el desarrollo tecnológico de la imagen en movimiento en el tiempo: precedentes (zootropo, praxinoscopio, etc.), el cine y las innovaciones técnicas del medio, la televisión y la imagen digital.

1º) Comunicación lingüística. 2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

2. Analizar las distintas funciones y las características comunicativas de la imagen en movimiento empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de



producciones digitales sencillas.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para analizar piezas audiovisuales de diferentes ámbito (anuncios, informativos, concursos, videoarte, ficción, documental,...), relacionando el empleo de los aspectos técnicos y compositivos con una intención expresiva, estética y narrativa ligada a su función dentro de su contexto comunicativo. Se hará hincapié en los aspectos espaciales (como el encuadre, angulación, campo y fuera de campo, el punto de vista,...) en relación con los aspectos compositivos ya vistos en la imagen fija. Además el alumno deberá ser capaz de aplicar estos elementos en la elaboración creativa de pequeñas narraciones audiovisuales a partir de propuestas concretas.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

3. Diferenciar la calidad de la imagen en cuanto a resolución, brillo, luminosidad, etc. Obtenida por diferentes medios digitales.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la iluminación como recurso expresivo y comunicativo, atendiendo a diversos factores: tipo de fuentes, direccionalidad, esquemas de iluminación,... e intencionalidades narrativas: resaltar, ocultar, ambientar, contextualizar, expresar,..El alumno debe familiarizarse asimismo con los elementos de medición y captación de la imagen audiovisual, además de adquirir una perspectiva del desarrollo e importancia de la tecnología digital para la generación de infografías y el 3D, valorando su contribución al panorama audiovisual y mediático actual.

1º) Comunicación lingüística. 2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3º) Competencia digital.

4. Analizar las características técnicas necesarias para la creación de los efectos: cámara rápida, cámara lenta, inversión temporal y bullet time.

Con este criterio se pretende que el alumno analice técnicamente los efectos audiovisuales producidos por la alteración del tiempo real (cámara lenta o rápida), la inversión de la acción o la suspensión mediante puntos de vista múltiples (bullet time).

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

5.1. Realiza diferentes modificaciones en piezas videográficas: alterando la velocidad de reproducción y los parámetros relacionados con el tamaño de imagen y analiza el resultado obtenido.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Diferencia las principales características técnicas de los sistemas cine, PAL y NTSC en la reproducción de imágenes.

2.1. Analiza los elementos espaciales y temporales, las características básicas, el significado y el sentido en la lectura de imágenes en movimiento.

2.2. Identifica y analiza los elementos expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.

3.1. Valora la función de la iluminación como componente expresivo en la construcción del plano de imagen.

3.2. Identifica los distintos sistemas técnicos de captación y edición digital en producciones audiovisuales.

3.3. Analiza las características de los sistemas de captación y proyección de imágenes en 3D.

4.1. Analiza piezas videográficas o cinematográficas en las que se apliquen efectos de movimiento (intencionados o técnicos).

5.1. Realiza diferentes modificaciones en piezas videográficas: alterando la velocidad de reproducción y los parámetros relacionados con el tamaño de imagen y analiza el resultado obtenido.

UNIDAD 4: NARRATIVA AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS

- La narración de la imagen en movimiento. Plano y secuencia.
- Los planos de imagen.
- Los movimientos de cámara.
- El diálogo en el cine: plano y contraplano.



- El plano secuencia.
- Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash forward y el flash back.
- Elipsis, continuidad visual y raccord. Transiciones.
- Literatura y guión cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guión literario. El guión técnico. El story board
- El montaje audiovisual.
- Géneros cinematográficos. Géneros televisivos. Cine de ficción y documental. Cine de animación.
- La interfaz digital.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar las unidades narrativas del lenguaje audiovisual.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para identificar las unidades narrativas básicas del lenguaje audiovisual, identificando la organización temporal de pequeños fragmentos audiovisuales.

1º) Comunicación lingüística.

2. Diferenciar los principales tipos de plano de imagen y su capacidad narrativa.

Con este criterio se pretende que el alumno conozca los diferentes tipos de planos empleados en el lenguaje audiovisual (general, de conjunto, entero, medio, americano, primer plano, detalle) y su contribución a la narración, analizando fragmentos de diferentes obras. Además del uso de los diferentes planos, deberá identificar el aspecto narrativo de los movimiento de cámara (toma fija, panorámica, travelling, grúa, zoom,...) y valorar la utilización de construcciones como el planocontraplano y el plano-secuencia en diferentes piezas audiovisuales.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

3. Analizar la importancia narrativa del flash back en la construcción narrativa cinematográfica.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para comprender las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual, diferenciando tiempo cronométrico y dramático, e identificando el uso de recursos narrativos como el flashback o el flashforward. El alumno debe poder analizar en piezas audiovisuales la organización temporal: estructura lineal simple, lineal intercalada, in media res con flashback, acciones paralelas, inclusiva, con inversión temporal, con convergencia de historias, circular,...

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

4. Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa.

Con este criterio se pretende que el alumno analice la estructura narrativa de piezas audiovisuales atendiendo a la organización de los diferentes elementos narrativos vistos hasta ahora, valorando la necesidad de una compleja planificación de cada uno de los elementos que intervienen en la narrativa audiovisual: sinopsis, guión literario, guión técnico, storyboard, escaleta,...tanto para el rodaje como para el montaje.

5. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicando criterios expresivos.

Con este criterio se pretende que el alumno analice piezas audiovisuales de diferentes ámbitos (informativo, concurso, videoarte, ficción, documental,...), relacionando -además de los aspectos técnicos y compositivos- la organización y planificación de la narración con una intención expresiva, estética y narrativa, ligada a los códigos y especificidades del género o tipología audiovisual analizada.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

6. Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales.

Con este criterio se pretende que el alumno analice piezas audiovisuales de producciones multimedia y new media (video en la red, video interactivo, arte digital e interactivo, videojuego, apps,...), identificando los



aspectos técnicos, compositivos y narrativos propios del lenguaje audiovisual en la era digital, además de los principales elementos que conforman la interfaz gráfica digital interactiva (por ejemplo estilos, columnas, menú, pestañas, capas, rollover, banners, etc.)

1º) Comunicación lingüística. 3º) Competencia digital. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

7. Identificar las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar las posibilidades que las Tecnologías de la Información y la Comunicación y las nuevas plataformas de comunicación ofrecen desde el punto de vista del enriquecimiento de la narrativa audiovisual tradicional: la interactividad, hipermedia, cambio del punto de vista, navegación sobre contenidos, mapping, visitas virtuales, realidad aumentada, transmedia, etc.

1º) Comunicación lingüística. 3º) Competencia digital.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa.

2.1. Analiza en una obra cinematográfica la construcción narrativa de los planos y la secuencia.

2.2. Comenta a partir de una obra cinematográfica, la construcción del plano-contraplano en un diálogo.

2.3. Explica la complejidad técnica de la construcción de un plano secuencia, utilizando, entre otras piezas posibles: "La sogá" de Alfred Hitchcock; "Sed de Mal" de Orson Welles; "Soy Cuba" de Mikhail Kalatofov.

3.1. Comenta la trascendencia narrativa del flash back en obras cinematográficas de relevancia.

3.2. Analiza el significado narrativo del flashback en series para televisión.

4.1. Analiza la estructura narrativa de obras audiovisuales.

5.1. Identifica y analiza los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales y aplicarlos en la valoración de diversos productos: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.

5.2. Especifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de películas y programas de televisión, a partir de su visionado y análisis.

6.1. Analiza producciones multimedia interactivas y "new media", identificando las características de los distintos productos y sus posibilidades.

7.1. Identifica y explica las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.

CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

Por su carácter global e integrador, esta materia se relaciona con el desarrollo de todas las competencias clave. En relación a la comunicación lingüística, la Cultura Audiovisual supone una herramienta fundamental dentro del actual paradigma de alfabetizaciones múltiples. En un entorno comunicativo cada vez más complejo, con nuevos soportes, formatos y posibilidades narrativas, el lenguaje audiovisual ocupa un lugar prioritario en la socialización del individuo. En este sentido, la asignatura contribuye a que el alumno sea capaz de analizar, crear e integrar mensajes audiovisuales atendiendo a criterios compositivos, expresivos y narrativos, entendiendo sus bases estructurales y sintácticas.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se desarrolla a partir de diferentes contenidos como los sistemas y avances tecnológicos en materia de captación, edición y reproducción de la imagen y el sonido, los aspectos físicos y fisiológicos que intervienen en la percepción visual, o las bases tecnológicas sobre las que se asienta la generación de infografías, efectos e imágenes digitales.

En la actualidad la imagen, el sonido y, en general, el conjunto de los productos audiovisuales se desarrollan



fundamentalmente a través de soportes digitales. De esta forma, la asignatura de Cultura Audiovisual fomenta la competencia digital mediante el desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades en el uso de aplicaciones, recursos y programas informáticos para la creación y tratamiento de imágenes y documentos audiovisuales. Además, se favorece el análisis de nuevas narrativas audiovisuales a través de las herramientas de creación e interacción de narraciones hipermedia o de los sistemas de gestión dinámica de contenidos. Por último, esta asignatura contribuye a educar al alumno en la gestión de la información a través de la Red, valorando la importancia de buscar, seleccionar, contrastar y extraer conocimiento e información de forma crítica, razonada y personal.

La competencia de aprender a aprender se desarrolla por medio del apoyo y el estímulo del alumnado hacia la experimentación, la investigación y la aplicación práctica de los contenidos desarrollados. Se propicia el trabajo de forma autónoma en la elaboración de proyectos, el pensamiento estratégico, la búsqueda de recursos y la aplicación de soluciones personales y creativas.

El análisis crítico de los mensajes difundidos por los medios audiovisuales contribuye de manera efectiva al desarrollo de las competencias sociales y cívicas. Uno de los focos de este análisis lo constituye el tratamiento de la información, comprendiendo el sustrato ideológico y empresarial de los diferentes medios y valorando positivamente la pluralidad y la libertad de expresión. Otros aspectos fundamentales son los relacionados con la capacidad del alumnado para reconocer el poder de los medios en la conformación de hábitos de consumo y de necesidades, en la modificación de gustos, en la transmisión de valores o en la construcción de estereotipos. Por último, hay que añadir que la adquisición de habilidades sociales y cívicas se apoya en el fomento del trabajo en equipo y la promoción de actitudes de respeto y tolerancia a la hora de valorar el trabajo de los compañeros.

La cultura audiovisual contribuye al desarrollo de la competencia de conciencia y expresiones culturales en la medida en que se orienta hacia la creación y valoración de aspectos culturales y estéticos del panorama social y artístico contemporáneo, potenciándose el desarrollo de la sensibilidad artística y la dimensión estética. De manera especial, se lleva a cabo una puesta en valor del patrimonio audiovisual como una fuente de disfrute, comunicación y conocimiento.

El sentido de iniciativa y espíritu emprendedor se impulsa a través del trabajo y la planificación de proyectos creativos, donde se valora positivamente la innovación y la capacidad de adoptar soluciones personales.

Para terminar, y como corresponde a una materia que analiza lenguajes, tecnologías y realidades en constante transformación, debemos entender este currículo de manera flexible y dinámica, actualizando constantemente los contenidos para convertirse en un instrumento eficaz, contextualizado e integrador.

**DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS:**

CURSO 2019-2020	CULTURA AUDIOVISUAL I UNIDADES DIDÁCTICAS/BLOQUES
<u>Evaluación Inicial</u> 16 Septiembre -14 Octubre	1- IMAGEN Y SIGNIFICADO
<u>1ª Evaluación</u> 16 Septiembre -16 Diciembre	2- LA IMAGEN FIJA Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA
<u>2ª Evaluación</u> 17 Diciembre -16 Marzo	1- IMAGEN Y SIGNIFICADO 2- LA IMAGEN FIJA Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA 3- LA IMAGEN EN MOVIMIENTO Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA 4- NARRATIVA AUDIOVISUAL
<u>Evaluación Final</u> <u>Convocatoria Ordinaria</u> 17 Marzo – 3 Junio <u>Convocatoria Extraordinaria</u> 4 Junio – 25 Junio	1- IMAGEN Y SIGNIFICADO 2- LA IMAGEN FIJA Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA 3- LA IMAGEN EN MOVIMIENTO Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA 4- NARRATIVA AUDIOVISUAL

4. EVALUACIÓN:**4.1 METODOLOGÍA: CONCRECIÓN DE LOS MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS****METODOLOGÍA**

La metodología será activa y flexible, basada en el conocimiento a través de la práctica, en todos aquellos temas que lo permitan. La participación del alumno/a se debe conseguir tanto en las realizaciones prácticas y las actitudes frente a las imágenes, como en la valoración y evaluación de estas, así como de los diferentes medios de realización. La información teórica será la base o el apoyo para la práctica; es importante que el alumno/a conozca el porqué de las medidas o actos que realiza en cada momento. Se fomentará el trabajo riguroso, potenciando la expresión personal del alumno/a sin olvidar la metodología para el análisis y conocimiento del mundo audiovisual. Los contenidos se irán tratando de forma simultánea por varias razones:

- Por la interacción de los contenidos.
- Por el equilibrio motivacional: ya que algunos temas resultan áridos, parece conveniente el estudio paralelo de otros temas.
- Porque, dada la amplitud de la materia, es conveniente ir progresando en los contenidos para no dejar materia sin impartir. Los recursos metodológicos deben incluir un aula-taller con toda la dotación específica para la proyección de imágenes y realizaciones audiovisuales.

4.2 PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se entiende por instrumentos de evaluación tanto los documentos realizados por los alumnos y alumnas como los registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno o alumna.



Si la evaluación constituye un proceso flexible, los procedimientos habrán de ser variados. Para evaluar el proceso de aprendizaje nos serviremos de los siguientes procedimientos de evaluación:

- La observación de comportamientos en el aula.
- Intercambios de información de manera personal y grupal.
- Actividades individuales de aula.
- Actividades grupales, donde el grado de participación de cada componente debe estar bien definido.
- Actividades realizadas o completadas en casa, siempre con el conocimiento por parte del profesor-a de las diferentes fases de ejecución.
- Cuestionarios orales y escritos de carácter teórico.
- Pruebas teórico-prácticas sobre los contenidos conceptuales explicados.

Criterios de calificación

-Pruebas objetivas: 40 % de la calificación final de cada evaluación

Normalmente se realizarán **dos exámenes** por evaluación, cuya calificación supondrá **el 40 % de la nota** final de cada evaluación. Aunque existe la posibilidad de realizar, de manera excepcional, un tercer examen.

Al impartirse materia de uno o más bloques de contenidos en una evaluación, las pruebas objetivas (exámenes) estarán referidas a aquellos contenidos que se hayan trabajado en el periodo de evaluación. Debido a la extensión de este tipo de pruebas, se realizarán los días de la semana que tenemos dos sesiones seguidas.

-Actividades de aplicación de los contenidos: 50 % de la calificación final de la evaluación

Realización de trabajos de aplicación de contenidos y que se ajusten a los planteamientos realizados por el profesor, equivalen al **50 %** de la calificación final de la evaluación.

A la hora de calificarlas las actividades se tendrá en cuenta:

- Si el ejercicio realizado responde correctamente al planteamiento propuesto (adquisición de competencias, dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje).
- Acabado final del trabajo presentado. El grado de destreza en el manejo de los útiles y materiales (aplicación de conocimientos procedimentales)
- La correcta presentación (formato, limpieza, cumplimiento de fechas de entrega...).
- Cumplimiento de las diferentes fases del proceso de creación. Conocimiento, por parte del profesor-a, de la evolución de la actividad.

Las actividades calificadas negativamente deberán ser mejoradas, completadas o repetirse íntegramente hasta que respondan correctamente a los planteamientos realizados por parte del profesor-a.

Actitud ante la asignatura: 10 % de la nota de cada evaluación

- Asistencia con puntualidad a clase.
- Atención en las explicaciones. Participación positiva en las actividades. Grado de implicación.
- Utilización correcta del material necesario y pertinente.
- Comportamiento adecuado. Colaboración en el mantenimiento de las instalaciones del Centro.

PRUEBA GLOBAL (EN LA EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA).-

Según criterio del profesor tras analizar la marcha del curso, podrá realizarse una prueba global, de toda la materia del curso, en la que el alumno/a deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos y las competencias de las evaluaciones.

A esta prueba global (si esta se realiza) se presentarán obligatoriamente los alumnos que no hayan



superado alguna de las evaluaciones y aquellos que, aunque aprobaron, obtuvieron notas negativas en las pruebas objetivas realizadas. El profesor-a puede diferenciar algunos apartados de dicha prueba en función de la trayectoria escolar individual en la asignatura.

Se supone que el alumno-a que ha aprobado los cuatro bloques, durante las tres evaluaciones, superará esta prueba sin dificultad, pero debe obtener una puntuación similar a la media aritmética correspondiente. De no ser así, el profesor-a puede decidir que el alumno-a deba presentarse a la convocatoria extraordinaria por considerar que no ha asimilado los contenidos o no ha adquirido las competencias correspondientes.

Si un alumno/a no ha logrado aprobar algún bloque de contenidos durante las evaluaciones y sus correspondientes recuperaciones, la prueba global puede servir como prueba de recuperación también, por lo que si la supera en los términos especificados anteriormente, se considerará que ha aprobado la asignatura.

CALIFICACIONES FINALES. CONVOCATORIA ORDINARIA.

La nota final de la convocatoria ordinaria se obtiene haciendo la media aritmética de las tres evaluaciones (una sola nota) y la prueba global (si la hubiera).

La nota final debe representar el nivel de adquisición de las competencias y el desarrollo y dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de cada alumno-a en la materia durante todo el curso escolar.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN

A la CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA se presentarán los alumnos-as que no hayan alcanzado una calificación global positiva en la convocatoria final ordinaria.

-PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES DE APLICACIÓN DE LOS CONTENIDOS:

50 % de la calificación final

El alumno-a que deba presentarse a esta convocatoria entregará, en la fecha de examen establecida para ello, el **70%**, como mínimo, **de las actividades planteadas durante el curso escolar** u otras similares a ellas si el profesor-a decidiera que es conveniente cambiarlas por la trayectoria personal del alumno-a.

PRUEBA GLOBAL OBJETIVA: 50 % de la calificación final

Se realizará una prueba global, de toda la materia del curso, en la que el alumno/a deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos y las competencias de la programación.

El profesor-a puede diferenciar algunos apartados de dicha prueba en función de la trayectoria escolar individual en la asignatura.

4.3 CRITERIOS DE RECUPERACIÓN: ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

PRUEBAS DE RECUPERACIÓN.

Se convocará una prueba (examen) de recuperación por evaluación, en la que se dará una nueva oportunidad para demostrar si se han asimilado los contenidos y se han adquirido las competencias correspondientes. Se realizará al final de cada evaluación o a principios de la siguiente, cuando el profesor-a considere que es más oportuno.

Si el motivo de la no superación de cada evaluación es la falta de entrega de actividades o la incorrecta elaboración de las mismas, el profesor-a puede proponer la realización, repetición o corrección de algunas de ellas fuera del horario escolar para así conseguir los objetivos propuestos.

Como ya se ha señalado en el apartado anterior, si un alumno/a no ha logrado aprobar algún bloque de contenidos durante las evaluaciones, la prueba global de la evaluación final ordinaria puede servir como prueba de recuperación, por lo que si la supera en los términos especificados anteriormente, se considerará que ha aprobado la asignatura.



CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

PRUEBA OBJETIVA. EXAMEN GLOBAL. Equivale al 70% de la nota final.

Aquellos alumnos que sean evaluados negativamente en la convocatoria ordinaria deberán presentarse a una prueba extraordinaria, que constará de una serie de **cuestiones sobre los cuatro Bloques de Contenidos** que figuran en esta programación.

Se considerará que el alumno ha superado la materia, cuando obtenga una calificación del 50% o más en cada uno de los Bloques por separado y la nota consignada en el boletín correspondiente, será la media aritmética de las notas obtenidas en cada Bloque. **Si no se superan los diferentes Bloques por separado, no se aprobará la asignatura.**

Cuando la media aritmética de los bloques sea igual o superior al 50%, y una de las partes no haya sido superada (es decir, sea inferior de ese 50%), la nota final, que por tanto irá consignada en el boletín, será la nota negativa de mayor número, es decir 4.

PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES: Equivalen al 30 % de la calificación final

-Si el alumno-a no ha presentado al menos el 70 % de las actividades propuestas durante el curso ordinario o el motivo de la no superación de la asignatura ha sido la presentación inadecuada de las mismas, el profesor-a puede plantear la repetición o mejora de algunas de ellas o nuevas alternativas a realizar para ser que sean entregadas en la prueba extraordinaria.

En el caso de haberse entregado de forma satisfactoria la mayor parte de las actividades (70% o más) durante el período de evaluación ordinario, el profesor comunicará al alumno-a si es necesario presentar de nuevo todas las actividades o algunas de ellas.

5. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

El Departamento de Dibujo ha establecido los siguientes sistemas de evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:

En el propio aula con el control de las actividades realizadas y el análisis posterior con los alumnos.

En las reuniones del Departamento, establecidas en el horario de los miembros integrantes, se coordina y realiza seguimiento del desarrollo de la programación y de la práctica docente. Al finalizar cada evaluación se hace también un análisis de los resultados globales y de algunos casos particulares.

En la Memoria final de cada curso se registran aquellos aspectos que la práctica docente indique que no han sido apropiados (por las características del grupo de alumnos, por el ritmo de trabajo, por el grado de adquisición de competencias...) o que pueden optimizarse.

Las Propuestas de mejora del curso anterior siempre se incorporan o adaptan a la Programación del siguiente curso académico.

6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Al no utilizar libro de texto de manera obligatoria se utilizarán diversos materiales y recursos: Fotocopias, documentos audiovisuales, presentaciones multimedia, libros de consulta, páginas web de apoyo, etc. Se promueve la autonomía personal del alumnado para que sea capaz de elaborar sus propios apuntes.

El Departamento de Dibujo utiliza diariamente las TIC para el desarrollo de los contenidos en el aula. La competencia Digital se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del trabajo que se quiera realizar y de las finalidades del mismo, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Teniendo en cuenta que la asignatura debe ser eminentemente activa, a la explicación teórica de la materia, y la visualización de documentos audiovisuales seguirá la realización de actividades que pongan al alumno en



situación de aplicar los conocimientos adquiridos.

En ese punto es donde atendemos a la diversidad, pues podemos variar el número y/o el grado de dificultad de las actividades. La mayor parte de los ejercicios se resolverán en el aula, mientras que otros tendrán que ser terminados en casa. Lógicamente el tiempo de ejecución de las actividades no es el mismo para todos los alumnos. La puesta en común y el posterior debate de los avances realizados en cada actividad promueve diferentes grados de participación en función de los intereses y capacidades individuales.

Por tanto, el profesor-a contempla una serie de medidas que permiten individualizar en la mayor medida posible el proceso de enseñanza – aprendizaje:

- Distinguir entre contenidos prioritarios y contenidos complementarios o de ampliación.
- Utilizar metodologías diversas.
- Emplear materiales didácticos variados y graduados en dificultad, etc.
- Proponer actividades diferenciadas en función de las capacidades individuales de los alumnos pero siempre con el objetivo final de adquirir los contenidos y las competencias de la programación.

8. CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE VAN A TRABAJAR

En relación con los elementos transversales, se hace referencia en la mayoría de los bloques de contenidos a la importancia de la comprensión lectora y expresión escrita necesaria para la resolución de ejercicios así como a la expresión y comunicación oral atendiendo de manera especial a la terminología y vocabulario específico de la materia. Además, si para cualquier área es importante el aprendizaje del lenguaje audiovisual, es en esta área en la cual se desarrolla todo su potencial al facilitar la comprensión, expresión y comunicación en diferentes formatos visuales y audiovisuales.

En la Cultura Audiovisual, como en la mayoría de las materias, se hace necesario al uso de las TIC que sin duda facilitan el aprendizaje de contenidos y procesos. Del mismo modo se incide en el desarrollo del espíritu emprendedor y la educación cívica y constitucional, sin perder de vista la igualdad entre hombres y mujeres, la prevención y resolución de conflictos, situación de riesgo derivadas de la utilización de las TIC y, por supuesto, el fomento del desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajan continuamente en la asignatura.

Se fomenta la calidad, equidad e inclusión educativa de las personas con discapacidad, la igualdad de oportunidades y no discriminación por razón de discapacidad, medidas de flexibilización y alternativas metodológicas, adaptaciones curriculares, accesibilidad universal, diseño para todos, atención a la diversidad y todas aquellas medidas que sean necesarias para conseguir que el alumnado con discapacidad pueda acceder a una educación educativa de calidad en igualdad de oportunidades.

Se fomenta la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se fomenta el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida.

La programación incluye elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor y se fomentan las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa personal partir de aptitudes como la creatividad, la



autonomía, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

El carácter integrador de una materia como Cultura Audiovisual, hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las Competencias.

La Comunicación Lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal, como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos propios del lenguaje geométrico.

La Comunicación Lingüística, será utilizada en todos los bloques de contenidos, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos.

La adquisición de la Competencia Matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como al profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

El desarrollo de la percepción y estructuración del espacio, a través de la representación de las formas, favorece de forma significativa que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la geometría métrica; incluye la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos.

Mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, contribuirán también, a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología.

La participación en el Proyecto "ALASBUENASHIERBAS" supone también establecer vínculos entre el Arte y la Ciencias Naturales.

La competencia Digital se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función de la representación que se quiera realizar y de las finalidades de los mismos, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual. La utilización crítica y reflexiva de vías de investigación a través de la Web, así como el empleo de productos informáticos en la resolución de cuestiones, contribuye al desarrollo de la competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

La Cultura Audiovisual facilita el desarrollo de las competencias Sociales y Cívicas puesto que la creación artística favorece el trabajo en equipo y la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.

La Cultura Audiovisual requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen la planificación previa en la elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado.

Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades, desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad. Todo ello, contribuye a desarrollar la competencia del Sentido de Iniciativa y el Espíritu Emprendedor.



El dominio de la competencia de Conciencia y Expresiones Culturales, exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes y formatos de la Cultura Audiovisual, así como el conocimiento de sus principios fundamentales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Esta materia proporciona una serie de vivencias, relaciones y conocimientos, que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos de la Cultura Audiovisual, discriminando, relacionando y apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones audiovisuales.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

AMBIENTACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR

Desde el Departamento de Dibujo colaboramos intensamente en la ambientación del Instituto. Bien sea, mediante la exposición de trabajos realizados durante el curso dentro de la asignatura, o apoyando actividades puntuales o de promoción de diferentes Planes o Proyectos de Centro. Tiene especial importancia la participación en el proyecto anual de Sostenibilidad, denominado en este curso escolar "ALASBUENASHIERBAS", donde los alumnos exponen sus trabajos puntualmente y también de manera global al finalizar el curso escolar.

1-SALIDA DIDÁCTICA A CENTROS CULTURALES O ITINERARIO de ARTE PEATONAL

FECHA PREVISTA: 2º TRIMESTRE (Fecha sin determinar)

Dependiendo del calendario expositivo en Santander durante los primeros meses de 2020 existe la posibilidad de realizar una salida didáctica para ver alguna exposición relacionada con las Artes Audiovisuales. Otra posibilidad esa recorrer las calles cercanas al Instituto, donde se celebra desde hace varios años el denominado "ARTE PEATONAL". Consiste en la intervención artística de escaparates de comercios de Santander por parte de artistas locales y nacionales. En este caso la salida se realizaría dentro de las horas de la propia asignatura.

2- VISITA DE UN DIRECTOR DE DOCUMENTALES.

FECHA: VIERNES 22 de noviembre. Horario escolar

Carles Bosch, cineasta y periodista, ha obtenido el reconocimiento nacional e internacional por su nominación en los Oscar por el documental *Balseros* (2003), y ha sido ganador de los premios Goya y Gaudí por el documental *Bicicleta, cuchara, manzana* (2010), donde relata la lucha contra el alzhéimer de Pascual Maragall, expresidente de la Generalitat. Anteriormente trabajó como reportero internacional en la guerra entre Irán e Iraq, la ocupación soviética de Afganistán, la guerra de los Balcanes, la primera guerra del Golfo y los enfrentamientos en Irlanda del Norte, entre otros.

Con motivo de la presentación en Santander del documental "PETITET" (2017) acude a nuestro instituto para hablarnos de su experiencia en el rodaje y de toda su trayectoria profesional.

SINOPSIS de "PETITET":

Joan Ximénez Petit, un corpulento gitano del barrio del Raval de Barcelona, había acompañado —tocando los bongos— a muchos de los grandes músicos de rumba. Su padre fue palmero del famoso ídolo de la rumba catalana, Peret, ya muerto igual que todos los grandes nombres de su generación que popularizaron e internacionalizaron la rumba catalana.

Antes de morir su madre, Petit le prometió que algún día devolvería la rumba catalana a la cima, a ser posible en uno de los escenarios más importantes como es el Gran Teatro del Liceo. Es hijo único y padece miastenia gravis, una enfermedad de las llamadas "raras" que solamente se diagnostica a una de cada 50.000 personas en todo el mundo y cuya cura aún no se ha investigado lo suficientemente.

3- PROYECTO: "ALASBUENASHIERBAS". 2020 Año Internacional de la Sanidad Vegetal

FECHAS: Realización durante todo el curso.

EXPOSICIÓN GLOBAL: 4 de mayo-5 de junio.

En diciembre de 2018, la Asamblea General de las Naciones Unidas proclamó **2020 Año Internacional de la Sanidad Vegetal** (AISV). Este año constituye una oportunidad única e irreplicable para sensibilizar sobre cómo la protección de la salud vegetal puede ayudar a eliminar el hambre, reducir la pobreza, proteger el



medio ambiente y estimular el desarrollo económico.

Sanidad vegetal

La sanidad vegetal constituye uno de los pilares fundamentales de la producción agrícola, ya que supone la **defensa de los cultivos** contra los **daños producidos por las plagas y enfermedades** que amenazan la calidad y la seguridad de nuestros alimentos. La protección vegetal de los cultivos conlleva actuaciones en la detección de las plagas, el diagnóstico de enfermedades vegetales, su seguimiento, control y erradicación, aplicando las medidas permitidas en la normativa básica y de coordinación.

Según una estimación de la FAO cada año se pierde **un 40 por ciento de los cultivos alimentarios del mundo debido a las plagas**. Esto **deja a millones de personas sin una alimentación nutritiva suficiente** y afecta seriamente a la agricultura, primera fuente de ingresos de las comunidades rurales más pobres. Además, con el aumento exponencial del comercio y los viajes internacionales, el riesgo de propagación de plagas y enfermedades de las plantas a nuevas áreas geográficas es ahora más elevado que nunca.

La mayor parte de las actividades artísticas que se realizarán en la asignatura de Cultura Audiovisual estarán relacionadas con el reino vegetal y con pautas que fomenten el cuidado del medio ambiente (Sostenibilidad). Durante el curso se realizarán exposiciones puntuales de sensibilización y al finalizar el curso se montará una exposición junto a trabajos realizados en otras asignaturas y por otros Departamentos.

4. INTERVENCIÓN ARTÍSTICA: "EFECTO INVERNADERO"

FECHAS: Durante los meses de marzo y abril.

El efecto invernadero es el proceso natural que resulta de la influencia de la atmósfera para absorber y emitir los diferentes flujos de calor; esta radiación térmica contribuye al establecimiento de la temperatura de la superficie planetaria. Parte de la radiación térmica es absorbida por la atmósfera y re-irradiada. La presencia de gases de efecto invernadero (GEI) atmosféricos bloquea y refleja parte de esta radiación que permanece en la superficie y la atmósfera inferior, lo que desencadena un incremento de la temperatura superficial media que supera la que habría en ausencia de los GEI.

El efecto invernadero natural de la Tierra hace posible la vida como la conocemos.

Sin embargo, las actividades humanas, principalmente la quema de combustibles fósiles y la deforestación, han intensificado el fenómeno natural, causando un calentamiento global.

La actividad consiste en una **intervención pictórica efímera en las ventanas de la primera planta del Instituto**. Los motivos ornamentales serán los propios de un invernadero (plantas, flores...) y tal vez aparezcan también insectos y pájaros.

5. CONCURSO FOTOGRÁFICO: ¿ESTAMOS VERDES?

FECHAS: Bases publicadas en la segunda evaluación y exposición en mayo

Aunque el concurso está abierto a toda la comunidad educativa, los alumnos de Cultura Audiovisual realizarán fotografías, en la segunda evaluación, como actividad evaluable en la asignatura y se realizará una selección de ellas para participar en el Concurso Fotográfico.

CATEGORÍAS

Se establecen tres categorías:

1- ESO

2- BACHILLERATO

3- Profesorado y personal no docente. Sin derecho a Premio.

APARTADOS TEMÁTICOS:

A- "PAISAJE TERRESTRE"

B- "PLANTAS, FLORES, ÁRBOLES, ARBUSTOS, PÁJAROS E INSECTOS"

C- "CARTELERÍA Y SEÑALIZACIÓN EN PARQUES, JARDINES, HUERTOS Y SENDAS FORESTALES"

D- "DENUNCIA VERDE"

Este apartado pretende denunciar actuaciones indebidas en el medio natural terrestre (también en los espacios urbanos) que atenten contra la conservación adecuada del paisaje rural y urbano.

6. INTERVENCIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA y ECOLÓGICA en un ESPACIO NATURAL

FECHAS: Finales de abril o primera quincena de mayo. (¿jueves 30 de abril?)

DURACIÓN: Jornada completa, mañana y parte de la tarde.



Participantes: Alumnos de 4º ESO que cursan Educación Plástica, Visual y Audiovisual, 1º Bachillerato de Artes y alumnos de Ciclos Formativos.

Existe la posibilidad de que también participen los alumnos de 2º Bachillerato de Artes pero la proximidad del final de la convocatoria ordinaria y las fechas de celebración de la EBAU hacen muy difícil esta opción.

La actividad consiste en realizar pequeñas intervenciones artísticas (efímeras e inocuas) en un espacio natural. En principio el entorno elegido es el Parque Natural de Valdearenas (Lienres) tanto en la parte forestal como en la playa.

Se distribuirán los alumnos en pequeños grupos y trabajarán en diferentes zonas y sobre variados conceptos. Finalmente se realizará una recogida de residuos contaminantes en la Playa y serán llevados a los respectivos contenedores.

Todo el proceso de trabajo y limpieza será documentado mediante fotografía y vídeo.

Los **OBJETIVOS BÁSICOS** DE LA ACTIVIDAD son:

-Conocer manifestaciones artísticas relacionadas con los espacios naturales (Arte Povera, Land Art, Arte Ecológico, Arte Ambiental...).

-Realizar composiciones artísticas propias que reinterpreten obras de Artistas Contemporáneos comprometidos con la Ecología,

-Concienciar al alumnado sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y la necesidad de reducir los residuos que generamos en nuestra vida diaria así como la utilización de productos/envases que puedan ser reciclados.

7. INTERVENCIÓN ARTÍSTICA EN EL PUNTO DE ENCUENTRO FAMILIAR

El Punto de Encuentro Familiar está situado en la planta baja de la Subdirección de Infancia, Adolescencia y Familia (C/ Canalejas 42, Santander) y depende del Instituto Cántabro de Servicios Sociales (ICASS), perteneciente a la Consejería de Empleo y Políticas Sociales.

Lo que se hace en este Centro es dar cumplimiento al derecho de los menores (de 0 a 18 años) a mantener el contacto con sus progenitores, cuando estas familias o menores se encuentran en situación de conflictividad o crisis.

Desde el Punto de Encuentro Familiar se promueve un ambiente seguro y relajado para favorecer la visita de los menores que son la razón del Servicio. Por tal razón creemos en la importancia de dicha intervención plástica.

Dentro de la concreción de elementos transversales que se desarrollaban en la ESO se hablaba de generar acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos.

En el Bachillerato se debe fomentar el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Realizar una intervención en el espacio descrito favorece la acogida a los menores, disminuye el miedo o rechazo que manifiestan algunos de ellos. Un espacio acogedor favorece el acompañamiento emocional en positivo.

Para nuestros alumnos esta acción puede suponer una experiencia personal única, tanto desde el punto de vista artístico como en el ámbito de las emociones.

Reconocemos que esta actividad conlleva ciertas dificultades organizativas y de ejecución debido a las sesiones de trabajo necesarias y al ajuste de horarios. Desde el departamento de Dibujo estudiaremos las posibilidades y decidiremos el tipo de intervención a realizar.

8. SALIDA DIDÁCTICA BACHILLERATO DE ARTES

FECHAS: 2ª EVALUACIÓN

DESTINOS POSIBLES: VITORIA (ARTIUM...) + CHILLIDA LEKU
OVIEDO (MUSEO BELLAS ARTES...)

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
DIBUJO ARTÍSTICO I CURSO 2019-2020**

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: PRIMER CURSO

PROFESORA: NATALIA DE SANTIAGO

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVOS GENERALES
3. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS
4. CONTENIDOS
 - 4.1 ORGANIZACIÓN
 - 4.2 CONTENIDOS
 - 4.3 DISTRIBUCIÓN TEMPORAL
 - 4.4 CONTENIDOS MÍNIMOS
5. METODOLOGÍA
 - 4.4 HERRAMIENTAS Y RECURSOS
6. SISTEMAS DE EVALUACIÓN. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS
 - 6.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - 6.2 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
 - 6.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
 - 6.4 CALIFICACIÓN FINAL ORDINARIA
 - 6.5 PRUEBA EXTRAORDINARIA
7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
9. EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN
10. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE POR EL ALUMNO

1. INTRODUCCIÓN

El dibujo se encuentra asociado al desarrollo del pensamiento, la comunicación y la expresión humana, lo que nos ha permitido alcanzar un alto grado de desarrollo social, cultural y tecnológico. Por esta razón, se inicia al alumno en estas destrezas a través de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual de la ESO, mientras que en Bachillerato se profundiza en el dibujo como herramienta del pensamiento que participa en el proceso creativo, comunicativo, plástico y visual. Así, las materias Dibujo Artístico I y II aportan conocimientos teóricos, técnicos y estéticos, fomentando un pensamiento divergente. Por tanto el dibujo en sus múltiples posibilidades, es una materia de gran importancia en el bachillerato de modalidad de Arte por su carácter instrumental, ya que profundiza en las destrezas que ha de aplicar en otras materias.

2. OBJETIVOS

1. Conocer y distinguir los elementos básicos de configuración de la forma, empleándolos correctamente en la representación analítica de objetos del entorno.
2. Entender la forma de los objetos a representar como consecuencia de su estructura y saber representarla gráficamente.
3. Comprender los distintos datos visuales de las formas como partes relacionadas de un conjunto, prestando especial interés a la relación de proporción entre ellos.
4. Conocer la terminología básica de la materia, así como los materiales y procedimientos adecuados al fin pretendido. Adquirir el dominio de las técnicas al servicio de las ideas y proceder de una manera racional y ordenada en el trabajo.
5. Conocer bases teóricas sobre el color que permitan su aplicación plástica de una manera razonada y directa.

3. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

La materia de Dibujo Artístico I y II contribuye al desarrollo de diferentes competencias, especialmente a la competencia de Conciencia y expresiones culturales. Pues con el dibujo el alumno aprende a observar, ver, mirar, percibir, analizar, reflexionar y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas de todos los tiempos. Se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen, pero también cuando se profundiza en el estudio de las Artes y del Dibujo.

Además el Dibujo Artístico contribuye a desarrollar la Comunicación lingüística, ya que el dibujo permite hacer uso de recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación lingüística, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que enriquecen y potencian la capacidad comunicativa.

De la misma manera contribuye a complementar la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, pues el Dibujo Artístico permite ampliar el pensamiento simbólico, mejorar la capacidad de visión espacial y profundizar en el conocimiento de la anatomía humana. Ayuda, por tanto, a profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante el análisis objetivo de sus formas, de sus geometrías y sus proporciones. Además, muchos de los procesos de aprendizaje del Dibujo Artístico parten de procedimientos relacionados con el método científico: observación, experimentación, descubrimiento, reflexión, análisis posterior, planificación y desarrollo de proyectos.

Asimismo, hay que destacar que el Dibujo Artístico hace uso de recursos tecnológicos específicos TIC, una herramienta potente para la producción de creaciones visuales, complementando la Competencia digital en el alumnado.

Igualmente, el Dibujo Artístico mejora la competencia de Aprender a aprender en el alumno, pues favorece la búsqueda de recursos, de soluciones inéditas, potencia la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, todo lo cual implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los mismos errores como instrumento de mejora.

Del mismo modo, el Dibujo Artístico contribuye a la competencia Social y cívica al fomentar la creación artística y el trabajo en equipo, facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Además, el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural.

Por último, el Dibujo Artístico sirve para desarrollar estrategias de planificación, de aprensión de



recursos, de anticipación y evaluación de resultados, por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante la iniciativa y espíritu emprendedor en los alumnos.

4. CONTENIDOS.

4.1 ORGANIZACIÓN

El Dibujo artístico I se articula en cinco bloques de contenidos. Empezando por un bloque de desarrollo transversal en el que se estudia el dibujo como herramienta de expresión, sus técnicas y materiales, así como los métodos de trabajo y organización del aula y la conservación de materiales y trabajos. Todo lo cual facilita el desarrollo de la materia a lo largo de los dos cursos. El segundo bloque, también con desarrollo transversal, trata de la línea y la forma como elementos configuradores del dibujo. A continuación, el bloque tres, aborda la composición de la imagen y las relaciones establecidas entre los diferentes elementos. En el bloque cuarto se centra en el uso del claroscuro, la iluminación de los modelos y la textura como elemento expresivo o potenciador de la tridimensionalidad y el último bloque aborda el estudio del color aplicado al dibujo y su potencialidad expresiva.

4.2 CONTENIDOS

BLOQUE 1: EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA

- Estudio del Dibujo a lo largo de la Historia.
- Materiales y técnicas de Dibujo.

BLOQUE 2: LÍNEA Y FORMA

- Valor expresivo y analítico de la línea.
- El encaje.
- La proporción

BLOQUE 3: COMPOSICIÓN

- Análisis objetivo y subjetivo de la realidad.
- Niveles de iconicidad de las representaciones.
- Percepción visual.
- Elementos de composición (encuadre, composiciones estáticas y dinámicas, equilibrio, ritmo, profundidad, direcciones visuales).

BLOQUE 4: LA LUZ. EL CLAROSCURO. LA TEXTURA

- Mancha y claroscuro: efectos de espacio, volumen y textura.
- Valor expresivo de la luz.
- Valor expresivo de las texturas visuales.

BLOQUE 5: EL COLOR

- Principios básicos: síntesis aditiva y sustractiva, dimensiones, gamas, interacción, efectos ópticos, expresividad y simbología.

4.3 SECUENCIACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

1ª Evaluación (diciembre)

Bloques 1 y 2

2ª Evaluación (marzo)

Bloques 3 y 4

Evaluación final (junio)

Bloque 5

NOTA: Además de las evaluaciones mencionadas, habrá una más con calificación cualitativa (no numérica) en octubre, antes de la Primera.

Asimismo, habrá una EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA en el mes de junio.

4.4 CONTENIDOS MÍNIMOS



- Utilizar con propiedad los materiales y la terminología específica.
- Describir los elementos básicos, línea-plano.
- Representar formas planas y volumétricas sencillas por medio de línea y mancha.
- Realizar representaciones plásticas a través de procedimientos y técnicas cromáticas sencillas.
- Realizar representaciones de claroscuro (mancha).

5. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS.

Desde el punto de vista metodológico hay que tener presente que toda formación estética debe realizarse sobre bases teóricas y prácticas, que fomenten la creatividad y el espíritu de investigación. Pero además, el Dibujo Artístico debe enfocarse desde la interdisciplinariedad, ya que esta materia tiene un claro reflejo en el Dibujo Técnico, Técnicas de Expresión Gráfica Plásticas, Fundamentos del Arte, Cultura Audiovisual, Volumen, Imagen y Sonido y Diseño, así como en otras materias como Lengua Castellana y Literatura, Historia o Filosofía.

En Dibujo Artístico I y II el alumno profundiza en el análisis objetivo de la realidad. Pero también se debe canalizar el dibujo hacia los aspectos más subjetivos, expresivos y comunicativos, desarrollando su potencial creador.

Al trabajar la materia de forma creativa, el alumno desarrolla la capacidad crítica aplicándola a sus propias creaciones y a las de sus compañeros, pero también se aproxima al Hecho Artístico al sensibilizarse con el entorno cultural próximo y lejano, para lo cual debe conocer los antecedentes artísticos y las aportaciones del Dibujo a las Artes Plásticas y el Diseño en general a través de la Historia.

La asignatura de Dibujo Artístico en esta etapa debe proporcionar, además, un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumnado pueda cursar, ya sean artísticas o tecnológicas, como base para la formación de profesionales creativos: Enseñanzas Artísticas Superiores, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes y otras afines. Enseñanzas creativas en sus múltiples facetas, interiores, moda, producto, gráfico, multimedia, joyería, ilustración, diseño web, multimedia, etc.

5.1. HERRAMIENTAS Y RECURSOS

El aula dispone de:

Pizarra, caballetes, tableros, modelos de escayola y cerámicos, focos, proyector digital...

Y el alumno debe disponer de:

Carpeta A3 propia para la asignatura. Lapicero. Goma. Útiles de dibujo artístico. Formatos de papel. Útiles de color.

El alumno deberá tener **siempre** disponibles en clase estos materiales, puesto que se consideran necesarios para el normal desarrollo de la misma. De no ser así, podrá ser considerado como un aspecto negativo en su actitud, será advertido de ello y, de persistir tal situación, se reflejará en la parte correspondiente de la nota de la evaluación.

6. SISTEMAS DE EVALUACIÓN. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS

La evaluación del aprendizaje de los alumnos será continua, y se llevará a cabo teniendo en cuenta los diferentes elementos del currículo, la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno y su madurez y rendimiento académico a lo largo del curso en relación con los objetivos del Bachillerato. Asimismo, tendrá un carácter formativo, regulador y orientador del proceso educativo, al proporcionar una información constante al profesor, al alumno y a su familia, que permita mejorar tanto los procesos como los resultados.

El carácter continuo y formativo de la evaluación exige que esté inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se producen, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas que se consideren necesarias.

Las estrategias e instrumentos de evaluación deberán ser variados y adecuados a las características del alumno, siendo el seguimiento individualizado del alumno y la observación directa y sistemática los instrumentos principales del proceso de evaluación del aprendizaje.

Los profesores evaluarán tanto los aprendizajes de los alumnos como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente.

6.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN



1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y como fin en sí mismo.

Con este criterio se valora que el alumno alcance una visión global de la importancia del Dibujo en todos los campos de aplicación a lo largo de la Historia.

2. Utilizar con propiedad la terminología específica correspondiente a los distintos contenidos de la materia, así como conocer y utilizar correctamente los procedimientos y materiales propuestos.

Se valorará la capacidad de seleccionar, relacionar y emplear con criterio la terminología y los diversos materiales, adecuándolos a la consecución del objetivo plástico deseado.

3. Describir gráficamente formas orgánicas naturales o artificiales, prestando especial atención a su organización estructural.

Este criterio permite valorar y establecer el desarrollo de su capacidad cognitiva y deductiva, basada en la observación de la estructura de las formas orgánicas.

4. Emplear la línea para la configuración de formas y para transmitir expresividad.

Con este criterio se mide la capacidad del alumno para crear composiciones de carácter analítico, o siguiendo enfoques más expresivos.

5. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual.

Con este criterio se puede comprobar si el alumno ha comprendido las leyes de la percepción y si es capaz de emplearlas en sus composiciones.

6. Representar el volumen mediante la técnica del claroscuro.

Con este criterio se puede constatar si el alumno es capaz de analizar la realidad en términos de claroscuro, y aplicar éste a sus representaciones.

7. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.

El criterio permite medir si el alumno es capaz de aplicar la técnica del claroscuro y las texturas como elementos de expresión.

8. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas.

El criterio permite valorar si el alumno conoce y es capaz de aplicar los fundamentos del color, y si está preparado para reconocer y explicar estos fundamentos en diferentes manifestaciones artísticas.

6.2 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Valora y conoce la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia.
- Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica.
- Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para el objetivo plástico deseado.
- Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos.
- Representa formas naturales y artificiales de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.
- Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples.
- Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales.
- Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas.
- Conoce el valor expresivo y configurador de la luz y el color.
- Demuestra el conocimiento de los fundamentos teóricos del color.
- Aplica el color de manera expresiva.
- Analiza el uso del color en diferentes manifestaciones artísticas.



- Representa los matices cromáticos, a partir de la observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.

6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los porcentajes que se aplicarán serán:

-Realización de los **ejercicios prácticos de clase**: **80%**

-Realización de **trabajos teóricos y prácticos para casa**: **20%**

El profesor determinará si se realizan o no estos últimos. En caso negativo, el porcentaje correspondiente pasaría a sumarse al 80% de los ejercicios de clase.

El retraso en la presentación de trabajos puede conllevar una penalización en la nota.

El profesor se reserva el derecho a no recoger trabajos entregados fuera de fecha.

Los trabajos deben ser entregados personalmente al profesor. En caso de no hacerlo así, éste no se responsabiliza de su pérdida o extravío.

La falta de asistencia a clase para preparar exámenes o trabajos de otras asignaturas podría penalizarse del modo que el profesor establezca.

6.4. CALIFICACIÓN FINAL ORDINARIA

Los alumnos serán evaluados en todos los ejercicios que realicen y se sumarán las notas de las tres evaluaciones para hacer la media a final del curso.

6.5. PRUEBA EXTRAORDINARIA

-Presentación de los **ejercicios** pedidos por el profesor.

-**Prueba/s práctica/s**.

El profesor determinará si lo anterior podría ser sustituido en parte o totalmente por la realización de los trabajos que no se presentaron durante el curso, o que resultaron calificados negativamente.

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En la organización de los estudios de esta etapa, se prestará especial atención al alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Visitas a exposiciones y participación en concursos y certámenes que eventualmente se produzcan a lo largo del curso escolar y puedan parecer convenientes a juicio de los respectivos profesores.

9. EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN

Se establece una reunión mensual especial para evaluar el desarrollo de las programaciones y la práctica docente de los componentes del departamento.

Asimismo, las memorias de final de curso son un medio muy adecuado para que cada profesor indique los inconvenientes de la programación y sugiera cambios para ella.

10. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE POR EL ALUMNO

Cada profesor valorará la conveniencia de pasar una encuesta a final de curso a sus alumnos sobre diversos aspectos de la práctica docente.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
DIBUJO TÉCNICO I CURSO 2019-2020**

**ETAPA: BACHILLERATO
NIVEL EDUCATIVO: PRIMER CURSO**

**PROFESORA: MARIA TERESA ROVIRA
CECILIA ÁLVAREZ DE SOTO**

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN
2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS
3. CONTENIDOS
 - 3.1 CONTENIDOS Y ORGANIZACIÓN
 - 3.2 DISTRIBUCIÓN TEMPORAL
 - 3.3 CONTENIDOS MÍNIMOS
 - 3.4 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
4. METODOLOGÍA
 - 4.4 HERRAMIENTAS Y RECURSOS
5. SISTEMAS DE EVALUACIÓN. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS
 - 5.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - 5.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
 - 5.3 CALIFICACIÓN FINAL ORDINARIA
 - 5.4 PRUEBA EXTRAORDINARIA
6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
8. EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN
9. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE POR EL ALUMNO



1. INTRODUCCIÓN

El Dibujo Técnico tiene como finalidad desarrollar en el alumnado la capacidad de expresar el mundo de las formas, a partir del conocimiento teórico y práctico, de una manera gráfica. Está considerado universalmente como un medio de comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas como para la comprensión gráfica de bocetos y proyectos de carácter tecnológico o artístico, cuyo último fin es la creación y fabricación de cualquier producto que tenga un determinado valor utilitario, artístico o ambos a la vez.

Gracias a esta función comunicativa, podemos transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera objetiva y unívoca. Para que todo ello sea posible, se han acordado una serie de convenciones que garanticen su objetivo y fiabilidad.

Las distintas funciones correspondientes a esta materia en las intenciones y manifestaciones, son aquéllas que tienen relación con la consideración del Dibujo Técnico como medio de análisis, investigación, expresión y comunicación indispensable en los procesos de investigación científica: ayudando a formalizar o visualizar lo diseñado, favoreciendo las fases de creación, difusión e información y permitiendo la correcta interpretación de informaciones de carácter gráfico. Por otra parte, todo este proceso es llevado a cabo de forma objetiva mediante el empleo de normas y convencionalismos característicos del lenguaje específico del Dibujo Técnico.

El Dibujo Técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico y productivo, que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar y definir lo que se está diseñando, creando o produciendo.

Así mismo, el Dibujo Técnico favorece la visión espacial y la capacidad de abstracción para la imaginación, comprensión y visualización de objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas, por ejemplo, por inducción y deducción, que la convierten en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el alumnado aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos. Y esto, también se consigue con el estudio del Dibujo Técnico.

Esta materia también contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

Y en general, el Dibujo Técnico debe dotar al alumno de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable y objetiva.

2.- JUSTIFICACION

Se presenta y concreta esta Programación de acuerdo con lo indicado en el artículo 91-1 a y b), de la Ley Orgánica 2/2.006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), incluyendo los aspectos indicados en el Art. 38 Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

También se siguen las directrices emanadas de:

- *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)*
- *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)*
- *Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.*
- *Orden EDU/70/2010, de 3 de septiembre, por la que se regula el procedimiento para garantizar el derecho de los alumnos a ser evaluados conforme a criterios objetivos.*
- *Orden ECD/19/2016, de 9 de marzo, por la que se regulan las condiciones para la evaluación y la promoción en las enseñanzas de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.*

Esta programación corresponde a 4 horas /semana, para un curso de 32 semanas de la asignatura indicada anteriormente.

1. - CONTRIBUCION DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

El carácter integrador de una materia como el Dibujo Técnico, hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las Competencias Básicas.

La Comunicación Lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal, como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos propios del lenguaje geométrico.

La Comunicación Lingüística, será utilizada en todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos.

La adquisición de la Competencia Matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como al profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

El desarrollo de la percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, favorece de forma significativa que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la geometría métrica; incluye la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos.

La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia.

Mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá también, a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología.

La competencia Digital se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del dibujo que se quiera realizar y de las finalidades del mismo, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual. La utilización crítica y reflexiva de vías de investigación a través de la Web, así como el empleo de productos informáticos de CAD en la resolución de problemas, contribuye al desarrollo de la competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

El Dibujo Técnico, también facilita el desarrollo de las competencias Sociales y Cívicas puesto que la creación artística favorece el trabajo en equipo y la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.

El Dibujo Técnico requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen la planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado.

Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades, desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad. Todo ello, contribuye a desarrollar la competencia del Sentido de Iniciativa y el Espíritu Emprendedor.

El dominio de la competencia de Conciencia y Expresiones Culturales, exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes, herramientas del Dibujo Técnico, así como el conocimiento de sus principios fundamentales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo



Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo.

2. - CONTENIDOS

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.
 Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
 Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
 Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz.
 Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos.
 Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.
 Elaboración de formas basadas en redes modulares.
 Trazado de polígonos regulares.
 Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.
 Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.
 Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. Construcción y utilización de escalas gráficas.
 Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.
 Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.
 Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
 Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

Bloque 2. Sistemas de representación

Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte.
 Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico.
 Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.
 Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.
 Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada.
 Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.
 Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos
 Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.
 Sistema de planos acotados. Aplicaciones.
 Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballerías y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
 Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Bloque 3. Normalización

Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
 Formatos. Doblado de planos.
 Vistas. Líneas normalizadas.
 Escalas. Acotación.
 Cortes y secciones.
 Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.

3.2.- TEMPORALIZACIÓN ORIENTATIVA (adaptable por cada profesor)

BLOQUES	UNIDADES	HORAS	HORAS APROX.
1	1.1 CONCEPTOS Y CONSTRUCCIONES FUNDAMENTALES		35 horas



	1.2.1 TRIANGULOS		
	1.2.2 CUADRILATEROS		
	1.2.3 POLIGONOS REGULARES CONVEXOS		
	1.3 LA CIRCUNFERENCIA		
	1.4 TANGENCIAS Y ENLACES DE RECTAS Y CURVAS		
	1.5 CURVAS TECNICAS		
	1.6 CURVAS CONICAS		
	1.7 RELACIONES GEOMETRICAS		
	1.8 TRANSFORMACIONES GOMETRICAS		
2.1	FUNDAMENTOS DE LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN		20 horas
	SISTEMA DIEDRICO. DEFINICION		
	1 REPRESENTACION DEL PUNTO		
	2 REPRESENTACION DE LA RECTA		
	3 REPRESENTACION DEL PLANO		
	4 PERTENENCIAS		
	5 INTERSECCIÓN DE PLANOS Y DE RECTA Y PLANO		
	6 PARALELISMO		
	7 PERPENDICULARIDAD		
	1 REPRESENTACION DEL PUNTO, REDTA Y PLANO		
	2 PERTENENCIAS		
3 INTERSECCIÓN DE PLANOS			
2.2	AXONOMETRIA. REPRESENTACIÓN DE ELEMENTOS FUNDAMENTALES		15 horas
	1 CROQUIZACION DE PERPECTIVAS		
	2 AXONOMERTRIA ORTOGONAL		
	3 AXONOMERTRIA OBLICUA		
	4 INICIACION A LA DELINEACIÓN DE PIEZAS Y VOLUMENES		
5 REPRESENTACION DE LA CIRCUNFERENCIA EN ISOMÉTRICO Y CABALLERA			
2.3	SISTEMA ACOTADO		10 horas
	1 REPRESENTACION DEL PUNTO, REDTA Y PLANO		
	2 PERTENENCIAS		
2.4	3 INTERSECCIÓN DE PLANOS		10 horas
	FUNDAMENTOS DE LA PERSPECTIVA CONICA		
	EJEMPLO. ELEMENTOS PERSPECTIVA FRONTAL		
3	EJEMPLO. ELEMENTOS. PERSPECTIVA OBLICUA		25 horas
	1.1 NORMALIZACION		
	1.2 REPRESENTACION MEDIANTE VISTAS. SISTEMAS		
	1.3 ESCALAS		
	1.4 FORMATOS		
	1.5 ACOTACION		
1.6 CORTES Y SECCIONES			

3.3. CONTENIDOS MINIMOS (aspectos curriculares mínimos exigibles para obtener una valoración)

BLOQUE 1.- GEOMETRIA PLANA.

1.1 CONCEPTOS Y CONSTRUCCIONES FUNDAMENTALES

- 1.1.1 Definición y nomenclatura de: punto, recta, semirrecta, segmento, ángulo, curva y plano.
- 1.1.2 Operaciones con segmentos: suma, diferencia, producto escalar y división (mediatriz y división de un segmento en partes iguales)
- Construcciones
- Suma de segmentos
 - Diferencia de segmentos
 - Mediatriz de un segmento
 - División de un segmento en 2, 4, 8, ...partes iguales



- División de un segmento en cualquier número de partes iguales

Construcciones:

Construcciones

1.1.3 Conceptos de rectas perpendiculares y paralelas

- Trazado de paralelas y perpendiculares
 - Con escuadra y cartabón
 - Con empleo del compás

1.1.4 Tipos de ángulos

Conceptos y definiciones

- Construcción de un ángulo igual a otro
- Suma de ángulos
- Diferencia de ángulos
- Trazado de la bisectriz de un ángulo. Procedimientos
- Bisectriz de un ángulo cuyos lados se cortan fuera del dibujo
- División de un ángulo en 2, 4, 8 partes iguales
- División de un ángulo recto en tres partes iguales
- Trazado de la recta que pasando por un punto P sea concurrente con otras dos rectas dadas r y s
- Construcción de ángulos con empleo del compás
- Bisectriz de ángulos mixtilíneo y curvilíneo

1.1.5 Arco capaz

1.2 POLIGONOS

1.2.1 TRIANGULOS

- Definición y nomenclatura
- Clasificaciones
- Propiedades: suma de ángulos interiores, relación de un ángulo exterior con los interiores, relación entre los lados.
- Líneas y puntos notables de un triángulo

Construcciones

- Equilátero: dado un dato significativo
 - Dado el lado
 - Dada la altura
- Isósceles y rectángulos: dados dos datos significativos
 - Construcción de un triángulo isósceles conociendo uno de los lados iguales a y el ángulo desigual B
 - Construcción de un triángulo isósceles conociendo el lado desigual b y un ángulo igual A
 - Construcción de un triángulo isósceles conociendo uno de los lados iguales a y uno del ángulo iguales C
 - Construcción de un triángulo isósceles conociendo el lado y el ángulo desigual b y B
 - Construcción de un triángulo isósceles ABC ($AB = AC$), conociendo el ángulo A y el segmento $a + ha$
 - Construcción de un triángulo rectángulo conociendo los dos catetos
 - Construcción de un triángulo rectángulo conociendo un cateto b y un ángulo agudo C.
 - Construcción de un triángulo rectángulo dados un cateto y la hipotenusa
 - Construcción de triángulos rectángulos: conociendo la hipotenusa y la diferencia de catetos, la hipotenusa y la suma de catetos, un cateto y la suma de la hipotenusa y el otro cateto y un cateto y la diferencia de hipotenusa y cateto.
- Escálenos: dados tres datos significativos
 - Construcción de un triángulo conociendo los tres lados
 - Construcción de un triángulo conociendo un lado y los ángulos adyacentes
 - Construcción de un triángulo conociendo dos lados y el ángulo comprendido
 - Construcción de un triángulo conociendo dos lados y el ángulo opuesto a uno de ellos.

1.2.2 CUADRILATEROS

- Definición y nomenclatura



- Clasificación
- Propiedades
- Construcciones a partir de 11 datos básicos. Cuatro lados, cuatro ángulos, dos diagonales, altura.
- Cuadrado: un dato significativo
 - Construcción de un cuadrado a partir del lado
 - Construcción de un cuadrado dada la diagonal
 - Construcción de un cuadrado dada la diagonal más el lado
 - Construcción de un cuadrado dada la diagonal menos el lado
- Rectángulo y rombo: 2 datos significativos
 - Construcción de un rectángulo conociendo sus lados
 - Construcción de un rectángulo conociendo la diagonal y un lado
 - Construcción de un rectángulo dada la diagonal y un ángulo agudo
 - Construcción de un rombo dadas las dos diagonales
 - Construcción de un rombo dado un lado y un ángulo
- Romboide, trapecios isósceles y rectángulos: 3 datos significativos
 - Construcción de un romboide dados sus lados y el ángulo que forman
 - Construcción de un trapecio isósceles dadas las bases y la altura
 - Construcción de un trapecio rectángulo dadas las bases y la altura
- Trapecio escaleno: 4 datos significativos
 - Construcción de un trapecio escaleno dadas las bases, un lado y el ángulo que forma este con la base mayor
- Trapezoides: 5 datos significativos

1.2.3 POLIGONOS DE MAS DE CUATRO LADOS.
POLIGONOS REGULARES CONVEXOS

- Definición
- Clasificación
- Propiedades: bisectrices de los ángulos interiores, número de diagonales, suma de los ángulos interiores.
- Construcciones
 - División de la circunferencia en tres y en seis partes iguales
 - " " " " " cuatro y en ocho partes iguales
 - " " " " " cinco y diez partes iguales
 - " " " " " siete partes iguales
 - " " " " " nueve partes iguales
 - " " " " " un número n cualquiera de partes iguales
 - Pentágono y decágono estrellado
 - Construcción de los polígonos anteriores a partir del lado
 - Construcción de un polígono regular de n lados a partir del mismo. Método general

1.3 LA CIRCUNFERENCIA y EL CÍRCULO

1.3.1 Circunferencia y círculo: conceptos y definiciones

- Radio, cuerda, arco, segmento circular, sector circular, etc.

Construcciones

- Trazado de las circunferencias que pasan por dos puntos
- Trazado de la circunferencia que pasa por tres puntos

1.3.2 Ángulos relacionados con la circunferencia

1.4 TANGENCIAS Y ENLACES DE RECTAS Y CURVAS

- Posiciones de recta y circunferencia
- Posiciones relativas de dos circunferencias
- Consideraciones sobre tangencias y enlaces

Construcciones: problemas

1.4.1 Rectas tangentes a una circunferencia

- Recta tangente a una circunferencia en un punto T de ella
- Rectas tangentes a una circunferencia paralelas a una dirección dada
- Trazado de la tangente a un arco de circunferencia en un punto T de ella, no conociendo el centro del arco
- Rectas tangentes a una circunferencia desde un punto exterior P: procedimientos

1.4.2 Rectas tangentes a dos circunferencias

- Rectas tangentes comunes exteriores a dos circunferencias
- Rectas tangentes comunes interiores a dos circunferencias



- 1.4.3 Circunferencias tangentes a una recta
 - Circunferencias tangentes a una recta r en un punto de ella T , conocido el radio R de las soluciones
 - Circunferencia tangente a una recta r en un punto T de ella y que pasa por un punto P
 - Circunferencias tangentes a una recta r , que pasan por un punto P y que tienen un radio R dado
- 1.4.4 Circunferencias tangentes a dos rectas
 - Circunferencias tangentes a dos rectas r y s que se cortan, conocido el radio R de las soluciones
 - Circunferencias tangentes a dos rectas r y s , dado el punto de tangencia T en una de ellas.
- 1.4.5 Circunferencias tangentes a tres rectas
 - Circunferencias tangentes a tres rectas que se cortan dos a dos
 - Circunferencia tangente a tres rectas r , s , y t cuando al menos dos rectas se cortan fuera del dibujo (4 soluciones)
- 1.4.6 Circunferencias tangentes a otra
 - Circunferencias tangentes a otra, dado el punto de tangencia T y el radio R de las soluciones
 - Circunferencia tangente a otra, dado el punto de tangencia T y que pasa por un punto exterior P
 - Circunferencias tangentes a otra, que pasen por un punto P , dado el radio R de las soluciones (2 o 4 soluciones)
- 1.4.7 Circunferencia tangente a recta y circunferencia
 - Circunferencias tangentes a otra y a una recta, dado el radio R de las soluciones
- 1.5 CURVAS TECNICAS
 - Definiciones
 - Ovalo, ovoide, voluta y espirales
 - Construcciones
 - Construcción del ovalo dado el eje mayor
 - " del ovalo dado el eje menor
 - " del ovalo dados los dos ejes
 - " del ovoide dado el eje mayor
 - " del ovoide dado el eje CD
 - " de la voluta
 - " de la espiral de Arquímedes
- 1.6 CURVAS CONICAS
 - Las cónicas como secciones planas a una superficie cónica de revolución
 - ELIPSE
 - Definición, elementos y propiedades
 - Trazado de la elipse
 - a partir de los ejes
 - por puntos
 - por haces proyectivos
 - por envolventes
 - HIPERBOLA
 - Definición, elementos y propiedades
 - Trazado de la hipérbola
 - a partir de los ejes
 - por puntos
 - por haces proyectivos
 - por envolventes
 - PARABOLA
 - Definición, elementos y propiedades
 - Trazado de la parábola
 - a partir de los ejes
 - por puntos
 - por haces proyectivos
 - por envolventes
- 1.7 RELACIONES GEOMETRICAS



- Proporcionalidad, semejanza y escalas
Construcciones:
 - 1.7.1. Proporcionalidad
 - Cuarto proporcional
 - Tercero proporcional
 - Medio proporcional
 - 1.7.2 Semejanza
 - Construcción de la figura semejante a otra dada conociendo la razón de semejanza
 - 1.7.2.1 Escalas
 - Tipos de escalas
 - Escalas normalizadas
 - Escalas graficas

1.8 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS I

- 1.8.1 Traslación
Traslación en el plano
- 1.8.2 Giro o rotación y simetría central
- 1.8.3 Simetría axial
- 1.8.4 Homotecia
- 1.8.5 Homología y afinidad

BLOQUE 2 – SISTEMAS DE REPRESENTACION

- 1. Fundamentos de los Sistemas de Representación. Características generales
 - 1.1 Sistemas de proyección
 - 1.2 Proyección cilíndrica o paralela. Ortogonal o Oblicua
 - 1.3 Proyección cónica o central
 - 1.4 Sistemas de representación

BLOQUE 2.1 – SISTEMA DIÉDRICO

- 2. Sistema Diédrico. Definición del sistema diédrico. Planos de proyección. Bisectores
 - 2.1 Representación del punto. Alfabeto del punto
 - 1.2.1 Cota y alejamiento
 - 1.2.2 Convenio de signos
 - 2.2 Representación de la recta. Determinación
 - 2.2.1 Visibilidad
 - 2.2.2 Posiciones
 - Rectas perpendiculares a los planos de proyección. Rectas de punta
 - Rectas paralelas a L.T.
 - Rectas paralelas a plano H
 - Rectas paralelas a plano V
 - Rectas oblicuas a los planos de proyección y que cortan a L.T.
 - Contenidas o paralelas a los bisectores
 - Rectas de perfil. Tercera proyección
 - Problemas.
 - 2.3 Representación del plano. Trazas
 - Planos proyectantes
 - Planos paralelos a los planos de proyección
 - Planos paralelos a L.T.
 - Plano que pasa por L.T.
 - Plano de perfil
 - Planos perpendiculares a los bisectores
 - Rectas particulares de un plano
 - Horizontales y frontales de plano
 - Líneas de M.P. y M. I.
 - 2.4 Pertenencias
 - 2.4.1 Problemas. Ejercicios
 - 2.5 Relaciones entre rectas, planos y rectas-planos
 - 2.6 Intersección de planos y de recta-plano.
 - 2.7 Paralelismo
 - Paralelismo (entre rectas, entre planos y entre recta y plano)
 - 2.8 Perpendicularidad



- Recta y plano
- Dos planos

BLOQUE 2.2. – SISTEMA AXONOMETRICO

- 1 Sistema Axonométrico:
 - 1.1 Representaciones en axonometría
 - 1.1.1 Representación del punto
 - 1.1.2 Representación de la recta
 - 1.1.3 Representación del plano
 - 2.1 Sistema Axonométrico ortogonal
 - Axonometría ortogonal. Isométrico
 - 2.1.1 Escalas axonométricas y coeficientes de reducción
 - 2.2 Sistema Axonométrico oblicuo
 - 2.2.1 Perspectiva caballera. Fundamentos
 - 2.2.2 Datos del sistema de σ y de φ
 - 2.2.3 Relaciones. Coeficiente de reducción
- Representaciones
 1. Representación de piezas y volúmenes

BLOQUE 2.3. – SISTEMA ACOTADO

1. Definición del sistema. Plano de proyección
2. Representación del punto, recta y plano
3. Pertenencias
4. Intersección de planos. Aplicación: cubiertas

BLOQUE 2.4. – SISTEMA CONICO

- Perspectiva cónica. Introducción
- Ejemplos. Elementos:
- Perspectiva frontal o paralela
 - Perspectiva cónica oblicua

BLOQUE 3. – DIBUJO TECNICO. REPRESENTACION DE VISTAS Y NORMALIZACION

1. - Representación mediante vistas. Tipos de líneas
2. - Escalas
3. - Acotación.
- 4.- Cortes. Casos: un solo plano y semicorte o medio corte. Secciones

3.4. ESTANDARES DE APRENCIAJE EVALUABLES. Los marcados con * estándares mínimos

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

- 1.1 Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
- 1.2 Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. *
- 1.3 Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. *
- 1.4 Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. *
- 1.5 Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado. *
- 1.6 Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza. *
- 1.7 Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida. *
- 1.8 Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas. *



- 2.1 Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia. *
- 2.2 Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. *
- 2.3 Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. *
- 2.4 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. *

Bloque 2. Sistemas de representación

- 1.1 Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. *
- 1.2 Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.
- 1.3 Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. *
- 1.4 Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada. *

- 2.1 Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. *
- 2.2 Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). *
- 2.3 Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud. *
- 2.4 Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
- 2.5 Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel. *

- 3.2 Realiza perspectivas caballeras o planimetrías (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. *
- 4.1 Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida. *
- 4.2 Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. *
- 4.3 Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de los elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.

Bloque 3. Normalización

- 1.1 Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación. *
- 2.1 Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. *



2.2 Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas. *

2.3 Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. *

2.4 Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.5 Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes. *

4. – METODOLOGIA

El temario se desarrollará a base de explicaciones del profesor de las que los alumnos tomarán apuntes. Se recomendará a los alumnos algún libro de consulta para contrastar y completar sus propios apuntes (aunque no será obligatorio). El profesor propondrá habitualmente a los alumnos que realicen ejercicios sobre los temas expuestos en clase, y valorará su realización, así como su calidad gráfica y la corrección de sus resultados. La valoración de estos ejercicios representará el 20% de la nota en cada evaluación y a fin de curso.

4.1.- HERRAMIENTAS Y RECURSOS

El profesor dispone de:

- Pizarra tradicional
- Escuadra, cartabón y compás para pizarra
- Ordenador y proyector digital.

Y el alumno debe de disponer de:

- Útiles de dibujo geométrico: Lápiz, goma, regla, compás y escuadra y cartabón.
- Papel adecuado (según indicaciones del profesor).

El alumno deberá tener **siempre** a disposición en las clases los materiales e instrumentos que corresponden a los ejercicios que se están realizando.

No se usa ningún libro de texto (obligatoriamente)

5.- CRITERIOS DE EVALUACION

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.

2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Bloque 2. Sistemas de representación

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.

2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.

4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.



Bloque 3. Normalización

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.

2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

5.1. - SISTEMA DE EVALUACION. PROCEDIMIENTO E INSTRUMENTOS

Habrà al menos una **prueba** por evaluación, y si hay más los alumnos serán informados del valor de cada una. Además, el alumno realizará y entregará al profesor en el plazo indicado los **ejercicios** de clase que éste le solicite.

5.2. CRITERIO DE VALORACION GENERAL

El conjunto de las pruebas y el conjunto de ejercicios serán valorados en cada evaluación y al final del curso de la forma siguiente:

Pruebas	80 %
Ejercicios	20 %

5.3. SISTEMA DE RECUPERACION

Todos los alumnos que no tengan superada una parte de los contenidos, deberán presentarse a las pruebas de recuperación que determine cada profesor de grupo. Dichas pruebas de recuperación pueden ser a continuación de la evaluación o al final del curso, a criterio del profesor.

5.4. CRITERIOS DE CALIFICACION DE LOS EJERCICIOS Y LAS PRUEBA

Las **pruebas** se calificarán atendiendo fundamentalmente a la corrección lógica del "proceso de resolución" de los problemas planteados. La nota de cada examen se obtendrá por la **correcta realización de los pasos lógicos** necesarios para resolver las cuestiones de que se trate, de tal manera que se demuestren sin ambigüedad los conocimientos solicitados.

Los **ejercicios** del alumno durante las clases o en casa a petición del profesor se calificarán también atendiendo a la corrección del "proceso de resolución", pero tendrán en cuenta también la calidad "formal" del dibujo, es decir **precisión y presentación adecuada y comprensible**.

5.5. CALIFICACION FINAL ORDINARIA

Para la calificación final ordinaria se usará el siguiente criterio general de valoración por bloques:

1) Geometría plana.....	20 %
2) Sistemas de representación.....	60 %
2.1 Sistema Diédrico.....	30 %
2.2 Sistema axonométrico	20 %
2.3 Sistema acotado.....	5%
2.4 Sistema cónico	5 %
3) Normalización y Dibujo T	20 %

5.6. PRUEBA EXTRAORDINARIA

A la Prueba Extraordinaria deberán presentarse los alumnos que han obtenido en la Evaluación Final Ordinaria una calificación negativa.

La Prueba Extraordinaria constará de apartados correspondientes a los tres bloques de contenido (1, 2 y 3), que serán valorados de la siguiente manera:

- Ejercicio/s: Geometría Plana (2 puntos)
- Ejercicio/s: Sistemas de representación (6 puntos)
- Ejercicio/s: Normalización y dibujo técnico (2 puntos)

La prueba se complementará con la entrega de los ejercicios que el profesor pida al alumno en



septiembre para su realización durante el verano y con la valoración que el profesor haga del trabajo del alumno durante todo el curso.

5.7. CRITERIO PARA VALORAR LA PRUEBA EXTRAORDINARIA

Se calificará atendiendo fundamentalmente a la corrección lógica del "proceso de resolución" de los problemas planteados. La nota del examen se obtendrá por la correcta realización de los pasos lógicos necesarios para resolver los ejercicios de que se trate, de tal manera que se demuestren sin ambigüedad los conocimientos solicitados.

5.8. CALIFICACION FINAL EXTRAORDINARIA DEL CURSO

La calificación final extraordinaria constará de dos partes valoradas como se indica a continuación:

- **Examen: 75%** de la calificación total
- **Ejercicios pedidos por el profesor (10%) y valoración del trabajo de todo el curso (15%): 25%** de la calificación total

6. ATENCION A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad en estas enseñanzas se ajustará al modelo que se establece en el Decreto 98/2005, de 18 de agosto, de ordenación de la atención a la diversidad en las enseñanzas escolares y la educación preescolar en Cantabria, sin perjuicio de lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y lo establecido en el artículo 9 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

7. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Al margen de las actividades promovidas para los alumnos del bachillerato de Artes incluidas en el Programa de Actividades extraescolares del Departamento, se facilitará entre los alumnos de Dibujo Técnico su participación en la Olimpiada de Dibujo Técnico en la Universidad de Cantabria.

8. EVALUACION DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACION

El desarrollo de la programación será observado por los profesores que impartan las diversas materias, y de las observaciones de dichos profesores, y sus indicaciones en las reuniones de Departamento, se concluirán las modificaciones de la programación que puedan resultar convenientes.

Asimismo, la memoria de final del departamento es un medio adecuado para que cada profesor indique los inconvenientes de la programación y sugiera cambios para ella.

9. EVALUACION DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Cada profesor valorará la conveniencia de pasar una encuesta a final de curso a sus alumnos sobre diversos aspectos de la práctica docente.

Cuando la evaluación de la práctica docente induzca a la introducción de cambios en la programación, podrá ser indicado en la memoria final del Departamento.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
FUNDAMENTOS DE ARTE II, CURSO 2018-2019**

**ETAPA: BACHILLERATO
NIVEL EDUCATIVO: 2º**

PROFESOR: MIGUEL REMOLINA

Índice.

1. Introducción de Área
1. Contenidos y distribución temporal de los contenidos en el curso, Criterios de Evaluación, Competencias y Estándares de Aprendizaje Evaluables
2. Evaluación.
 - a. Metodología: concreción de los métodos pedagógicos y didácticos
 - b. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación
 - c. Criterios de recuperación: actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes
3. Evaluación de la práctica docente
 2. Materiales y recursos didácticos.
 3. Medidas de atención a la diversidad.
 4. Concreción de Elementos Transversales que se van a trabajar
 5. Contribución a los planes de innovación educativa
 - a. Contribución al plan TIC
 - b. Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística
 - c. Contribución al plan de fomento de la competencia matemática
6. Actividades complementarias y extraescolares.
7. Información a los alumnos

1. Introducción de Área

Esta materia, que se imparte a lo largo de los dos cursos del Bachillerato de la modalidad de Artes, adentra al alumno en el estudio de la artes y le procura conocimientos, racionalmente asumibles y bien fundamentados, de las creaciones artísticas desde la Antigüedad hasta nuestros días. Fomenta la capacidad de análisis crítico y personal, permitiendo al alumno integrar estos conocimientos en su propio proceso creativo y facilitándole la comprensión y valoración del hecho artístico

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias

En Fundamentos del Arte se contribuye al desarrollo de las competencias generales del Bachillerato a lo largo de ambos cursos, consolidando la preparación del alumnado para la incorporación a la vida adulta y para el aprendizaje permanente.

La competencia en comunicación lingüística se alcanza a lo largo de los dos cursos, pues durante este tiempo el alumnado recibe y procesa diferentes lenguajes icónicos, desde los tradicionales (arquitectura, escultura y pintura) hasta los actuales (diseño, fotografía, música, cine, moda, etc.). Además, desarrollará destrezas y estrategias comunicativas a la hora de tratar y seleccionar información para su posterior uso, tanto en su comunicación oral como escrita, utilizando la sintaxis y el léxico correctamente, haciendo uso del lenguaje específico y la terminología adecuada propios de las diferentes manifestaciones del arte.

También se contribuye a complementar la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*, pues el alumno utilizará diversos tipos de pensamiento lógico y espacial para explicar y describir las características artísticas y técnicas. Utilizará medidas matemáticas para analizar y describir las proporciones y los cánones empleados en la obra artística. Además reconocerá las formas geométricas utilizadas en el arte.

El espacio y la forma, tan importantes en la creación artística, incluyen una amplia gama de fenómenos que se encuentran en el arte: patrones, propiedades de los objetos, posiciones, direcciones y representación de los objetos, aprendiendo a descodificar y codificar la información visual en las obras de arte y sus representaciones de los objetos.

De otra parte, la materia facilita la adquisición plena de la *Competencia digital*, al encontrarse el alumnado familiarizado con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, ya sea como soporte o como herramienta. La materia de Fundamentos del Arte se encuentra muy vinculada al desarrollo de la competencia digital; frecuentemente se ha de recurrir a Internet, audios, vídeos, etc. a la hora de buscar y seleccionar información, así como medio para entender y comprender conocimientos y resolver problemas. No hay que olvidar que la misma producción artística cuenta cada vez más con un soporte tecnológico, donde la competencia cultural y la digital se encuentran enlazadas ineludiblemente.

La competencia para *aprender a aprender* abarca el aprendizaje de manera autónoma, seleccionar fuentes con un objetivo, comprender e interpretar diferentes formatos, analizar y sintetizar, plantearse preguntas y distintas respuestas, aprender de otros, etc. En Fundamentos del Arte, se trata de favorecer la reflexión sobre las diferentes manifestaciones artísticas dentro de su contexto social e histórico, interpretar y valorar, extraer conclusiones, analizar cambios y continuidades, comparar y contrastar, etc. Además, constituyen una herramienta esencial para favorecer la madurez intelectual del alumnado, puesto que les facilita la realización de aprendizajes autónomos y en grupo, entendiendo el proceso mental del aprendizaje, planificando su aprendizaje a través de la gestión del tiempo y de la información, y todo ello de una manera eficaz. Conseguir sentirse protagonista del proceso y del resultado del aprendizaje, a través de la motivación y de la curiosidad en el arte.

Respecto a las *Competencias sociales y cívicas*. Hay que señalar que el arte y todas sus manifestaciones son un proceso de creación individual o colectivo (valores formales y estéticos), pero



también es resultado de la sociedad en la que fue creado. Por tanto, constituye un excelente instrumento para el desarrollo de esta competencia. Todas las creaciones artísticas no pueden entenderse sin realizar un análisis y valoración previos de los condicionantes históricos (acontecimientos importantes, ideologías, tecnología, religión y ciencia, etc.). El arte como fuente y testimonio de épocas anteriores nos pone en contacto con otras formas de entender el mundo. Por lo que también servir para conformar nuestros gustos estéticos, contribuye a valorar y respetar las creaciones de los demás, reconociendo y valorando los conceptos éticos y estéticos desde la tolerancia y desde debates que construyan opiniones fundamentadas y supere los prejuicios.

Como contribución al sentido de *iniciativa y espíritu emprendedor* se necesita favorecer la observación, el análisis de la obra y de sus procesos de creación, también con la percepción de las diferentes manifestaciones artísticas mediante el trabajo individual y en grupo, el debate, la toma de decisiones, la crítica y la formulación de hipótesis. Se debe exigir al alumnado, en esta etapa educativa, una mayor adquisición de madurez para asumir responsabilidades a la hora de planificar su estudio y autoevaluar su aprendizaje, para así fomentar su sentido crítico y su autoestima, aprendiendo a asumir responsabilidades de modo autónomo.

Por último destacar que la contribución a la *competencia en conciencia y expresiones culturales* se relaciona con la valoración y conocimiento de las manifestaciones artísticas. Debido a la amplitud existente de la obra artística, se trata de contemplar una selección de obras de arte y de artistas, bien por su significado o trascendencia, por su intemporalidad, o porque podamos establecer similitudes extrapolando su esencia a otros periodos o estilos artísticos. Desde esta premisa, se favorece la apreciación de las obras de arte, se adquieren habilidades perceptivas y de sensibilización, se desarrolla la capacidad de emocionarse con ellas, se fomenta el espíritu crítico, el análisis e interpretación, y, por último, se ayuda a valorar y preservar todas aquellas manifestaciones artísticas producidas en tiempos pasados y presentes, con sus diferencias sociales, culturales y políticas de cada época y sociedad.

2. Contenidos y distribución temporal de los contenidos en el curso, Criterios de Evaluación, Competencias y Estándares de Aprendizaje Evaluables

FUNDAMENTOS DEL ARTE II Curso: 2º BACHILLERATO		
Contenidos	Competencias, Objetivos y Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
	Competencias 1º). Competencia en comunicación lingüística 2º). Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3º) Competencia digital 4º). Aprender a aprender. 5º) Competencias sociales y cívicas 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 7º). Competencia conciencia y expresiones culturales	
Bloque 1. El Romanticismo		
Unidades didácticas 1.1, 1.2, 1.3.		



<p>Expresión desahogada del sentimiento. Oposición al intelectualismo racionalista del siglo XVIII. Nacionalismo italiano y germánico.</p> <p>Orientalismo idílico. La actitud vital de Lord Byron.</p> <p>Arquitectura: Continuación y evolución del neoclasicismo.</p> <p>Arquitectura española: Continuación y evolución del neoclasicismo. Edificios notables.</p> <p>Pintura. El romanticismo en Francia y en el resto de Europa.</p> <p>Pintura en España: Goya. Costumbrismo rococó. Expresionismo. Caprichos.</p> <p>Inicio de la fotografía. Los temas fotográficos: retrato, paisaje, historia. El pictorialismo.</p> <p>Música: Ludwig Van Beethoven y la superación del clasicismo musical. Obras principales. Obra sinfónica, conciertos y sonatas.</p> <p>Óperas. Verdi. Wagner y la mitología germánica. Otros compositores coetáneos.</p> <p>Indumentaria, mobiliario y decoración de interiores: Los estilos <i>Regency</i> y Napoleón III. Nacimiento de la danza clásica.</p>	<p>1. Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica. 1º) y 7º)</p>	<p><u>1.1. Analiza el movimiento romántico y su relación con el arte.</u></p>
	<p>2. Diferenciar el significado del término "romántico" aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual. 1º) y 7º)</p>	<p><u>2.1. Diferencia el término romántico aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual.</u></p>
	<p>3. Relacionar el romanticismo artístico con el auge del nacionalismo y la creación del estado alemán e italiano. 4º) y 5º)</p>	<p>3.1. Relaciona el romanticismo y el auge del nacionalismo.</p>
	<p>4. Conocer la evolución de la arquitectura del siglo XIX y analizar los principales edificios españoles de la época. 4ª) y 7º)</p>	<p>4.1. Identifica los principales edificios españoles de la época: Murcia: Teatro Romea. Cádiz: teatro Falla. Oviedo: teatro Campoamor. Barcelona: Arco del triunfo, Palacio de justicia</p>
	<p>5. Identificar los pintores románticos europeos. Inglaterra. Alemania 4ª) y 7º)</p>	<p><u>5.1. Sopesa la importancia de la obra pictórica de Karl Friedrich Schinkel, Caspar David Friedrich, Thomas Cole, John Constable, William Turner y otros posibles.</u></p>
	<p>6. Comparar la pintura romántica francesa y la obra de Goya, semejanzas y posibles influencias. 4ª) y 7º)</p>	<p><u>6.1. Analiza la pintura romántica francesa: Théodore Géricault, Eugène Delacroix, Antoine-Jean Gros.</u></p>
	<p>7. Identificar la obra pictórica de Goya. 4ª) y 7º)</p>	<p><u>7.1. Reconoce la obra pictórica de Goya.</u></p>
	<p>8. Comparar las pinturas negras con expresiones artísticas parecidas de artistas de otras épocas. Especialmente con la pintura expresionista del siglo XX. 1º) 5º) 7º).</p>	<p><u>8.1. Comenta las pinturas negras de Goya.</u> <u>8.2. Compara la obra de Goya de características expresionistas con obras de contenido formal similar en otras épocas y culturas.</u></p>
	<p>9. Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica. 4º) 5º), 7º)</p>	<p><u>9.1. Comenta el cuadro "La balsa de la Medusa" de Géricault. Valorando la base histórica y el resultado plástico.</u> <u>9.2. Analiza la pintura "La muerte de Sardanápalo"..</u></p>
	<p>10. Analizar las etapas pictóricas de Goya. 4ª) y 7º)</p>	<p><u>10.1. Identifica los principales cuadros del pintor aragonés.</u> <u>10.2. Clasifica la temática de</u></p>



		<u>los cuadros de Goya.</u>
11. Comparar la obra pictórica de Goya y de Velázquez. 2º), 4º),7º)		<u>11.1. Relaciona el cuadro "La familia de Carlos IV" con "Las Meninas".</u> <u>11.2 Relaciona el cuadro "La lechera de Burdeos" con la pintura impresionista posterior.</u>
12. Explicar los orígenes de la impresión fotográfica. 2º), 4º),7º) .		Identifica las primeras impresiones fotográficas.
13. Comparar la música romántica con las anteriores o posteriores. 1º) 4ª) y 7º)		13.1. Comenta la música romántica: Beethoven. Obras principales. 13.2. Conoce y explica los principales cambios introducidos por Beethoven en la forma sonata y sinfonía. 13.3. Identifica piezas representativas de la obra de Verdi, Wagner y otros posibles 13.4. Relaciona la obra musical de Wagner y la mitología germánica.
14. Describir las claves estilísticas del mobiliario y objetos suntuarios: Estilos Regency. Napoleón III. Joyería. Relojes. Vestuario. 1º) 4ª) y 7º)		14.1 Identifica las claves estilísticas en la indumentaria, mobiliario y decoración de los estilos Regency y Napoleón III.
15. Analizar la técnica del dorado al mercurio, incidiendo en la toxicidad del proceso, relacionándolo con la explotación del oro en la actualidad. 4º) y 2ª)		15.1. Comenta la relación entre la relojería de la época y el bronce dorado al mercurio.
16. Debatir acerca de la simbología del oro en diferentes culturas. 1º) 4ª) y 7º)		16.1. Compara diferentes piezas fabricadas en oro a lo largo de las diferentes culturas de la humanidad.
17. Comentar el nacimiento en Francia de la danza clásica y los elementos clave que la componen, por ejemplo el uso del tutú y el baile de puntas. 1º) 2º)		17.1. Explica el nacimiento en Francia de la danza clásica y los elementos clave que la componen.

Bloque 2. El Romanticismo tardío (1850-1900)

Unidades didácticas 1.4, 1.5

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
------------	-------------------------	--------------------------------------



<p>La revolución industrial. La colonización de África. Guerra con China.</p>	<p>Identificar los principales hechos políticos de la segunda mitad del siglo XIX y su relación con el arte de su tiempo. 5º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Relaciona el internacionalismo político europeo y la llegada a Europa del arte de Oriente. Comenta la guerra de Secesión Norteamericana y su influencia en el arte.</p>
<p>La guerra de secesión Norteamericana. Independencia latinoamericana.</p>	<p>Reconocer los elementos de estilos anteriores aplicados a edificios de la época. Arquerías, columnas, decoración, etc. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>2.1. Identifica los edificios relacionados con los movimientos neogóticos y neomodéjar.</p>
<p>Nacionalismo italiano y germánico. Historicismo nostálgico. Arquitectura. Neostilos: neomodéjar, neogótico.</p>	<p>3. Relacionar las exposiciones universales de París, Londres, Barcelona y otras de la segunda mitad del siglo XIX con la expansión de las nuevas corrientes arquitectónicas. 4º) 2º) 7º)</p>	<p><u>Relaciona las exposiciones universales de París, Londres con la arquitectura. Identifica los elementos principales de la Torre Eiffel.</u></p>
<p>Exposiciones universales de París, Londres y Barcelona. La torre Eiffel.</p>	<p>4. Comparar la evolución escultórica desde el clasicismo, por ejemplo Canova, con la nueva plasticidad de Rodin y Camille Claudel. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Explica la evolución del clasicismo de Canova al expresionismo de Rodin. Analiza la obra de Camille Claudel.</u></p>
<p>Escultura: Auguste Rodin. Camille Claudel, escultora. Mariano Benlliure.</p>	<p>Analizar la obra de Camille Claudel y su relación con Auguste Rodin. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Compara la obra de Rodin y Camille Claudel y establece las conclusiones pertinentes.</u></p>
<p>Pintura. Francia: los Pompiers: Bouguereau, Cormon, Alexandre Cabanel, Jean-Léon Gérôme.</p>	<p>Identificar a los principales escultores españoles de la época, señalándola obra de Mariano Benlliure. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Identifica la escultura española, especialmente la obra de Mariano Benlliure.</u></p>
<p>El retrato galante: Los Madrazo. Franz Xaver Wintelhalter. Mariano Fortuny y Madrazo, artista total: pintor, escenógrafo, diseñador de moda, inventor.</p>	<p>Identificar el género pictórico denominado "Pintura orientalista", a partir de la obra pictórica de artistas europeos y españoles. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Identifica la pintura orientalista europea, ya sea francesa, inglesa, etc. con los orientalistas españoles, por ejemplo Mariano Fortuny.</u></p>
<p>El historicismo: Eduardo Rosales. Francisco Pradilla. Alejandro Ferrant.</p>	<p>Analizar la visión romántica de la historia y el auge del historicismo pictórico. 1º) 5ª) y 7º)</p>	<p>Relaciona la obra pictórica historicista de los pintores: Eduardo Rosales, Francisco Pradilla y Alejandro Ferrant.</p>
<p>Reino Unido: El movimiento prerrafaelita: John Everett Millais, Dante Gabriel Rossetti,</p>	<p>Confeccionar un catálogo de obras fin de siglo relacionado con la pintura "Pompier". 2ª) y 7º)</p>	<p>9.1. Reconoce la obra de los pintores "Pompier" franceses: Bouguereau, Cormon, Alexandre Cabanel, Jean-Léon Gérôme, entre otros.</p>



William Holman Hunt, etc.	Comparar los retratos de Los Madrazo con las obras de pintores coetáneos. 1º) 4ª) y 7º)	Relaciona el retrato pictórico de Los Madrazo y Franz Xaver Wintelhalter.
Decoración y moda: Mariano Fortuny y Madrazo.	Reconocer la evolución en la moda femenina. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Reconoce los trabajos de diseño y vestuario de Mariano Fortuny y Madrazo.</u>
El movimiento "Arts and Crafts", William Morris.	Debatir acerca del movimiento romántico de vuelta a la fabricación artesanal "Arts and Crafts" inglés. 4ª) y 7º)	<u>Explica el movimiento "Arts and Crafts" inglés.</u>
El desarrollo de la técnica fotográfica. El retrato fotográfico.	Comentar los planteamientos estéticos de William Morris. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Comenta los planteamientos estéticos de William Morris.</u>
Los orígenes del cine y el nacimiento del cine americano.	Analizar las principales obras pictóricas de los pintores prerrafaelitas ingleses. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Analiza la obra pictórica del movimiento prerrafaelita.</u>
Música: regionalismo eslavo.	Comentar las primeras fotografías en blanco y negro. Nadar. 1º) 2ª) y 7º)	<u>Identifica la técnica del retrato utilizada por Nadar.</u>
Danza: Tchaikovsky (El lago de los cisnes).	Relacionar el retrato fotográfico y el retrato pictórico. 2º) y 7º)	<u>Compara el retrato en pintura con el retrato coetáneo en fotografía.</u>
La Zarzuela.	Describir el contexto en el que se enmarca el nacimiento del cine, así como el nacimiento del cine americano. 1º) y 7º)	Describe el contexto general en el que surge la cinematografía y a sus pioneros.
	Analizar la obra musical de compositores del este de Europa. 4ª) y 7º)	Reconoce la obra musical de los países eslavos: Alexander Borodín, Modesto Músorgski, Piotr Ilich Tchaikovski, Bedřich Smetana.
	Analizar las claves artísticas en el ballet "El lago de los cisnes" de Tchaikovski. 4ª) y 7º).	Analiza el ballet "El lago de los cisnes" de Tchaikovski.
	Comentar la música popular española, la Zarzuela y sus composiciones más populares. 4ª) y 7º).	Comenta la música popular española: la Zarzuela.
	21. Identificar adecuadamente las composiciones más populares de la Zarzuela española. 4ª) y 7º)	21.1. Identifica los fragmentos más populares de la Zarzuela española.



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. Las Vanguardias		
Unidades didácticas 2.1,2.2,,2.4. 3.1, 3.2		
Nacimiento de la fotografía. Los colores primarios. Teoría aditiva y sustractiva del color. Colores complementarios.	Relacionar los descubrimientos en la composición del color con su aplicación en la técnica pictórica. 2ª 4ª) y 7º)	1.1. Relaciona el descubrimiento de la descomposición de la imagen en colores primarios y su relación con la técnica impresionista.
Decadencia del historicismo, auge de la vida cotidiana.	Diferenciar las teorías de color aditiva y sustractiva. 4ª) y 7º)	2.1. Diferencia la construcción de colores con la luz de la creación con los pigmentos.
Simbolismo. Erotismo. Drogas. Satanismo: Odilon Redon.	Identificar los cuadros con temática simbolista. Diferenciándolos de los de otras temáticas. Odilon Redon 4ª) y 7º)	3.1. Relaciona los temas artísticos y su aplicación al arte: simbolismo, erotismo, drogas, satanismo. 3.2. Analiza la obra pictórica de Odilon Redon.
Preimpresionismo: Courbet, Daumier y Manet. Cézanne	4. Conocer la biografía de Cézanne, su relación con la parte comercial de la creación artística y la influencia en la técnica pictórica posterior. 4ª) y 7º) 6º)	4.1. Describe las principales creaciones de Cézanne.
Reino Unido: John Singer Sargent.	5. Describir las claves de la pintura impresionista. 1º) 4ª) y 7º)	5.1. Identifica los cuadros más representativos de: Manet, Monet, Pissarro, Sisley.
Postimpresionismo: Cézanne, Gauguin y Van Gogh, Seurat.	6. Comparar la diferente temática entre los motivos historicistas y el reflejo de la vida cotidiana en las pinturas de la época. 1º) 4ª) y 7º)	6.1. Compara los cuadros historicistas con las obras de Pissarro o Sisley.
Pintura en España: Santiago Rusiñol, Ramón Casas, Anglada Camarasa, Carlos de Haes, Isidro Nonell, Joaquín Sorolla, José Luis Sert.	7. Relacionar el retrato social en Reino Unido. La obra pictórica de John Singer Sargent. 1º) 4ª) y 7º)	7.1. Relaciona la obra pictórica de Sorolla con John Singer Sargent.
Berthe Morisot. Mary Cassatt.	8. Analizar la pintura española y su valor en relación a la pintura europea. 1º) 4ª) y 7º)	8.1. Identifica las principales obras de los pintores españoles, por ejemplo: Santiago Rusiñol, Ramón Casas, Anglada Camarasa, Carlos de Haes, Isidro Nonell y Joaquín Sorolla.
Los "Nabis" (Pierre Bonnard), los "Fauves" (Matisse).	9. Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los	9.1. Identifica la técnica pictórica de los "Nabis" y



<p>El cubismo, ruptura de una única visión. Juan Gris, George Braque, Pablo Ruiz Picasso.</p> <p>Las etapas pictóricas de Picasso.</p> <p>La obra escultórica de Picasso y su relación con Julio González.</p> <p>El cine como vanguardia: impresionismo, dada, expresionismo, surrealismo. Música: impresionismo: Debussy. Ravel.</p> <p>Música española: Falla, Albéniz, Granados, Salvador Bacarisse.</p> <p>El cartel publicitario. La obra de Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.</p> <p>La estampación japonesa. Técnica del Ukiyo-e. Los grandes grabadores nipones: Kitagawa Utamaro, Utagawa Hiroshige, Katsushika Hokusai.</p> <p>Influencia de la estampación japonesa en Europa: Vincent Van Gogh, nacimiento del comic.</p> <p>El cartel publicitario y la obra artística de Henri de Toulouse-Lautrec.</p> <p>la música espiritual negra. El nacimiento del jazz.</p>	<p>"Nabis" y por los "Fauves". Bonnard y Matisse. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>los "Fauves".</u> <u>9.2. Analiza alguna obra de Pierre Bonnard y Matisse.</u></p>
	<p>10. Comparar la calidad pictórica de las pintoras impresionistas con las obras de los pintores masculinos. Por ejemplo las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>10.1. Compara la obra pictórica de las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt con los pintores coetáneos.</u></p>
	<p>11. Analizar la técnica pictórica de los pintores "Naif". 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>11.1. Explica la concepción pictórica de "Rousseau el aduanero".</p>
	<p>Analizar la obra pictórica de Van Gogh. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>12.1 Analiza el arte de Van Gogh.</u></p>
	<p>13. Debatir acerca de la biografía de Van Gogh y la influencia que tuvo en su pintura. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>13.1. Debate acerca de la posible relación entre vida y obra en Van Gogh.</u></p>
	<p>14. Analizar el origen teórico y la plasmación en el arte de los planteamientos cubistas. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>14.1. Analiza la concepción visual del arte cubista.</u> <u>14.2. Compara alguna obra cubista con otras anteriores.</u> <u>14.3. Identifica las obras cubistas de Juan Gris, Pablo Picasso y Georges Braque.</u></p>
	<p>15. Comentar la escultura española de la época. La técnica de la soldadura en hierro y su relación con Picasso y Julio González. 1º) 2ª) y 7º)</p>	<p><u>15.1. Relaciona la escultura de Julio González y la de Picasso.</u></p>
	<p>16. Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>16.1. Compara las etapas creativas de Picasso: épocas rosa, azul, cubista, surrealista.</u></p>
	<p>17. Conocer el cine y sus relaciones con las primeras vanguardias artísticas. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>17.1. Analiza los intercambios recíprocos entre la cinematografía y las vanguardias en otras disciplinas del arte..</p>
	<p>18. Identificar la tipología del cartel publicitario de la época. 1º) 4ª) y 7º).</p>	<p>18.1. Analiza los elementos formales y narrativos que se dan en el cartel publicitario.</p>
<p>19. Debatir acerca de la calidad</p>	<p><u>19.1. Explica la</u></p>	



	artística del cartel publicitario. 1º) 4ª) y 7º)	<u>importancia del cartel publicitario.</u>
	20. Identificar por su tipología las obras en cartel de los más renombrados artistas de su época. Por ejemplo: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello. 1º) 4ª) y 7º)	<u>20.1. Explica la obra gráfica de los cartelistas: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.</u>
	21. Analizar la técnica japonesa del Ukiyo-e y las principales obras de los estampadores japoneses: Kitagawa Utamaro. Utagawa Hiroshige. Katsushika Hokusai. 2º) 4ª) y 7º)	<u>21.1. Analiza la técnica japonesa del Ukiyo-e y las principales obras de los estampadores japoneses: Kitagawa Utamaro, Utagawa Hiroshige, Katsushika Hokusai.</u>
	22. Debatir acerca de la influencia del grabado japonés con las creaciones europeas, sobre todo en la obra de Van Gogh y de los dibujantes de la denominada "línea clara", por ejemplo Hergé. 1º) 4ª) y 7º)	<u>22.1. Relaciona el grabado japonés con las creaciones europeas, sobre todo en la obra de Van Gogh y de Hergé.</u>
	23. Explicar el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec. 1º) 4ª) y 7º)	<u>23.1. Explica el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec.</u>
	24. Analizar las claves de la música impresionista, ya sea francesa como del resto de Europa. Por ejemplo Debussy y Ravel. 1º) 4ª) y 7º)	24.1. Comenta la música impresionista, utiliza para ello alguna obra de Claude Debussy o Maurice Ravel.
	25. Conocer los compositores españoles y sus obras más representativas: Manuel de Falla, Isaac Albéniz, Enrique Granados, Salvador Bacarisse y otros. 1º) 4ª) y 7º)	25.1. Analiza la obra musical de los compositores españoles: Manuel de Falla, Isaac Albéniz, Enrique Granados, Salvador Bacarisse.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 4. El Modernismo-Art Nouveau		
Unidad didáctica 2.3.		
La fantasía arquitectónica del fin de siglo: El Art Nouveau.	Analizar las claves estilísticas del modernismo, que le diferencian claramente de los estilos anteriores y posteriores.	1.1. Identifica los elementos diferenciadores del arte modernista frente al geometrismo del art decó y



<p>Características principales del Art Nouveau francés.</p> <p>El movimiento en Europa: Modernismo, Jugendstil, Sezession, Liberty.</p> <p>La arquitectura modernista europea. Víctor Horta.</p> <p>El modernismo catalán. La obra de Gaudí.</p> <p>Escultura. La obra de Josep Llimona.</p> <p>El cartel publicitario en Cataluña. Alexandre de Riquer.</p> <p>El mobiliario modernista.</p> <p>La revolución en el vidrio. Los jarrones de Émile Gallé. Las lámparas de colores de Louis Comfort Tiffany.</p> <p>El esmalte en la joyería. La obra de Lluís Masriera.</p>	1º) 4ª) y 7º)	los neoestilos anteriores
	Debatir acerca de la obra modernista en Europa, su extensión y duración cronológica. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Comenta la duración cronológica y extensión geográfica del modernismo. Explica el modernismo en Europa: Art Nouveau, Liberty, Sezession, Jugendstil.</u>
	3. Reconocer el modernismo español, especialmente la obra de Antonio Gaudí. 1º) 4ª) y 7º)	<u>3.1. Compara la obra arquitectónica de Antonio Gaudí, Víctor Horta y Adolf Loos.</u>
	4. Analizar la escultura modernista española, por ejemplo la obra del escultor Josep Llimona. 1º) 4ª) y 7º)	4.1. Analiza la obra escultórica de Josep Llimona.
	5. Reconocer las claves estilísticas en la escultura crisoelefantina. 1º) 4ª) y 7º)	5.1. Identifica piezas escultóricas que puedan clasificarse como crisoelefantinas.
	6. Comentar la importancia de la cartelística española, especialmente relevante en la obra de Alexandre de Riquer y Ramón Casas. 1º) 4ª) y 7º)	6.1. Comenta la obra en cartel de Alexandre de Riquer, Ramón Casas y otros cartelistas españoles.
	7. Identificar la tipología del mobiliario modernista. 1º) 4ª) y 7º)	Analiza y comenta el mobiliario modernista.
	8. Describir la evolución en la técnica del vidrio que supone la obra de Émile Gallé y Louis Comfort Tiffany. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Explica la importancia artística de las creaciones en vidrio de Émile Gallé y Louis Comfort Tiffany.</u>
	9. Analizar los elementos claves de la joyería modernista, utilizando, entre otros, las obras de René Lalique y Lluís Masriera. 1º) 4ª)	<u>Comenta la tipología de la joyería modernista: los diseños de René Lalique, Lluís Masriera y otros.</u>



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 5. El Surrealismo y otras Vanguardias</p> <p>Unidades Didácticas 3.3, 3.4</p>		
<p>Las teorías de Sigmund Freud. La psicología.</p> <p>El irracionalismo onírico. El movimiento surrealista. Origen. Principales artistas: Salvador Dalí, Jean Arp, Joan Miró.</p> <p>El movimiento Dada. La obra escultórica de Jean Tinguely.</p> <p>El movimiento Neoplasticista holandés "De Stijl": arquitectura, pintura y mobiliario. Piet Mondrian. Theo Van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld.</p> <p>El surrealismo en el cine: "Un perro andaluz", Luis Buñuel y Salvador Dalí. "La edad de oro", Buñuel.</p> <p>El cine alemán: El expresionismo alemán: "El gabinete del doctor Caligari" (1920), Robert Wiene.</p> <p>El género de la "Ciencia ficción". Fritz Lang y su película "Metrópolis" (1927).</p> <p>"El ángel azul" (1930), Josef von Sternberg, Marlene Dietrich.</p> <p>Los ballets de Serguéi Diághilev y Nijinsky.</p>	<p>Relacionar el descubrimiento de la psicología con las claves plásticas del surrealismo. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>Identificar las principales obras y los principales pintores surrealistas. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>3. Analizar la importancia histórica de Salvador Dalí y Luis Buñuel. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>4. Explicar la importancia del cine europeo, señalando ejemplos de gran trascendencia posterior como son: "EL gabinete del doctor Caligari", "Metrópolis" "El ángel azul", y otros. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>.5. Explicar las claves estilísticas en arquitectura, pintura y mobiliario del movimiento "De Stijl". 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>6. Debatir acerca del movimiento "Dada" y las obras más importantes de este movimiento artístico. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Relaciona las ideas sobre el psicoanálisis de Sigmund Freud y las creaciones surrealistas, especialmente con el método paranoico-crítico de Salvador Dalí.</u> <u>Explica las principales características del movimiento surrealista.</u></p> <p><u>Comenta las obras surrealistas de Salvador Dalí, Joan Miró y Jean Arp y la pintura metafísica de Giorgio de Chirico.</u></p> <p>3.1. Describe el surrealismo en el cine, utiliza la obra de Dalí y Buñuel: "Un perro andaluz" y el resto de filmografía de Luis Buñuel: "La edad de oro" "Los marginados" "Viridiana" y otras posibles.</p> <p>4.1. Comenta las claves del expresionismo alemán, especialmente relevante en "El gabinete del doctor Caligari" de Robert Wiene. 4.2. Analiza la importancia de la película "El ángel azul" de Josef von Sternberg, y la presencia en ella de Marlene Dietrich.</p> <p><u>5.1. Explica la concepción artística de los neoplasticistas holandeses, el grupo "De Stijl".</u> <u>5.2. Analiza las obras en arquitectura, pintura y mobiliario de los artistas neoplasticistas: Piet Mondrian, Theo van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld.</u></p> <p><u>6.1. Describe el movimiento "Dada" y la obra escultórica de Jean Tinguely.</u></p>



<p>Escenografías y decorados. Relación con artistas de la época: Picasso, Matisse, Natalia Goncharova.</p> <p>Música y danza: Igor Stravinski: "El pájaro de fuego", "Petrushka", "La consagración de la primavera".</p>	<p>7. Reconocer la importancia de los ballets rusos en París y en la historia de la danza contemporánea. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>7.1. Analiza la importancia del ballet ruso, utilizando la obra de Serguéi Diághilev y Nijinsky. 7.2. Comenta la obra musical de Igor Stravinsky y su relación con la danza: "El pájaro de fuego", "Petrushka", "La consagración de la primavera". 7.3. Describe planteamientos coreográficos relacionados con "La consagración de la primavera", por ejemplo el trabajo de Pina Bausch.</p>
--	--	---



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 6. Los Felices Años Veinte. El Art Decó</p> <p>Unidades Didácticas: 3.5</p>		
<p>El desarrollo económico del periodo de entre guerras.</p> <p>El auge del lujo. El arte como producto para la élite.</p> <p>Notas distintivas de la arquitectura <i>decó</i>.</p> <p>Estados Unidos: los grandes edificios. La escuela de Chicago. New York: Chrysler building. Empire State building.</p> <p>Mobiliario art decó.</p> <p>Tamara de Lempicka. Pintora. Escultura: Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.</p> <p>Música: la revista musical. El Folies Bergère. El Moulin Rouge.</p> <p>Música dodecafónica, serialista y atonal. Arnold Schönberg.</p> <p>La música norteamericana. Irving Berlin, George Gershwin.</p>	<p>Identificar las claves sociales y políticas que se relacionan con el <i>art decó</i>. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta la relación entre el desarrollo económico mundial y el auge del <i>art decó</i>. Explica la evolución desde el arte basado en la naturaleza (modernismo), al arte geométrico (<i>art decó</i>).</p>
	<p>Reconocer el estilo <i>art decó</i> en arquitectura, identificando los edificios emblemáticos de este estilo. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Relaciona el art decó con los edificios anteriores de la escuela de Chicago, y los edificios de New York, especialmente el Chrysler Building y el Empire State Building.</u></p>
	<p>Analizar las principales obras y escultores de la época. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Analiza y compara la escultura de Pablo Gargallo y de Constantin Brancusi.</u></p>
	<p>Debatir acerca de la obra pictórica de Tamara de Lempicka. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Comenta la obra pictórica de la pintora Tamara de Lempicka.</u></p>
	<p>Reconocer la importancia y trascendencia musical del género artístico denominado "La revista musical". 1º) 5ª) y 7º)</p>	<p>5.1. Explica las claves artísticas del musical, relacionándolo con el "Folies Bergère", el "Moulin Rouge", "Cotton Club" y la trayectoria artística y personal de Joséphine Baker.</p>
	<p>Describir los elementos esenciales en mobiliario y artes aplicadas del estilo art decó. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>6.1. Identifica las claves esenciales del mobiliario decó.</p>
	<p>7. Analizar la importancia del lujo y su relación con los diseños decó. Las empresas Cartier y Patek Philippe 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>7.1. Compara la tipología de las joyas decó, por ejemplo Cartier, con las de otras épocas.</p>



<p>La joyería Decó y los relojes de pulsera. Las empresas Cartier y Patek Philippe.</p> <p>Moda: la revolución en el mundo de la moda y en el vestido de la mujer. Coco Chanel.</p>	<p>8. Distinguir las claves de la música dodecafónica, por ejemplo la obra musical de Arnold Schönberg. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>8.1. Analiza la música dodecafónica, utilizando composiciones, entre otras posibles, de la obra musical de Arnold Schönberg, Anton Webern o Alban Berg.</p>
	<p>9. Evaluar las composiciones musicales de los Estados Unidos, principalmente la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>9.1. Comenta la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin.</p>
	<p>10. Identificar la música popular norteamericana, especialmente la música espiritual negra, el Blues y el Jazz. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>10.1. Identifica y diferencia los ritmos de la música negra americana: espiritual, blues, jazz.</p>
	<p>11. Explicar la evolución en el traje femenino y su relación con el posible cambio del papel de la mujer en la sociedad de la época. 5ª) 6º) 7º).</p>	<p>11.1. Analiza la revolución en el traje femenino que supuso la obra de Coco Chanel.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 7. La Gran Depresión y el Arte de su época</p> <p>Unidades Didácticas 4.4</p>		
<p>El fin de la fiesta. La crisis económica. El crack bursátil de 1929. Crisis económica mundial. Auge de los totalitarismos.</p> <p>La fotografía comprometida con los pobres: Dorothea Lange, Walker Evans.</p> <p>La primera película de animación: "Blancanieves y</p>	<p>Comentar la relación entre la situación política europea y su reflejo en el arte. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Analiza la representación plástica del crack bursátil de 1929 en Estados Unidos.</p>
	<p>Analizar el arte social o comprometido. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Comenta la obra fotográfica de Dorothea Lange y Walker Evans.</u> <u>Compara la obra fotográfica de los artistas comprometidos socialmente, con la fotografía esteticista, de, por ejemplo, Cecil Beaton.</u></p>
	<p>Debatir acerca de la función social del arte. 5º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Expone razonadamente la importancia del arte como denuncia social. Utiliza, por ejemplo el documental "Las</p>



<p>los siete enanitos” de Walt Disney.</p>		<p>Hurdes, tierra sin pan” de Luis Buñuel.</p>
<p>El cómic europeo: "Tintín", de Hergé.</p>	<p>Analizar la importancia para el mundo del arte de Walt Disney como empresa. 5º) 6ª) y 7º)</p>	<p>Analiza la importancia para el cine de la obra creativa de Walt Disney.</p>
<p>El cómic norteamericano. El primer súper héroe: "Superman", de Jerry Siegel y Joe Shuster. El héroe triste y solitario: "Batman", de Bob Kane y Bill Finger. El orgullo americano: "Captain America", de Joe Simon y Jack Kirby. Las aventuras espaciales: "Flash Gordon", de Alex Raymond. El exotismo selvático: "Tarzán", de Burne Hogarth.</p>	<p>Describir el nacimiento del cómic, ya sea europeo con "Tintín", como el nacimiento de los superhéroes de Estados Unidos. 5º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Analiza la importancia del cómic europeo, especialmente la obra de Hergé.</u> <u>Explica el nacimiento de los superhéroes norteamericanos del cómic.</u> <u>Analiza las claves sociológicas y personales de los superhéroes del cómic: "Superman", "Batman" y "Captain America".</u> <u>Relaciona el cómic espacial con el cine</u> posterior. Utiliza, entre otras posibles las aventuras espaciales de "Flash Gordon". Comenta la relación entre cine y cómic en el caso de: "Tarzán".</p>
<p>El cine español. Producciones Cifesa. Ballet: La trayectoria del Ballet de la Ópera de París. Serge Lifar.</p>	<p>Explicar la trascendencia posterior en el arte, del cómic de esta época. El criterio evalúa si el alumno es capaz de reconocer las influencias del comic en el arte posterior a esta época y su valoración actual como nuevo género artístico. 5º) Competencias sociales y cívicas. 7º) Competencia conciencia y expresiones culturales 1º) Competencia en comunicación lingüística</p>	<p>Debate acerca del valor del cómic como obra de arte.</p>
<p>Las "Big Band" americanas: Benny Goodman, Glenn Miller, Duke Ellington, Tommy Dorsey, etc.</p>	<p>Analizar las claves sociológicas del cine español. Cultura y situación económica de España. La guerra civil. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Reconoce la situación cultural y económica de España a través de las principales películas españolas de la época, relacionando su creación con la productora "Cifesa".</p>
	<p>Comentar la situación del ballet europeo, la influencia de los coreógrafos soviéticos en el Ballet de la Ópera de París. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Analiza la importancia para la danza de los ballets soviéticos de principio de siglo.</p>
	<p>Reconocer las composiciones</p>	<p>Identifica la música "Swing" y su</p>



	musicales de las denominadas "Big Band" americanas por ejemplo la orquesta de Benny Goodman. 1º) 4ª) y 7º)	relación con las Big Band americanas.
--	---	---------------------------------------

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 8. El periodo de entreguerras y la Segunda Guerra Mundial Unidades Didácticas 4.1,		
Fascismo y comunismo. Iconologías asociadas. Arquitectura fascista y comunista: Berlín y Moscú.	Debatir acerca de la importancia de la iconología en la promoción de las corrientes políticas de la época. 1º) 4ª) y 7º)	Analiza el arte fascista y comunista, estableciendo diferencias y semejanzas.
	Identificar las claves de la arquitectura, especialmente relacionada con las ideologías totalitarias. 1º) 4ª) y 7º)	Compara la arquitectura de ambas ideologías, principalmente en Berlín y Moscú.
Fascismo. La obra cinematográfica de Leni Riefensthal: "Olympia", "El triunfo de la voluntad". Comunismo. El cine de Serguéi Eisenstein: "El acorazado Potemkin" (1925), "Iván el terrible" (1943).	Comentar la evolución en la forma escultórica, la ruptura de la forma. Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para comentar la evolución de la escultura hasta la descomposición de la forma tradicional, partiendo del análisis de la obra de Moore, Pevsner y Gabo. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Comenta la evolución escultórica europea, especialmente relevante en las obras de Henry Moore, Antoine Pevsner y Naum Gabo.</u>
La obra musical de Wagner y el fascismo alemán. La relación vital y musical de Dimitri Shostakóvich con el comunismo soviético.	Analizar la obra cinematográfica europea de la época, destacando principalmente la transcendencia de las creaciones de Leni Riefensthal y Serguéi Eisenstein. 1º) 4ª) y 7º)	Identifica las películas de Leni Riefensthal: "Olympia", "El triunfo de la voluntad". Analiza la construcción narrativa visual de "El acorazado Potemkin".
El París nocturno: Brassai. El fotoperiodismo independiente: la agencia Magnum.	Describir la relación entre la obra musical de Wagner con el fascismo y las composiciones de Dimitri Shostakóvich con el comunismo soviético. 1º) 4ª) y 7º)	Explica la relación entre la música de Wagner y el fascismo alemán.
Abstracción escultórica: Henry Moore, Antoine Pevsner, Naum Gabo. La fotografía de guerra: Robert Capa.	Comentar la tipología fotográfica relacionada con los conflictos bélicos y otras, utilizando, por ejemplo, la obra gráfica de Robert Capa, o los españoles: Agustí Centelles, José María Díaz-Casariego, "Campúa", Venancio	<u>Analiza las claves de la fotografía de guerra, especialmente en la obra de Robert Capa, Agustí Centelles o "Alfonso".</u>



<p>La captación del instante: Henri de Cartier-Bresson.</p> <p>El cartel como propaganda política. El collage. La obra de Josep Renau.</p> <p>El cine clásico americano y sus estilos: La industria del cine. Hollywood. Las grandes compañías americanas: Warner Brothers, United Artist, Columbia y Metro Goldwyn Mayer.</p> <p>La comedia musical: Fred Astaire, Gene Kelly.</p> <p>La comedia amarga: "To be or not to be", Ernst Lubitsch. "El gran dictador" Charlie Chaplin.</p> <p>Amor y guerra: "Casablanca". Michael Curtiz.</p> <p>El cine de suspense: Alfred Hitchcock. El cine neorrealista italiano: "Roma, città aperta" Roberto Rossellini. "Ladrón de bicicletas" Vittorio de Sica.</p>	<p>Gombau o "Alfonso". 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Analiza el planteamiento teórico de la fotografía y el instante de Henri de Cartier-Bresson.</u></p> <p><u>Relaciona la actitud vital y artística de los fotógrafos de la agencia Magnum.</u></p>
	<p>7. Explicar la técnica de la fotografía nocturna, valorando los condicionantes técnicos. Utilizando como ejemplo la obra gráfica de Brassai entre otros. culturales 1º) 2º)</p>	<p>Comenta la técnica de la fotografía nocturna, y las creaciones de Gyula Halász "Brassai".</p>
	<p>8. Comparar la técnica del collage aplicada a diferentes motivos, por ejemplo en la obra de Josep Renau y Matisse 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Explica la técnica del collage y su utilización en el cartel de propaganda política, sobre todo en la obra de Josep Renau.</u></p> <p>Realiza una composición plástica mediante la técnica del collage.</p>
	<p>9. Analizar las claves narrativas y plásticas de la comedia musical norteamericana, utilizando entre otras, la filmografía de Fred Astaire y de Gene Kelly. 7º)</p>	<p>Comenta las claves de la comedia musical norteamericana, utilizando, entre otros, las películas de Fred Astaire y de Gene Kelly.</p>
	<p>10. Razonar la importancia de los grandes estudios cinematográficos en la historia y desarrollo del cine. 1º) 6ª) y 7º)</p>	<p>Explica la importancia de los estudios de cine de Hollywood. Analiza las claves del nacimiento de las grandes compañías norteamericanas de cine: Warner Brothers, United Artist, Columbia, Metro-Goldwyn-Mayer.</p>
	<p>11. Analizar el "tempo" narrativo del género del suspense. 7º) Competencia conciencia y expresiones culturales. 1º) Competencia en comunicación lingüística</p>	<p>Analiza las claves narrativas del género del "suspense", especialmente en la filmografía de Alfred Hitchcock.</p>
	<p>12. Explicar las claves de la comedia con planteamientos sociales. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Describe las claves de la comedia ácida o amarga, comentando, entre otras posibles, las películas: "To be or not to be" Ernst Lubitsch y "El gran dictador" Charlie Chaplin.</p>
	<p>13. Exponer la relación entre amor y guerra en el cine. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Identifica las claves cinematográficas de "Casablanca" de Michael Curtiz.</p>



	14. Describir las características formales y argumentales de la comedia, el suspense y el cine 1º) 4ª) y 7º)	Comenta las características del cine neorrealista italiano, sobre todo en las películas: "Obsesión", de Luchino Visconti; "Roma, città aperta" y "Alemania año cero", de Roberto Rossellini y "Ladrón de bicicletas", de Vittorio de Sica.
--	--	--

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 9. El Funcionalismo y las Décadas 40-50 Unidades Didácticas: 4.2, 4.3</p>		
<p>La función hace la forma.</p> <p>Arquitectura: la simplificación ornamental. La geometría y la matemática como mensaje primordial.</p> <p>La obra de Ludwig Mies van der Rohe. Frank Lloyd Wright. Le Corbusier.</p> <p>El funcionalismo orgánico escandinavo: Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen.</p> <p>El mobiliario funcionalista: Marcel Breuer, Mies van der Rohe.</p> <p>El diseño industrial. La Bauhaus y su influencia posterior.</p> <p>Francisco Ibáñez. La editorial Bruguera.</p> <p>El comic español: "Mortadelo y Filemón".</p> <p>Cine: dominio del cine norteamericano. Grandes directores: John Ford, John Houston.</p>	<p>Debatir acerca de los valores plásticos de la arquitectura funcional. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Explica la idea de que: "La función hace la forma".</u> <u>Comenta la frase del arquitecto Mies van der Rohe "Menos es más".</u></p>
	<p>Identificar la tipología del edificio funcional. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Comenta las claves de la arquitectura funcional.</u> <u>Explica las claves del funcionalismo orgánico escandinavo, comentando la obra de Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen, y el norteamericano Eero Saarinen.</u> <u>Señala las claves del mobiliario escandinavo.</u> <u>Compara el mueble funcionalista con otros estilos anteriores y posteriores.</u></p>
	<p>Comparar las creaciones de los más relevantes arquitectos de esta corriente creativa. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Identifica las principales creaciones arquitectónicas de Mies van de Rohe, Frank Lloyd Wright y Le Corbusier.</u></p>
	<p>Relacionar el origen del diseño industrial y la producción en serie. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Relaciona la escuela alemana "Bauhaus", con el diseño industrial.</u></p>
	<p>Comentar la importancia del cómic español. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Reconoce las claves del éxito del cómic español, incidiendo en la obra de Francisco Ibáñez, y su relación con la editorial Bruguera.</u></p>



<p>La gran comedia. El alemán Billy Wilder.</p> <p>El cine español. Los estudios Bronston.</p> <p>La comedia española: Luis García Berlanga.</p> <p>Moda: Alta costura. La obra de Cristóbal Balenciaga. El <i>New Look</i> de Christian Dior.</p> <p>La música neorromántica de Joaquín Rodrigo, "Concierto de Aranjuez".</p> <p>Danza: Danza contemporánea: las coreografías de Maurice Béjart y Roland Petit.</p>	<p>Debatir acerca de la supremacía comercial de las producciones cinematográficas norteamericanas y analizar sus posibles causas. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Analiza el dominio europeo de la cinematografía americana y la obra de los grandes directores norteamericanos, especialmente John Ford y John Houston.</p>
	<p>Analizar la gran comedia cinematográfica. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta la gran comedia cinematográfica, remarcando la obra plástica del director alemán Billy Wilder.</p>
	<p>Analizar las claves de la creación de los estudios Bronston en España. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Relaciona la cinematografía española y la importancia de los estudios Bronston.</p>
	<p>Relacionar la obra cinematográfica de Luis García Berlanga con la sociedad española de su tiempo. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>9.1. Analiza las claves de la comedia en la obra cinematográfica de Luis García Berlanga.</p>
		<p>Analiza la industria de la moda de alta costura, aplicando entre otras, la obra creativa de Cristóbal Balenciaga.</p>
	<p>Reconocer la música del maestro español Rodrigo. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Relaciona la obra musical de Joaquín Rodrigo con el romanticismo musical anterior, señalando la importancia mundial de "El concierto de Aranjuez".</p>
	<p>Analizar la evolución de las coreografías en el ballet, desde los ballets rusos hasta las nuevas creaciones. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta las claves de la danza moderna y las coreografías de Maurice Béjart y Roland Petit.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 10. Los Años 60-70 Unidades Didácticas: 5.1, 5.2, 5.3</p>		
<p>Arquitectura. El estilo internacional.</p> <p>Arquitectura española: Francisco Javier Sáenz de Oiza, Miguel Fisac.</p> <p>Expresionismo figurativo y expresionismo abstracto. La pintura hiperrealista. Minimal, Conceptual, Land Art. , Arte</p>	<p>Analizar la evolución en la arquitectura, intentando dilucidar posibles estilos, o evolución desde los edificios anteriores. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Comenta la uniformidad estilística mundial del estilo arquitectónico denominado "Estilo Internacional".</u> <u>Analiza la arquitectura española, especialmente los trabajos de Francisco Javier Sáenz de Oiza y Miguel Fisac.</u></p>
	<p>Explicar las claves conceptuales y plásticas del expresionismo figurativo,</p>	<p><u>Comenta las claves del expresionismo figurativo,</u></p>



<p>Povera, Instalaciones. Artistas destacados.</p> <p>Expresionismo abstracto: Jackson Pollock, Mark Rothko.</p> <p>Expresionismo figurativo: Francis Bacon, Lucian Freud.</p> <p>Pop Art: Andy Warhol, Roy Lichtenstein. David Hockney.</p> <p>Hiperrealismo español. Antonio López. Eduardo Naranjo.</p> <p>La importancia histórica de los grupos españoles de artistas plásticos "El Paso" (1957) y su antecesor "Dau al Set" (1948).</p> <p>El expresionismo en la escultura española.</p> <p>Escultores vascos: Jorge Oteiza. Eduardo Chillida, Agustín Ibarrola.</p> <p>La abstracción geométrica: Pablo Palazuelo, Martín Chirino, Amadeo Gabino.</p> <p>El movimiento cinético: Eusebio Sempere.</p> <p>Fotografía: el sensualismo de David Hamilton. La elegancia de Juan Gyenes.</p> <p>Música. El sonido estéreo. La música Pop. The Beatles. Los grandes conciertos de masas. La cultura fans.</p> <p>El jazz alcanza un público de masas: Chet Baker, Miles Davis, Chick Corea.</p> <p>El nuevo cine español. El cine de la transición. Saura, Camus, Picazo, Patino,</p>	<p>expresionismo abstracto, pop art, hiperrealismo y arte cinético, arte minimal, arte conceptual, land art y el arte de las instalaciones. 2º) 3ª) y 7º)</p>	<p><u>desde el expresionismo alemán hasta la obra de Francis Bacon y de Lucian Freud.</u> <u>Explica la obra pictórica de Jackson Pollock y de Mark Rothko.</u> <u>Identifica las claves de la pintura del pop art y el hiperrealismo y comparando las obras de Andy Warhol, Roy Lichtenstein y David Hockney, con las de Eduardo Arroyo y Gordillo, y las de Chuck Close y Richard Estes con Antonio López y Eduardo Naranjo, entre otros posibles.</u> Analiza las claves artísticas y autores destacados de las corrientes expresionistas, pop art, hiperrealismo, arte cinético, minimal, conceptual, land art y las instalaciones.</p>
<p>El movimiento cinético: Eusebio Sempere.</p> <p>Fotografía: el sensualismo de David Hamilton. La elegancia de Juan Gyenes.</p> <p>Música. El sonido estéreo. La música Pop. The Beatles. Los grandes conciertos de masas. La cultura fans.</p> <p>El jazz alcanza un público de masas: Chet Baker, Miles Davis, Chick Corea.</p> <p>El nuevo cine español. El cine de la transición. Saura, Camus, Picazo, Patino,</p>	<p>Reconocer los principales estilos escultóricos españoles, la escultura vasca, la abstracción geométrica y otras posibles. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Analiza la importancia de la escultura expresionista española.</u> <u>Describe la importancia de la escultura vasca, indica las obras de Jorge Oteiza, Eduardo Chillida y Agustín Ibarrola.</u> <u>Comenta la abstracción geométrica escultórica en la obra, entre otros posibles, de Martín Chirino, Amadeo Gabino, Pablo Palazuelo, Pablo Serrano y Gustavo Torner.</u> <u>3.4. Analiza el arte cinético y la relación con la obra creativa de Eusebio Sempere.</u></p>
<p>El nuevo cine español. El cine de la transición. Saura, Camus, Picazo, Patino,</p>	<p>Analizar las diferentes visiones de la realidad a través de la fotografía. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Compara la diferente concepción plástica en la obra fotográfica de David Hamilton, Juan Gyenes,</p>



<p>Erice, Borau, la Escuela de Barcelona.</p>		<p>Irving Penn y otros.</p>
<p>Cine: El nuevo impulso norteamericano: Francis Ford Coppola. El gran cine japonés: Akira Kurosawa.</p>	<p>Explicar los avances técnicos en la reproducción del sonido, exponiendo las claves técnicas de la música estereofónica y su evolución hasta la actualidad con el sonido. 2º).3º)</p>	<p>Comenta las claves del sonido musical: monofónico, estereofónico, dolby, 5.1; 7.1.</p>
<p>Nace la Televisión como fenómeno de comunicación de masas.</p>	<p>Comparar los diferentes movimientos musicales occidentales: pop, rock, jazz, blues, etc. 1º) 5ª) y 7º)</p>	<p>Analiza las claves de la música Pop. 6.2. Identifica las principales canciones de los "Beatles". Explica las claves del movimiento "Fans". Comenta la aceptación mayoritaria del Jazz. 6.5. Analiza la obra jazzística y vital de Miles Davis y Chet Baker.</p>
<p>Cómic: éxito internacional de la editorial Marvel.</p>		
<p>El auge del flamenco. Paco de Lucía y Camarón de la Isla.</p>		
<p>El baile flamenco: Antonio. Carmen Amaya. La compañía de Antonio Gades.</p>		
<p>La moda francesa: Yves Saint Laurent.</p>	<p>Analizar los cambios que se producen en la cinematografía española durante la transición. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Describe la evolución del cine español en el periodo de la transición, a través de los directores de la época.</p>
	<p>Valorar la importancia para la industria del cine de la obra creativa de Francis Ford Coppola, George Lucas y otros. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta el resurgimiento del gran cine norteamericano con la obra cinematográfica de Francis Ford Coppola, George Lucas, Stanley Kubrick y otros.</p>
	<p>Comparar el cine europeo, norteamericano y oriental. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Analiza la filmografía del director japonés Akira Kurosawa, poniéndola en comparación con la obra de, Fellini, Visconti, Bertolucci y otros autores europeos.</p>
	<p>Analizar la importancia creciente de la televisión como fenómeno de comunicación y su importancia en el arte. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Reconoce el paso de la Televisión a fenómeno de comunicación de masas.</p>
	<p>Comentar la nueva generación de superhéroes del cómic. La editorial "Marvel" y la obra de Stan Lee. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Explica las claves del éxito mundial de la editorial de cómics "Marvel".</u></p>



	Exponer la importancia de la música flamenca en todo el mundo. 1º) 4ª) y 7º)	Identifica la obra musical de Paco de Lucía y de Camarón de la Isla. Explica las claves del éxito internacional del flamenco. Reconoce la importancia del baile flamenco en el mundo, referencia la danza y coreografías de Carmen Amaya y Antonio Gades.
		Analiza la ubicación del flamenco en España y establece conclusiones a partir de los datos obtenidos.
	Comentar la evolución en la moda europea de este tiempo. 1º) 4ª) y 7º)	Analiza la importancia de la moda francesa, referenciando las creaciones de Yves Saint Laurent.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 11. Los Años 80-90 Unidades Didácticas: 6.1, 6.2		
Arquitectura y diseño industrial. El estilo posmoderno. El edificio como espectáculo. El grupo Memphis.	Analizar la evolución de la arquitectura y el diseño, desde la uniformidad racionalista al barroquismo personalista del creador. 1º) 4ª) y 7º)	Explica la evolución de la arquitectura, y el diseño desde la obra como función a la obra como espectáculo. Comenta los valores del diseño del grupo Memphis y su influencia en las tendencias actuales.
Escultura: La obra de Fernando Botero y Alberto Giacometti. Video Instalaciones, Video Arte. Artistas destacados. La música como acción política de masas. Live Aid.	Comentar la evolución escultórica en occidente. 1º) 4ª) y 7º)	Compara las obras escultóricas de Fernando Botero y Alberto Giacometti. Compara las obras escultóricas de Nam June Paik, Bill Viola, Pipilotti Rist entre otros.
Eclosión de la moda como fenómeno de masas. Las supermodelos sustituyen a las actrices en el ideal de belleza colectivo.	Analizar el fenómeno social que supone la música en vivo retransmitida a través de la televisión. 1º) 4ª) y 7º)	3.1. Analiza la fuerza de la música pop y su capacidad de crear acción política, explicando el fenómeno



<p>Los grandes diseñadores. La industria del prêt à porter. El mundo de los complementos. El diseñador como estrella mediática: Alexander McQueen, Valentino, Chanel (Lagerfeld), Dior (John Galliano), Armani, Versace, Calvin Klein, Tom Ford, Carolina Herrera.</p>	<p>Debatir acerca del ideal de belleza relacionándolo con el éxito mediático y social de las "supermodelos". 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>musical "Live Aid". Comenta la eclosión de la moda como fenómeno de masas. Explica la idea de belleza referenciada al éxito de las supermodelos. 4.3. Analiza el cambio de patrón estético desde las actrices hacia las modelos.</p>
<p>El desfile de modas como espectáculo multimedia. Baile: Michael Jackson. Danza española: Las compañías de Sara Baras y Joaquín Cortés. Cine español. El despegue internacional: José Luis Garci. Fernando Trueba. Fernando Fernán Gómez. Pedro Almodóvar. Alejandro Amenábar.</p>	<p>Comparar las creaciones en el mundo de la moda de los diseñadores más relevantes. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta la evolución de los pases de modelos a espectáculos audiovisuales. Explica el auge de los diseñadores en los "mass media". Identifica las claves estilísticas de los principales diseñadores de moda: Alexander McQueen, Valentino, Chanel (Lagerfeld), Dior (John Galliano), Armani, Versace, Calvin Klein, Tom Ford, Carolina Herrera.</p>
<p>Directoras españolas, nuevas miradas de la realidad: Pilar Miró, Icíar Bollaín.</p>	<p>Analizar el cambio filosófico que supone asumir el nuevo rol del artista como fenómeno mutante. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>6.1. Analiza la obra musical y artística de Michael Jackson y Madonna.</p>
<p>Televisión: Aparición del color. Retransmisiones en directo: olimpiadas, futbol, conciertos, guerras.</p>	<p>Exponer la importancia de las compañías musicales españolas en todo el mundo, destacando especialmente la difusión de las compañías flamencas. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>7.1. Explica la importancia de las compañías de danza y de las coreografías de Sara Baras y de Joaquín Cortés.</p>
<p>Fotografía en España: Cristina García-Rodero, Alberto García Alix. El cine de animación, los estudios Pixar, estreno de "Toy Story".</p>	<p>Reconocer las principales obras cinematográficas de los creadores españoles, valorando el éxito internacional de todos ellos. Este criterio valora si el alumno conoce y valora la repercusión internacional de la cinematografía española de este periodo, a través de los autores más destacados y sus obras más emblemáticas. 7º) Competencia conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>Reconoce la obra cinematográfica de los principales directores españoles: José Luis Garci, Fernando Trueba. Fernando Fernán Gómez, Pedro Almodóvar, Alejandro Amenábar, Álex de la Iglesia, entre otros posibles.</p>



	<p>Valorar la irrupción de las directoras españolas en el panorama cinematográfico español e internacional, analizando su obra artística: Pilar Miró, Icíar Bollaín, Josefina Molina, etc. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Analiza la labor creativa de Pilar Miró, Icíar Bollaín y otras directoras españolas. Analiza en términos de diversidad y complementariedad el cine español femenino y masculino.</p>
	<p>Explicar la evolución técnica y escenográfica del paso de la televisión en blanco y negro a la televisión en color y las retransmisiones en directo. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Explica la evolución de la técnica televisiva desde el blanco y negro al color. Relaciona la televisión y los grandes eventos seguidos en directo a través de ella: olimpiadas, futbol, conciertos, guerras.</p>
	<p>Analizar la realidad social española a través de la mirada fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García-Alix. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta la visión de España y su gente reflejada en la obra fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García -Alix.</p>
	<p>Comentar la evolución del cine de animación. El criterio evalúa la capacidad del alumno para comentar y valorar la importancia y evolución del nuevo cine de animación digital, desde el análisis de las obras más destacables. 3º) Competencia digital 7º) Competencia conciencia y expresiones culturales 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p><u>Comenta el éxito de las películas de animación de las productoras "Pixar" y "DreamWorks"; y su relación con las nuevas técnicas de animación digitales.</u></p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 12. Los Años 2000-2014 Unidades Didácticas: 6.3</p>		
<p>El ecologismo y el arte. El islamismo radical. La destrucción de las imágenes religiosas. Arquitectura: Barroquismo: Frank Gehry. Espectacularidad y polémica: Santiago Calatrava.</p>	<p>Analizar la importancia del ecologismo y de la creación artística relacionada con esta filosofía. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Analiza las manifestaciones artísticas relacionadas con el ecologismo analizando las obras de Robert Smithson, Richard Long, Christo y Hans Haacke, las fotografías de Ansel Adams, la película "Dersu Uzala", los documentales de Félix Rodríguez de la Fuente y del National Geographic.</p>



<p>El concepto "High Tech". La obra de Norman Foster.</p> <p>La obra de Zaha Hadid.</p> <p>El internacionalismo universal. Internet.</p> <p>La tecnología digital: cine, televisión, fotografía y música. Arte computacional.</p> <p>Música y baile: nuevas tendencias: Hip hop, dance.</p> <p>Nuevos canales de promoción artística: museos virtuales, YouTube, páginas Web, Blog, redes sociales.</p> <p>Cine en español: el éxito internacional de Guillermo del Toro con "El laberinto del fauno".</p> <p>La internacionalización del cine español: Juan Antonio Bayona, Rodrigo Cortés.</p> <p>El género documental en el cine. Frederick Wiseman, Abbas Kiarostami, Jacques Perrín, Víctor Erice con Antonio López y otros.</p> <p>Televisión: las series de TV, equiparables en popularidad y audiencia al cine</p> <p>Técnicas de la producción audiovisual. Integración multimedia.</p>	<p>Debatir acerca del islamismo radical y de la iconoclastia a través de la historia del arte. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta el concepto iconoclasta del islamismo radical, en referencia a la destrucción de las imágenes de Buda, entre otras posibles.</p>
	<p>Identificar los edificios más relevantes de la década, ya sea en España o en el resto del mundo. 6º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Analiza los edificios estrellas y su repercusión mundial. Compara las creaciones emblemáticas de Frank Gehry, Santiago Calatrava y Norman Foster entre otros posibles.</u></p>
	<p>Comparar la obra arquitectónica de Zaha Hadid con la del resto de arquitectos contemporáneos. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Comenta la obra arquitectónica de Zaha Hadid.</u></p>
	<p>Explicar la importancia de internet y de la tecnología digital en la creación artística. 2º) 3º) 6º)</p>	<p>Describe la importancia de internet en el arte actual. Analiza la tecnología digital y su relación con la creación artística. Explica el potencial difusor de la creación artística que supone "YouTube" y otras plataformas similares.</p>
	<p>Identificar nuevas formas de danza, tales como el "Hip Hop" y el "Dance". 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta las nuevas coreografías relacionadas con el "Hip Hop" y el "Dance".</p>
	<p>Analizar la obra cinematográfica española reciente. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta la obra cinematográfica española reciente, referenciando, por ejemplo, los trabajos de Juan Antonio Bayona, Daniel Monzón, Jaume Balagueró, etc.</p>
	<p>Conocer las características propias del género documental en el cine. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Describe las características más importantes del género documental en el cine.</p>
	<p>Explicar la estructura narrativa de las series de ficción para televisión en oposición al sistema narrativo del cine. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Analiza las claves de la producción de series para televisión. Expone los factores del éxito de audiencia en las series para Televisión, referenciando ejemplos. Compara la técnica narrativa de las series televisivas con la ficción cinematográfica..</p>

Temporalización

<p style="text-align: center;">TEMPORALIZACIÓN</p> <p>UNIDADES DIDÁCTICAS – TEMAS DE LA PROGRAMACIÓN</p>	<p style="text-align: center;"><u>EVALUACIONES</u></p>
<p>TEMA 1: unidades</p> <p>.1.1. Arte Neoclásico.</p> <p>.1.2. Pintura romántica.</p> <p>.1.3. Goya y España.</p> <p>.1.4. Arquitectura siglo XIX.</p> <p>.1.5. Rodin. Prerrafaelitas.</p>	<p style="text-align: center;"><u>1ª Evaluación</u> 19 septiembre 15 diciembre</p>
<p>TEMA 2.A: unidades</p> <p>.2.1. Impresionismo</p> <p>.2.2. Postimpresionistas</p>	
<p>TEMA 2.B: unidades</p> <p>.2.3. Art Nouveau.</p> <p>2.4. Fauves</p>	<p style="text-align: center;"><u>2ª Evaluación</u> 18 diciembre 16 marzo</p>
<p>TEMA 3: unidades</p> <p>.3.1. Cubismo Picasso</p> <p>.3.2. Abstracción Neoplasticismo</p> <p>.3.3. Pintura surrealista Dada</p> <p>.3.4. Expresionismo-Futurismo</p> <p>.3.5. Movimiento Art Deco</p>	
<p>TEMA 4: unidades</p> <p>.4.1. Escultura moderna</p> <p>.4.2. Arquitectura racionalista</p> <p>.4.3. Arquitectura moderna</p> <p>.4.4. Foto cartel y cine</p>	
<p>TEMA 5: unidades</p> <p>.5.1. Expresionismo abstracto</p> <p>.5.2. Abstracción europea</p> <p>.5.3. Pop y realismos</p>	<p style="text-align: center;"><u>3ª evaluación</u> <u>Evaluación final</u> 19 marzo 7 junio</p>
<p>TEMA 6</p> <p>.6.1. Posmoderno El Diseño</p> <p>.6.2. Comic Cine 80-2000</p> <p>.6.3. Arquitectura y arte S XXI</p>	

5. Evaluación.

5.1. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Instrumentos de evaluación

La evaluación del aprendizaje del alumno vendrá dada por la realización de pruebas (al menos dos por evaluación) donde quede de manifiesto el grado de adquisición de nuevos contenidos.

Los objetivos de las pruebas son:



Asegurar lo aprendido. Valorar el estudio y reflexión sobre los contenidos manejados. Dejar constancia del esfuerzo individual y la motivación. Dejar prueba documental de los conocimientos adquiridos. En el mes de junio, si fuera necesario, se facilitará un examen de recuperación para que los alumnos que no hayan superado la media de las pruebas de conocimientos teóricos tengan la oportunidad de hacerlo.

Criterios de calificación

Durante el desarrollo del curso, en cada evaluación, la media de exámenes teóricos supondrá un 100% del porcentaje total de la nota. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta.

En cada trimestre se realizarán un mínimo de dos exámenes, prueba teórica con los contenidos conceptuales y estándares principales evaluables de cada parte, obteniéndose la nota de la evaluación con la media de ambas calificaciones.

La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones.

No se contabilizará media por debajo de la calificación 3,00.

En cada evaluación, el profesor podrá proponer trabajos monográficos a desarrollar por cada alumno, o pruebas de comprobación del seguimiento de la materia a realizar en clase; en caso de realizarse, estas actividades su valoración constituirá el 20 % de la nota de cada evaluación.

Si el profesor lo considerara conveniente podrá proponer una prueba global de mejora de nota al final de cada trimestre; aquellos alumnos que partieran de una media menor de 5,00 podrán alcanzar con esta prueba la calificación de 5,00; aquellos alumnos que ya hubieran obtenido en la media un aprobado podrán mejorar en esta prueba su nota global un máximo de un 15%. El profesor podrá condicionar el derecho a realizar esta prueba global de mejora de nota a la actitud del alumno en clase o a la asistencia continuada a esta.

La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones.

Se aprueba obteniendo globalmente una nota igual o superior a 5,00.

Prueba extraordinaria

Los alumnos que deban presentarse a la convocatoria extraordinaria realizarán una prueba teórica con los contenidos conceptuales y estándares principales evaluables de todo el curso. El examen teórico supondrá el 100 % del porcentaje total de la nota.

5.2. Criterios de recuperación: actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes

Las actividades de recuperación y procedimientos para la evaluación de materias pendientes quedarán recogidas en la programación de Fundamentos de Arte 1, quedando a cargo del profesor responsable de la materia Fundamentos de Arte 1, de 1º de bachillerato.

6. Evaluación de la práctica docente.

Criterios para la Evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

Este Departamento ha establecido los siguientes sistemas de evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:

-**Análisis con los alumnos** de los resultados obtenidos en las diferentes actividades que se realizan y del



conjunto de ellas al finalizar cada evaluación.

-En las reuniones del Departamento, Esta información queda recogida en ACTAS.

-En la Memoria final de curso

7. Materiales y recursos didácticos.

No existe libro de texto para esta materia. El profesor podrá facilitar a los alumnos material para preparar los temas, ya sea en papel ya en soporte digital. El alumno deberá completar estos materiales con sus apuntes de clase, y cuanto material sea necesario.

Se utilizará el ordenador y el proyector de video para las presentaciones del profesor.

Las actividades se realizarán exclusivamente en el Aula 302.

8. Medidas de atención a la diversidad.

Se realizará una adaptación curricular más específica con aquellos objetivos y contenidos a adquirir por determinados alumnos a lo largo del curso, una vez conocidas las capacidades y procedimientos que el alumno sea capaz de desarrollar.

Los estándares de aprendizaje son referentes observables, medibles y evaluables que permiten graduar el rendimiento o logro alcanzado y facilitan el diseño de pruebas estandarizadas y comparables. La determinación de estos estándares dotará al sistema educativo de una mayor certeza en la evolución de los aprendizajes y en el grado de adquisición de las competencias.

Medidas de atención a la diversidad

Con los alumnos extranjeros cuya lengua materna no sea el español, se tendrá especial cuidado para que la información que se desea transmitir sea lo más clara posible y no dé lugar a ambigüedades.

Se atenderá respetuosamente tanto a los alumnos menos dotados como a los más aventajados.

Se pondrá la mejor voluntad en atender a las necesidades especiales e "individualizadas" que se vayan dando a lo largo del curso y que en este momento no se han hecho evidentes.

9. Elementos Transversales que se van a trabajar

Elementos Transversales:

- *Comprensión lectora, expresión oral y escrita.*
- *Comunicación audiovisual, tecnologías de la información.*
- *Emprendimiento.*
- *Educación cívica y constitucional.*
- *Fomento del hábito de la lectura.*
- *Educación en los valores que sustentan la democracia y los derechos humanos.*
- *Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos.*
- *Medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil: práctica diaria del ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar.*
- *Contenidos de educación vial y de primeros auxilios, y se promoverán acciones para la prevención de los accidentes.*

Elementos transversales en nuestra asignatura:

1. *La comprensión lectora, la expresión oral y escrita,*
2. *Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres,*



3. *Se fomentarán medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa*

10. Contribución a los planes de innovación educativa

11.3. Contribución al plan TIC

Con el desarrollo de las TIC, los lenguajes visuales y audiovisuales han adquirido un valor preponderante en la actualidad, como medios de comunicación y expresión humana, y como herramientas eficaces en la conservación y trasmisor de conocimiento o como instrumento que facilita el desarrollo científico y tecnológico.

11.4. Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística

11. Actividades complementarias y extraescolares.

SALIDA DIDÁCTICA

Se realizará una visita al Museo de Bellas Artes de Bilbao, para conocer in situ algunas de las obras que se estudiaron en clase. Para aprovechar al máximo la visita se propone realizarla inmediatamente al final de la segunda evaluación, cuando ya se ha introducido el alumno en la difícil lectura e interpretación del arte contemporáneo.

Existe la posibilidad de completar la actividad con la visita de otro museo-galería de arte, Museo Guggenheim, Centro Alhóndiga, etc.

Se intentará la visita a aquellas exposiciones artísticas relevantes que tengan lugar en la ciudad, cuyo programa completo aún se desconoce, cuando se consideren didácticamente adecuadas (Centro Botín, Casyc, MAS...).

EXPOSICIÓN INTERNA DE TRABAJOS

Se realizarán exposiciones internas de los trabajos de los alumnos, en el propio centro, cuando se considere oportuno la difusión de tales trabajos.

12. Información a los alumnos

Instrumentos de evaluación

La evaluación del aprendizaje del alumno vendrá dada por la realización de pruebas (al menos dos por evaluación) donde quede de manifiesto el grado de adquisición de nuevos contenidos.

Los objetivos de las pruebas son:

Asegurar lo aprendido. Valorar el estudio y reflexión sobre los contenidos manejados. Dejar constancia del esfuerzo individual y la motivación. Dejar prueba documental de los conocimientos adquiridos. En el mes de junio, si fuera necesario, se facilitará un examen de recuperación para que los alumnos que no hayan superado la media de las pruebas de conocimientos teóricos tengan la oportunidad de hacerlo.

Criterios de calificación

Durante el desarrollo del curso, en cada evaluación, la media de exámenes teóricos supondrá un 100% del porcentaje total de la nota. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta.

En cada evaluación, el profesor podrá proponer trabajos monográficos a desarrollar por cada alumno, el cual participará en una presentación o intervendrá en un debate. En caso de realizarse, el profesor observará y valorará estas intervenciones, y esta valoración constituirá el 10 % de la nota de cada evaluación.

Se aprueba obteniendo globalmente una nota igual o superior a 5.

La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria

Los alumnos que deban presentarse a la convocatoria extraordinaria realizarán una prueba teórica con los contenidos conceptuales y estándares principales evaluables de todo el curso. El examen teórico supondrá el 100 % del porcentaje total de la nota.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
CULTURA AUDIOVISUAL II CURSO 2019-2020**

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: SEGUNDO CURSO

PROFESOR: MANUEL FERNÁNDEZ SARO

ÍNDICE

- 1. INTRODUCCIÓN DE ÁREA**
- 2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA**
- 3. CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DEL CURSO. CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
- 4. EVALUACIÓN:**
 - 4.1 -Metodología: Concreción de los Métodos Pedagógicos y Didácticos**
 - 4.2 -Procedimientos, Instrumentos de Evaluación y Criterios de Calificación**
 - 4.3 -Criterios de Recuperación: Actividades de Recuperación y Procedimientos para la Evaluación del alumnado con materias pendientes**
- 5. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.**
- 6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**
- 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**
- 8. CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE VAN A TRABAJAR**
- 9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**



1. INTRODUCCIÓN DE ÁREA

La materia de **Cultura Audiovisual** constituye una herramienta fundamental para la formación y el desarrollo del alumno en la cultura icónica contemporánea, contribuyendo al desarrollo de capacidades básicas para desenvolverse en un complejo entramado comunicativo y tecnológico donde la imagen ocupa un lugar predominante.

La invención de la fotografía y del cine, en el siglo XIX, supusieron el comienzo de una transformación progresiva de las artes gráficas y visuales. Entendidas como un sistema neutro de captación de la realidad, las imágenes producidas por los nuevos medios mecánicos liberaron en buena parte a las técnicas tradicionales del peso de la representación fiel de la realidad. Esta capacidad de traducir lo real de manera aparentemente objetiva, junto con el desarrollo de nuevas técnicas y medios, serán la base de una vertiginosa expansión del uso de la imagen como herramienta de comunicación y de un nuevo régimen escópico. Este avance de los medios y la tecnología, vinculados a la comunicación audiovisual, que se lleva a cabo con continuidad desde mediados del siglo XX, recibirá un notable empuje con las tecnologías digitales, que ofrecerán a su vez nuevas y potentes herramientas para el tratamiento y la generación de imágenes.

El desarrollo de nuevas plataformas como Internet, la telefonía móvil o la televisión digital han transformado también la manera en que los medios de comunicación tradicionales se han venido relacionando con sus audiencias, posibilitando una mayor interacción, al tiempo que han democratizado las herramientas de acceso y elaboración de contenidos, de forma no jerarquizada y multidireccional. En concreto, la creación y publicación de contenidos audiovisuales en la era digital se ha vuelto una labor accesible, permitiendo un continuo flujo de comunicaciones, trabajos y nuevas propuestas al margen de la industria audiovisual.

Otro aspecto relevante de la realidad audiovisual actual es la confluencia de lenguajes que conviven y dialogan en tiempo real mediante nuevos esquemas narrativos, que requieren nuevas herramientas de análisis. La popularización de los llamados new media, caracterizados por abrir un escenario interactivo donde antes había un proceso de transmisión lineal de la información, y la expansión de las redes sociales han creado un reciente escenario de convergencia mediática dominado por nuevos paradigmas narrativos como el transmedia, donde las historias fluyen simultáneamente a través de diferentes lenguajes y plataformas (cine, cómic, televisión, internet, videojuegos, teatro, novela,...), expandiéndose y transformándose de forma coral y envolvente.

En este contexto, donde la pantalla y los dispositivos electrónicos se han convertido en elementos fundamentales de nuestras vidas, se hace cada vez más necesaria una profunda alfabetización audiovisual. El alumno no sólo debe ser capaz de planificar y analizar las obras audiovisuales y multimedia que le rodean, de comprender los esquemas narrativos y los procesos productivos, de manejar la tecnología de creación audiovisual, sino que también debe ser capaz de identificar la parcialidad y las emociones que están en la base de la fascinación que ejercen las imágenes en los medios, valorando la necesidad de una actitud reflexiva, personal y crítica, sin abandonar por ello el placer estético y la fruición narrativa.

Pese a que los contenidos audiovisuales poseen un carácter transversal y multidisciplinar, la inclusión de estas habilidades en el currículo adquiere un valor fundamental durante la Educación Secundaria Obligatoria en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Esta materia trata de desarrollar en el alumno, entre otros aspectos, la capacidad para comprender diferentes aspectos del lenguaje multimedia que le rodea. Más adelante, y dentro de la modalidad de Artes del Bachillerato, la Comunicación Audiovisual profundiza en los aspectos técnicos y las particularidades del lenguaje de diferentes medios y soportes, desde los tradicionales (fotografía, cine, radio, televisión), a los más recientes (videojuego, multimedia, internet). Esta tarea se lleva a cabo valorando la relación entre



I.E.S. "SANTA CLARA"

los elementos técnicos, compositivos o narrativos y su intencionalidad comunicativa y expresiva, tanto en el análisis de diferentes piezas audiovisuales como en la creación de las mismas.

2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

OBJETIVOS DEL BACHILLERATO

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar actitudes que contribuyan al desarrollo sostenible.
- c) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma, y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- d) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes y, en particular, la violencia contra la mujer, e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- e) Desarrollar, aplicar y potenciar las competencias adquiridas por los alumnos en la educación básica.
- f) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- g) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
- h) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras, fomentando una actitud de respeto a la diversidad lingüística y cultural.
- i) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- j) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- k) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- l) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- m) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- n) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- ñ) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- o) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.
- p) Profundizar en el conocimiento del patrimonio histórico, artístico, cultural y natural, y de las tradiciones de Cantabria, afianzando actitudes que contribuyan a su valoración, difusión, conservación y mejora.

OBJETIVOS GENERALES DE CULTURA AUDIOVISUAL EN BACHILLERATO

A lo largo de la historia, el ser humano ha generado gran número de referencias icónicas para comunicar y narrar historias. La asignatura Cultura Audiovisual, tiene como finalidad dotar y formar al alumnado, en la etapa de bachillerato, en una doble vertiente. Por un lado, como base para la reflexión y análisis de las imágenes y sonidos que conforman el lenguaje audiovisual y por otro lado, formar a los estudiantes en la producción de sus propias imágenes y productos audiovisuales y que son imprescindibles en una sociedad cada vez más globalizada. Desde los orígenes de la humanidad, en el Paleolítico, la evolución social de los pueblos ha tenido su plasmación gráfica, en representaciones icónicas, reflejando en ellas el entorno en el que viven, utilizando para ello variadas herramientas y convirtiendo a la cultura de la imagen en clave dentro de la evolución de las sociedades modernas. Teniendo en cuenta el pasado pictórico, el mural, la estampa, la caricatura, el cartel, la fotografía, el cómic, el cine, la televisión, el vídeo o el videojuego, todas estas manifestaciones visuales nos transmiten información y son inequívoca muestra de la capacidad creativa, de modelos comunicativos y de entretenimiento ligados a la



I.E.S. "SANTA CLARA"

humanidad y a otras disciplinas del saber, como la música, la literatura, la filosofía, el arte, la historia. Desde los soportes más antiguos de los primeros grabados y estampas hasta el desarrollo de los mass media y los new media, las manifestaciones icónicas no son más que recursos visuales y audiovisuales que han alcanzado un alto grado de desarrollo, convirtiendo a la cultura de la imagen en clave dentro de la evolución de las sociedades modernas. Los jóvenes han de desarrollar la capacidad de comprender la cultura audiovisual y multimedia relacionada con la sociedad en la que viven siendo al mismo tiempo productores, comunicadores activos y emisores de mensajes. Adquirir las competencias, por tanto, para el análisis de los elementos expresivos y técnicos, y la dotación de conciencia crítica, debe servir para crear una ciudadanía más responsable y participativa. Esta asignatura tiene también como propósito aportar a los estudiantes destrezas y actitudes que les permitan expresarse mediante los medios audiovisuales que les serán útiles para estudios universitarios o para su posible inserción en el mundo profesional, como un conjunto de criterios que en cuanto receptor le permitan analizar críticamente los mensajes recibidos por los medios citados. En este sentido, la enseñanza de esta materia se estructura en dos caminos paralelos y complementarios. El primero de ellos es el análisis de los productos que se presentan por medios digitales. Aprender a ver, a escuchar, a discernir lo que se dice, cómo se dice y por qué se presenta al espectador de una manera determinada. El segundo de ellos es la creación por parte del alumnado de productos audiovisuales. Aprender el proceso creativo de los productos audiovisuales es, probablemente, una de las mejores herramientas para el desarrollo personal y es sin duda esencial preparar a los alumnos y alumnas para la comprensión de los contenidos que reciben por medios digitales. Estas dos vías son, por tanto, imprescindibles y complementarias en la formación. Cada una de ellas ayuda a la otra para caminar juntas en el objetivo de formar a los alumnos y alumnas en materia tan apasionante como es la creación audiovisual. El alumnado necesitará saber leer los productos audiovisuales para comprender su mensaje y, de forma complementaria, empezar a generar productos digitales, con el fin de comunicarse y conocer mejor la realidad de la cultura audiovisual. El alumnado ha de ser formado para saber expresarse a través de imágenes, utilizando recursos varios como la cámara fotográfica, la de vídeo, el magnetoscopio, la fotocopidora y el ordenador, sin olvidar las técnicas tradicionales de expresión, interviniendo de manera activa en el montaje de imágenes y sonidos, y generando mensajes propios. Cultura Audiovisual se estructura en dos cursos académicos, con el criterio organizador de afianzar en el primer curso de Bachillerato las habilidades y conocimientos necesarios para su desarrollo, centrándose en el segundo curso en la aplicación técnica. En el primer curso el alumnado analizará la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales y las funciones y características de la imagen fija y en movimiento, a fin de crear narraciones audiovisuales sencillas. Para ello se introducen gradualmente y de manera interrelacionada cuatro grandes bloques. El primer bloque se centra en la imagen y significado, el segundo y tercero incide en la capacidad expresiva de la imagen fija y la imagen en movimiento y el cuarto bloque introduce los fundamentos de la narrativa audiovisual. En el segundo curso, el primer bloque el alumnado analizará la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales, en el segundo bloque y tercer bloque comprenderá la organización de las producciones de audiovisuales, y las características de los nuevos media. El cuarto bloque se centra en la publicidad y los mensajes publicitarios, y el quinto bloque analiza las imágenes e incide en los mensajes multimedia. Además de los conocimientos específicos relacionados con la materia, el alumnado adquirirá competencias relacionadas con la interpretación de documentación gráfica, plástica, visual y audiovisual, elaborada de acuerdo a los códigos establecidos por cada sistema de comunicación y representación. Esta materia, por otro lado, pretende desarrollar el espíritu emprendedor que favorece que el alumnado analice sus posibilidades y limitaciones, planificando, tomando decisiones, evaluando sus producciones y finalmente se pretende que extraiga sus propias conclusiones y valore a su vez posibles soluciones de mejora del trabajo. En relación con los elementos transversales, se hace referencia en la mayoría de los bloques de contenidos a la importancia de la comprensión lectora y expresión escrita necesaria para la resolución de ejercicios así como a la expresión y comunicación oral atendiendo de manera especial a la terminología y vocabulario específico de la materia. Además, si para cualquier área es importante el aprendizaje del lenguaje audiovisual, es en esta área en la cual se desarrolla todo su potencial al facilitar la comprensión, expresión y comunicación en diferentes formatos visuales y audiovisuales. En la Cultura Audiovisual, como en la mayoría de las materias, se hace necesario al uso de las TIC que sin duda facilitan el aprendizaje de contenidos y procesos. Del mismo modo se incide en el desarrollo del espíritu emprendedor y la educación cívica y constitucional, sin perder de vista la igualdad entre hombres y mujeres, la prevención y resolución de conflictos, situación de riesgo derivadas de la utilización de las TIC y, por supuesto, el fomento del desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente. Respecto a la contribución del área a la adquisición



I.E.S. "SANTA CLARA"

de las competencias clave, el área de Cultura Audiovisual contribuye al desarrollo de todas ellas, dado su carácter integrador. En primer lugar, el área desarrolla plenamente la competencia de conciencia y expresiones culturales, vehiculando la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las artes gráfico-plásticas, visuales y audiovisuales, dando importancia a los valores estéticos y a las habilidades de cooperación, y a la utilización de técnicas y recursos de los lenguajes artísticos. También se trabaja la habilidad para comparar opiniones creativas y expresivas de uno mismo y de los demás, con espíritu crítico y actitud abierta y respetuosa hacia las manifestaciones artísticas desarrolladas en el aula y, sobre todo, la creatividad y voluntad de cultivar las propias capacidades estéticas, mediante la expresión artística a través de la imagen y la participación en la vida cultural. Por otro lado, tiene mucha relevancia para el área el estudio de las manifestaciones artísticas, su apreciación y disfrute, y la conciencia de la herencia cultural en artes plásticas, fotografía, cine, vídeo-creación. La adquisición de la competencia digital en esta área se evidencia en gran parte de los contenidos del currículo relativos al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de las TIC y de los recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para producir creaciones visuales y audiovisuales sino que, a su vez, mejora el aprendizaje competencial tecnológico. La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se trabaja de manera transversal a toda el área. A la competencia para aprender a aprender se contribuye favoreciendo la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia sobre las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. Al mismo tiempo, el área ha de incidir en la formación de códigos éticos, que preparen al alumnado como futuro ciudadano en el uso correcto en la comunicación visual y audiovisual. Estos contenidos deben ser por tanto entendidos como elementos de análisis y trabajo comunes a todos los bloques. Un enfoque competencial y práctico, mediante el que los estudiantes se expresen a través de la imagen, aplicando con rigor conocimientos y técnicas que ya han adquirido y que genere participación y el desarrollo de la creatividad aplicando metodologías motivadoras.

LA ENSEÑANZA DE LA CULTURA AUDIOVISUAL EN EL BACHILLERATO TENDRÁ COMO FINALIDAD EL DESARROLLO DE LAS SIGUIENTES CAPACIDADES:

1. Considerar el hecho visual y audiovisual como lenguajes y adquirir los recursos conceptuales, técnicos y actitudinales para interpretar de forma analítica y crítica sus mensajes.
2. Asimilar la importancia fundamental de los medios de comunicación en una sociedad democrática y la interrelación creativa que brindan las nuevas tecnologías.
3. Comprender y apreciar cómo el progreso actual de las tecnologías de la información y de la comunicación proviene de los avances técnicos y de las necesidades expresivas producidas a lo largo de la historia.
4. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que de ella nos ofrecen los medios audiovisuales.
5. Conocer y comprender los aspectos técnicos y estéticos de los medios de comunicación para aprender a analizar y a crear documentos audiovisuales sencillos.
6. Valorar la importancia de la función expresiva del sonido y de la música en el proceso de creación audiovisual.
7. Analizar mensajes publicitarios y valorar lo que en ellos hay de información, arte, propaganda y seducción.
8. Conocer las características técnicas y expresivas de los medios de comunicación, reconocer sus diferentes géneros y mostrar sus posibilidades informativas y comunicativas.
9. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión.
10. Tomar conciencia de la capacidad de los espectadores, en su función de consumidores, para exigir productos audiovisuales de calidad y de la necesidad de equilibrio entre libertad de expresión y derechos individuales.

OBJETIVOS

Los alumnos que cursen la enseñanza de Cultura audiovisual en el bachillerato ya habrán adquirido unos conocimientos básicos en etapas anteriores y por lo tanto, esta materia les servirá para



I.E.S. "SANTA CLARA"

profundizar en todo lo aprendido, al tiempo que acceden a nuevos conocimientos con la finalidad de su desarrollo a través de las siguientes capacidades:

1. Aprender, profundizar y clasificar los distintos lenguajes que rodean la naturaleza de la imagen y el sonido y ser capaces de identificar su correcta combinación en función del mensaje.
2. Entender la importancia fundamental de los medios de comunicación en una sociedad democrática y la interrelación creativa que brindan las nuevas tecnologías.
3. Comprender y apreciar cómo el progreso actual de las tecnologías de la información y la comunicación proviene de los avances técnicos y expresivos producidos a lo largo de la historia.
4. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que de ella nos ofrecen los medios audiovisuales.
5. Valorar la importancia de la función expresiva del sonido y de la música en el proceso de creación audiovisual.
6. Conocer y comprender los aspectos estéticos, técnicos y expresivos de los medios de comunicación, reconociendo sus diferentes géneros y creando documentos audiovisuales.
7. Analizar críticamente los mensajes gráficos, y desarrollar actitudes reflexivas y creativas ante los mensajes de los medios de comunicación audiovisual, distinguiendo en ellos qué hay de información, arte, propaganda y seducción.
8. Tomar conciencia de que toda elaboración audiovisual va dirigida al público, en su función de consumidores, para exigir productos de calidad y generar un respetuoso equilibrio entre la libertad de expresión y los derechos individuales.
9. Utilizar el vocabulario específico de la materia para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación.
10. Integrar la cultura audiovisual en la comunicación personal como forma de conocer mejor la realidad y al propio ser humano, superando los estereotipos y prejuicios y reflexionando desde la autocrítica, el goce estético y la expresión de sentimientos e ideas propias o ajenas.
11. Dotar al alumnado de una visión general para su orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con la imagen y el sonido, valorando su formación en la Cultura Audiovisual en el entorno laboral de esta comunidad.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS.

La asignatura de Cultura Audiovisual II se estructura en cinco bloques. El primero valora las posibilidades expresivas y narrativas de la integración de sonido e imagen en la creación audiovisual y new media, para luego analizar en el bloque siguiente diferentes aspectos de la producción audiovisual: profesionales, postproducción, efectos especiales, etc. El tercer bloque está dedicado a la radio, la televisión e internet, identificando sus géneros y características principales, y valorando otros aspectos como la programación de contenidos y el tratamiento de la información que llevan a cabo. El bloque cuarto se dedica en exclusiva a la publicidad y el quinto, y último, al análisis de imágenes y mensajes multimedia.

Bloque 1. Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media

Bloque 2. Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios

Bloque 3. Los medios de comunicación audiovisual

Bloque 4. La publicidad

Bloque 5. Análisis de imágenes y mensajes multimedia



CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

Por su carácter global e integrador, esta materia se relaciona con el desarrollo de todas las competencias clave.

En relación a **la comunicación lingüística**, la Cultura Audiovisual supone una herramienta fundamental dentro del actual paradigma de alfabetizaciones múltiples. En un entorno comunicativo cada vez más complejo, con nuevos soportes, formatos y posibilidades narrativas, el lenguaje audiovisual ocupa un lugar prioritario en la socialización del individuo. En este sentido, la asignatura contribuye a que el alumno sea capaz de analizar, crear e integrar mensajes audiovisuales atendiendo a criterios compositivos, expresivos y narrativos, entendiendo sus bases estructurales y sintácticas.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se desarrolla a partir de diferentes contenidos como los sistemas y avances tecnológicos en materia de captación, edición y reproducción de la imagen y el sonido, los aspectos físicos y fisiológicos que intervienen en la percepción visual, o las bases tecnológicas sobre las que se asienta la generación de infografías, efectos e imágenes digitales.

De esta forma, la asignatura de Cultura Audiovisual fomenta **la competencia digital** mediante el desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades en el uso de aplicaciones, recursos y programas informáticos para la creación y tratamiento de imágenes y documentos audiovisuales. Además, se favorece el análisis de nuevas narrativas audiovisuales a través de las herramientas de creación e interacción de narraciones hipermedia o de los sistemas de gestión dinámica de contenidos. Por último, esta asignatura contribuye a educar al alumno en la gestión de la información a través de la Red, valorando la importancia de buscar, seleccionar, contrastar y extraer conocimiento e información de forma crítica, razonada y personal.

La competencia de aprender a aprender se desarrolla por medio del apoyo y el estímulo del alumnado hacia la experimentación, la investigación y la aplicación práctica de los contenidos desarrollados. Se propicia el trabajo de forma autónoma en la elaboración de proyectos, el pensamiento estratégico, la búsqueda de recursos y la aplicación de soluciones personales y creativas.

El análisis crítico de los mensajes difundidos por los medios audiovisuales contribuye de manera efectiva al desarrollo de las **competencias sociales y cívicas**. Uno de los focos de este análisis lo constituye el tratamiento de la información, comprendiendo el sustrato ideológico y empresarial de los diferentes medios y valorando positivamente la pluralidad y la libertad de expresión. Otros aspectos fundamentales son los relacionados con la capacidad del alumnado para reconocer el poder de los medios en la conformación de hábitos de consumo y de necesidades, en la modificación de gustos, en la transmisión de valores o en la construcción de estereotipos. Por último, hay que añadir que la adquisición de habilidades sociales y cívicas se apoya en el fomento del trabajo en equipo y la promoción de actitudes de respeto y tolerancia a la hora de valorar el trabajo de los compañeros.

La cultura audiovisual contribuye al desarrollo de la **competencia de conciencia y expresiones culturales** en la medida en que se orienta hacia la creación y valoración de aspectos culturales y estéticos del panorama social y artístico contemporáneo, potenciándose el desarrollo de la sensibilidad artística y la dimensión estética. De manera especial, se lleva a cabo una puesta en valor del patrimonio audiovisual como una fuente de disfrute, comunicación y conocimiento.



I.E.S. "SANTA CLARA"

El sentido de iniciativa y espíritu emprendedor se impulsa a través del trabajo y la planificación de proyectos creativos, donde se valora positivamente la innovación y la **capacidad de adoptar soluciones personales**.

Para terminar, y como corresponde a una materia que analiza lenguajes, tecnologías y realidades en constante transformación, debemos entender este currículo de manera flexible y dinámica, actualizando constantemente los contenidos para convertirse en un instrumento eficaz, contextualizado e integrador.

BLOQUE 1.

INTEGRACIÓN DE SONIDO E IMAGEN EN LA CREACIÓN DE AUDIOVISUALES Y NEW MEDIA.

CONTENIDOS

- Características técnicas del sonido.
- La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfónica.
- La grabación y difusión musical. Los sistemas monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3 y otros posibles.
- La relación perceptiva entre imagen y sonido.
- La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas. Integración del sonido en las producciones audiovisuales. Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen.
- Funciones de la banda sonora. La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores.
- La banda sonora en el cine español. Los principales compositores.
- Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para comprender los fundamentos de la percepción del sonido y sus características técnicas: El sistema auditivo, Longitud de onda, frecuencia y timbre.
2º) Competencia matemática y en ciencia y tecnología.
2. Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para conocer los diferentes tipos de micrófonos disponibles y determinar la calidad y adecuación a cada situación concreta, debiendo realizar sencillas prácticas de grabación. También se verán aspectos como las conexiones y cableado de audio.
2º) Competencia matemática y en ciencia y tecnología. 3º) Competencia digital.
3. Diferenciar las características técnicas principales de grabación y difusión de sonidos a través de los diferentes sistemas: monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3, etc.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para realizar la edición digital de múltiples pistas de sonido, introduciendo diferentes efectos y manejando diferentes formatos de audio.
2º) Competencia matemática y c en ciencia y tecnología. 3º) Competencia digital.
4. Explicar la relación entre la imagen y el sonido.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar y utilizar las diferentes relaciones entre el



I.E.S. "SANTA CLARA"

sonido y la imagen, clasificándolos según su origen (sonido visualizado, fuera de campo y voz en off) e interpretando el valor expresivo y narrativo de la relación entre ambos (ritmo, sincronía, asincronía, disonancia,...). El alumno debe reconocer ciertas tipologías sonoras recurrentes en la producción audiovisual: sonido ambiente, sonido interno, diálogos, narración, efectos especiales, música,... y saber incorporar diferentes pistas de audio y combinarlas, aplicando transiciones y efectos a sus producciones audiovisuales.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

5. Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para analizar las funciones expresivas y comunicativas que el sonido puede cumplir en relación con la imagen a partir de fragmentos audiovisuales y radiofónicos. Es recomendable advertir aspectos tales como el origen del sonido y la manera de relacionarse con la imagen y el montaje, para valorar finalmente las funciones estéticas y comunicativas que esta manera particular de relacionarse desempeña en la narración.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

6. Analizar la calidad de la composición musical en las bandas sonoras para el cine y la importancia que tienen en el conjunto total de la película.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia de la música en la narración audiovisual, analizando su funcionalidad (ambientación, psicológica, estructural), y haciendo un breve recorrido histórico por algunos de sus grandes creadores (Max Steiner, Miklos Rozsa, Bernard Herrmann, Henry Mancini, Ennio Morricone, Leonard Bernstein, Bob Fosse, Vangelis o Michael Nyman, por ejemplo), así como por el género musical.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

7. Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia de la música en el cine español, con un breve recorrido histórico donde se puede observar la transición desde el cine protagonizado por iconos de la canción y el fenómeno de los niños prodigio, pasando por la irrupción del pop en los años 60, a la consolidación y valoración de las bandas sonoras desde los años 90, con grandes obras y compositores.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

8. Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales y de "new media", analizando las funciones comunicativas y estéticas de los productos audiovisuales.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia del sonido no sólo en el cine, sino también en otros medios y formatos como el videoclip, la publicidad, el videojuego, internet, apps,...

3º) Competencia digital. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

9. Analizar la técnica narrativa del cine mudo y sus características técnicas.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para apreciar las características propias del lenguaje narrativo en el cine mudo: el lenguaje corporal, la iluminación, la exageración de objetos y situaciones, los intertítulos... y la funcionalidad que en algunos casos adquiere el acompañamiento musical: identificación de personajes, acompañamiento psicológico, simulación del habla, creación de ambientes emocionales, etc.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Explica las características físicas del sonido, proceso de creación y difusión.

2.1. Realiza grabaciones de sonido con aparatos sencillos y valora los resultados obtenidos.

3.1. Realiza edición digital, convirtiendo piezas musicales de un sistema de sonido a otro (mono-estéreo, PCM wav, aiff- mp3) y evalúa los resultados. Tamaño, calidad, destino final, etc.



I.E.S. "SANTA CLARA"

- 4.1. Construye piezas audiovisuales combinando imagen y sonido. Integrando: voz en off, piezas musicales y efectos en la narración visual.
- 5.1. Analiza el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros (voz, efectos y música) empleados en una producción radiofónica o en la banda sonora de una producción audiovisual.
- 5.2. Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido.
- 6.1. Relaciona la banda sonora de películas emblemáticas y su importancia en la calidad del conjunto total de la obra fílmica realizada.
- 7.1. Analiza la composición musical de bandas sonoras en España, valorando la calidad de la construcción musical realizada.
- 8.1. Reconoce las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen los medios sonoros.
- 8.2. Identifica las funciones y necesidades de los sistemas técnicos empleados en la integración de imagen y sonido en un audiovisual o en new media.
- 9.1. Explica las características principales de la narrativa visual del cine mudo, referenciando fragmentos emblemáticos de la historia de este cine.

BLOQUE 2.

CARACTERÍSTICAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA EN LOS DIFERENTES MEDIOS

CONTENIDOS

- La industria cinematográfica, videográfica y televisiva según la evolución histórica de las actividades de producción audiovisual.
- Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales.
- Proceso de producción audiovisual y multimedia.
- Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales.
- Edición y postproducción de documentos multimedia.
- Los efectos en la historia del cine y la TV: La noche americana, la doble exposición, el croma, y en la edición digital.
- Condicionantes del diseño universal.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Comentar el resultado artístico y técnico que utilizan los creadores en la industria del cine y el teatro acerca del mundo del espectáculo.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la evolución histórica de la producción audiovisual a través de narraciones autorreferenciales. Algunos ejemplos serían The Artist, Ed Wood o Vivir rodando para el cine, o Birdman para el teatro.

6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

2. Identificar las funciones de los equipos técnicos y artísticos en la producción audiovisual.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la producción audiovisual como una obra de esfuerzo colectivo, identificando diferentes oficios y funciones: productor, jefe de producción, guionista, director/realizador y ayudantes, regidor, "script", operador, director de fotografía, eléctricos, maquinistas y técnicos de rodaje, ingeniero de sonido, montador, técnicos de laboratorio, decoradores, sastres, maquilladores, peluqueros, dobladores, especialistas, etc.

6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

3. Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia de la edición como recurso para



I.E.S. "SANTA CLARA"

conferir sentido, ritmo y significación a las piezas audiovisuales, integrando los diferentes elementos de imagen, texto, video y sonido a partir de los elementos de planificación.

1º) Comunicación lingüística. 3º) Competencia digital. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

4. Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia de los efectos analógicos y digitales históricamente en la narrativa audiovisual: efectos visuales y mecánicos, stop motion, doble exposición, chroma key, gráficos animados, infografía y animación 3D, efectos digitales, ... relacionándolos con los avances tecnológicos.

3º) Competencia digital. 5º) Competencias sociales y cívicas. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Analiza la visión del mundo del cine en películas representativas.

2.1. Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y de la radiodifusión con las necesidades y características de los productos demandados por la sociedad.

2.2. Reconoce las diferentes funciones de los equipos técnicos humanos que intervienen en las producciones audiovisuales y en los multimedia.

3.1. Describe la postproducción, finalidad y técnicas aplicadas a la creación audiovisual.

4.1. Analiza la evolución de los efectos en el cine.

4.2. Valora la necesidad de la audiodescripción y la subtitulación de productos audiovisuales y multimedia.

BLOQUE 3.

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS

- El lenguaje de la televisión. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de televisión. La televisión del futuro. TV interactiva.
- Los hitos de la televisión en el lenguaje audiovisual.
- La televisión en España.
- Tipologías de programas para televisión y su realización.
- Los grandes realizadores.
- La radio. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de radio. Características propias de cada género.
- Radio interactiva.
- Estudio de audiencias y programación. Características de la obtención de los datos de audiencia. Sistemas de elaboración estadística de resultados y trascendencia en la producción audiovisual.
- La radio y la televisión como servicio público.
- Medios de comunicación audiovisual de libre acceso. Internet y la socialización de la información, la comunicación y la creación.
- El uso responsable de la red.
- Libertad de expresión y derechos individuales del espectador.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Valorar el uso y acceso a los nuevos media en relación con las necesidades comunicativas actuales y las necesidades de los servicios públicos de comunicación audiovisual tradicional.

Con este criterio se pretende que el alumno analice algunos aspectos técnicos y expresivos específicos del lenguaje televisivo (el directo, la repetición, la yuxtaposición de imágenes, el collage visual, sobreimpresiones, las cortinillas, los



I.E.S. "SANTA CLARA"

cambios del punto de vista en la realización, la cámara en mano, la cámara oculta,...), así como la utilización del lenguaje audiovisual en los principales géneros y formatos (series, concursos, informativos, anuncios, reality shows, retransmisiones deportivas, magazines, etc.). Además, deberá valorar las transformaciones en el medio producidas por la introducción de dispositivos y plataformas (interactividad, segmentación,...), junto a los nuevos modelos de consumo audiovisual derivados de Internet.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

2. Analizar la importancia creativa, técnica e histórica de los principales realizadores de la Televisión en España.

Con este criterio se pretende que el alumno analice las innovaciones en el lenguaje audiovisual, desde el modelo radiofónico a la configuración progresiva de un lenguaje propio, a partir de algunos programas emblemáticos en la televisión española (por ejemplo Mercè Vilaret, Narciso Ibáñez Serrador, Pilar Miró, Valerio Lazarov, Gustavo Pérez Puig,... entre otros).

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

3. Explicar las características principales de la retransmisión radiofónica.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para comprender los principios técnicos de la retransmisión radiofónica, contemplando los cambios tecnológicos experimentados en el medio hasta el presente.

1º) Comunicación lingüística. 2º) Competencia matemática y en ciencia y tecnología.

4. Comentar las diferencias de planteamiento narrativo de los diferentes géneros radiofónicos, estableciendo sus características principales.

Con este criterio se pretende que el alumno analice algunos aspectos técnicos y expresivos específicos del lenguaje radiofónico y su utilización en diferentes narraciones, identificando por sus características los principales géneros: informativos, debates, retransmisiones deportivas, reportaje, entrevista, dramatizaciones, radiofórmulas, etc.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

5. Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación.

Se pretende que el alumno valore la importancia de los estudios de audiencia en la programación por franjas horarias (prime time), en el diseño de productos audiovisuales orientados a sectores determinados (target), y en el valor de la publicidad como fuente principal de financiación de los medios televisivos y radiofónicos. Trataremos de detectar algunos de los procesos actuales que vive el audiovisual en la búsqueda del público: por un lado la homogeneización derivada del mainstream y por otro la diversificación que imponen los new media, reflexionando críticamente sobre algunos mecanismos (identificación, proyección, emotividad, simplificación, estereotipificación, etc.) presentes en nuestra cultura audiovisual.

5º) Competencias sociales y cívicas.

6. Identificar y discernir, las comunicaciones que emiten los medios de difusión, diferenciando información de propaganda comercial.

Con este criterio se pretende que el alumno analice críticamente el tratamiento de la información en los medios audiovisuales (selección, orden, tiempo, relato, omisión,...), comprendiendo el sustrato ideológico o empresarial de los medios y valorando en este ejercicio de interpretación, que siempre supone la tarea de informar, la importancia de la



I.E.S. "SANTA CLARA"

pluralidad y la libertad de expresión. Esta reflexión debe hacerse extensible a la red, caracterizada por democratización de las herramientas de acceso a la información y de elaboración de contenidos, de forma no jerarquizada y multidireccional, donde trataremos de que el alumno valore la importancia de buscar, seleccionar, contrastar y extraer conocimiento e información de forma crítica, razonada y personal. Finalmente, debe conocer el marco jurídico que ampara y protege al consumidor en su recepción audiovisual.

4º) Aprender a aprender. 5º) Competencias sociales y cívicas. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Analiza producciones televisivas identificando las características de los distintos géneros y distinguiendo los estereotipos más comunes presentes en los productos audiovisuales.

2.1. Analiza piezas emblemáticas de los principales realizadores de Televisión en España y comenta la calidad del producto realizado.

3.1. Comenta las principales características de la retransmisión radiofónica y la evolución desde su inicio hasta los sistemas digitales actuales.

4.1. Identifica las características principales de los géneros radiofónicos.

4.2. Analiza la estructura de los principales géneros radiofónicos, estableciendo sus diferencias principales: presentación, ritmo narrativo, locución, recursos musicales y sonoros, etc.

5.1. Valora la participación de los estudios de audiencias en la programación de los programas de radio y televisión.

5.2. Compara las características fundamentales de los destinatarios de la programación de emisiones de radio y televisión.

6.1. Comenta la importancia de los programas informativos de radio y televisión y su trascendencia social.

6.2. Compara la misma noticia relatada según diferentes medios de comunicación y establece conclusiones.

6.3. Valora la influencia de los medios de comunicación a través de la red

BLOQUE 4. LA PUBLICIDAD **CONTENIDOS**

- El análisis de la imagen publicitaria.
- La publicidad: información, propaganda y seducción.
- Funciones comunicativas. Funciones estéticas.
- Lectura denotativa y connotativa de imágenes.
- La retórica visual.
- Las nuevas formas de publicidad: emplazamiento del producto, publicidad encubierta y subliminal, definiciones correctas de ambas situaciones.
- La publicidad en el deporte, claves sociales y económicas.
- Publicidad de dimensión social. Campañas humanitarias.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Valorar la dimensión social y de creación de necesidades de los mensajes publicitarios analizando las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario.

Se pretende que el alumno reconozca las diferentes funciones que cumple el lenguaje audiovisual en los medios publicitarios (información, emoción, seducción), analizando los elementos compositivos, narrativos, retóricos y expresivos utilizados; y valorando el poder de los medios para la conformación de hábitos de consumo, creación de necesidades, modificación de gustos, y construcción de valores.



1º) Comunicación lingüística. 5º) Competencias sociales y cívicas.

2. Analizar los sistemas de inserción de publicidad en los programas de radio y televisión.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para distinguir y valorar la utilización de diferentes elementos publicitarios en la narrativa audiovisual dentro de cada uno de los medios.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

3. Exponer las consecuencias sociales del papel de los actores cinematográficos como generadores de tendencias y su relación con los patrocinadores comerciales.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para analizar los procesos económicos y sociales derivados del "star system" de la cultura audiovisual y las adaptaciones posteriores al universo televisivo y el de otros medios de comunicación. Se deben advertir los mecanismos de creación del producto llevados a cabo por profesionales (productores, directores, estilistas, diseñadores, agentes artísticos,...) y su inserción en el mercado publicitario, valorando su influencia no sólo en el consumo sino también en la construcción de modelos y transmisión de valores.

5º) Competencias sociales y cívicas. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

4. Comentar la relación entre los triunfos deportivos y su asociación a productos comerciales.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la influencia en la construcción de modelos, la transmisión de valores y la venta de productos y proyectos, que se deriva de la influencia mediática del deporte.

5º) Competencias sociales y cívicas. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Reconoce las distintas funciones de la publicidad, diferenciando los elementos informativos de aquellos otros relacionados con la emotividad, la seducción y la fascinación.

1.2. Analiza diferentes imágenes publicitarias relacionando su composición y estructura con la consecución de sus objetivos.

1.3. Justifica la composición comunicativa y la estructura spots y mensajes publicitarios en relación de la consecución de sus objetivos.

1.4. Reconoce figuras retóricas visuales en el medio publicitario.

2.1. Analiza diferentes recursos utilizados para insertar publicidad en los programas: el spot, el patrocinio, la publicidad encubierta, etc.

2.2. Difiere las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos.

3.1. Reconoce y explica razonadamente la presencia de la publicidad y del patrocinio en la imagen social de los actores y su trascendencia social.

4.1. Analiza la relación entre el deporte y el patrocinio comercial o la publicidad.

BLOQUE 5.

ANÁLISIS DE IMÁGENES Y MENSAJES MULTIMEDIA

CONTENIDOS

- Análisis de productos multimedia.

- Valores formales, estéticos, expresivos y de significado de las imágenes.

- La incidencia de los mensajes según el emisor y el medio utilizado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión aplicando soluciones expresivas para elaborar pequeñas producciones audiovisuales.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Se trata de evaluar la capacidad del alumno para analizar críticamente mensajes audiovisuales (atendiendo a su calidad, innovación, adecuación de la técnica y herramientas narrativas, originalidad,...), pero también para crear mensajes audiovisuales atendiendo a criterios formales, expresivos y narrativos, de manera creativa y personal.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

2. Seleccionar y discernir recursos audiovisuales adaptados a una necesidad concreta.

Se trata de evaluar la capacidad del alumno para analizar y crear mensajes audiovisuales poniendo en relación los recursos técnicos, expresivos y narrativos empleados con su significado y función; valorando asimismo los elementos propios de cada medio, formato o género.

1º) Comunicación lingüística. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Analiza producciones multimedia y new media justificando las soluciones comunicativas empleadas.

2.1. Compara los contenidos comunicativos audiovisuales que se encuentran en internet valorando la adecuación de los emisores y las repercusiones de los mismos.

2.2. Reconoce expresiva y narrativamente un film valorando sus soluciones técnicas en la creación del mensaje.

2.3. Analiza expresiva y narrativamente un programa de televisión valorando sus soluciones comunicativas y el público al que va dirigido.

2.4. Elabora una pequeña producción audiovisual aplicando soluciones expresivas según el género y formato seleccionado.



CURSO 2019-2020	CULTURA AUDIOVISUAL II UNIDADES DIDÁCTICAS
<p>Evaluación Inicial 16 Septiembre-7 Octubre</p> <p>1ª Evaluación 16 Septiembre-5 Diciembre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos físicos y perceptivos, utilización en la imagen multimedia. • Integración de sonido e imagen. • Los medios de comunicación audiovisual • Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios
<p>2ª Evaluación 10 Diciembre-- 2 Marzo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Integración de sonido e imagen. • Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios • Los medios de comunicación audiovisual
<p>Evaluación Final CONVOCATORIA ORDINARIA 3 Marzo- 18 Mayo</p> <p>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA 19 mayo-25Junio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La publicidad • Análisis de imágenes y mensajes multimedia • Recapitulación. Repaso y profundización de los principales contenidos del curso

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE CONTENIDOS

4. EVALUACIÓN:

4.1 -Metodología: Concreción de los Métodos Pedagógicos y Didácticos

Desde el punto de vista metodológico, la enseñanza de esta materia se orienta hacia dos vías paralelas y complementarias. De una parte, el análisis de los mensajes audiovisuales, y de otra, la creación de productos audiovisuales sencillos. Así, el alumno debe conocer los códigos del lenguaje audiovisual y multimedia, sus estructuras narrativas, categorías y géneros, analizando tanto los elementos compositivos y técnicos empleados como su capacidad expresiva y comunicativa. En este sentido, se debe hacer hincapié en la lectura crítica de los mensajes audiovisuales, comprendiendo los aspectos relacionados con su producción, programación o distribución, al igual que con la recepción y valoración de los mismos.

La metodología será activa y flexible, basada en el conocimiento a través de la práctica, en todos aquellos temas que lo permitan. La participación del alumno/a se debe conseguir tanto en las realizaciones prácticas y las actitudes frente a las imágenes, como en la valoración y evaluación de estas, así como de los diferentes medios de realización. La información teórica será la base o el apoyo para la práctica; es importante que el alumno/a conozca el porqué de las medidas o actos que realiza en cada momento. Se fomentará el trabajo riguroso, potenciando la expresión personal del alumno/a sin olvidar la metodología para el análisis y conocimiento del mundo audiovisual. Los contenidos se irán tratando de forma simultánea por varias razones:

- Por la interacción de los contenidos.
- Por el equilibrio motivacional: ya que algunos temas resultan áridos, parece conveniente el estudio paralelo de otros temas.



I.E.S. "SANTA CLARA"

- Porque, dada la amplitud de la materia, es conveniente ir progresando en los contenidos para no dejar materia sin impartir. Los recursos metodológicos deben incluir un aula-taller con toda la dotación específica para la proyección de imágenes y realizaciones audiovisuales.

4.2 -Procedimientos, Instrumentos de Evaluación y Criterios de Calificación

Se entiende por instrumentos de evaluación tanto los documentos realizados por los alumnos y alumnas como los registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno o alumna.

Si la evaluación constituye un proceso flexible, los procedimientos habrán de ser variados. Para evaluar el proceso de aprendizaje nos serviremos de los siguientes procedimientos de evaluación:

- La observación de comportamientos en el aula.
- Intercambios de información de manera personal y grupal.
- Actividades individuales de aula.
- Actividades grupales, donde el grado de participación de cada componente debe estar bien definido.
- Actividades realizadas o completadas en casa, siempre con el conocimiento por parte del profesor-a de las diferentes fases de ejecución.
- Cuestionarios orales y escritos de carácter teórico.
- Pruebas teórico-prácticas sobre los contenidos conceptuales explicados.

Criterios de calificación

-Pruebas objetivas: 60 % de la calificación final de cada evaluación

Normalmente se realizarán **dos exámenes** por evaluación, cuya calificación supondrá **el 60 % de la nota** final de cada evaluación. Aunque existe la posibilidad de realizar, de manera excepcional, un tercer examen.

Al impartirse materia de uno o más bloques de contenidos en una evaluación, las pruebas objetivas (exámenes) estarán referidas a aquellos contenidos que se hayan trabajado en el periodo de evaluación. Debido a la extensión de este tipo de pruebas, se realizarán los días de la semana que tenemos dos sesiones seguidas.

-Actividades de aplicación de los contenidos: 30 % de la calificación final de la evaluación

Realización de trabajos de aplicación de contenidos y que se ajusten a los planteamientos realizados por el profesor, equivalen al **30 %** de la calificación final de la evaluación.

A la hora de calificarlas las actividades se tendrá en cuenta:

- Si el ejercicio realizado responde correctamente al planteamiento propuesto (adquisición de competencias, dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje).
- Acabado final del trabajo presentado. El grado de destreza en el manejo de los útiles y materiales (aplicación de conocimientos procedimentales)
- La correcta presentación (formato, limpieza, cumplimiento de fechas de entrega...).
- Cumplimiento de las diferentes fases del proceso de creación. Conocimiento, por parte del profesor-a, de la evolución de la actividad.

Las actividades calificadas negativamente deberán ser mejoradas, completadas o repetirse íntegramente hasta que respondan correctamente a los planteamientos realizados por parte del profesor-a.

Actitud ante la asignatura: 10 % de la nota de cada evaluación

- Asistencia con puntualidad a clase.



I.E.S. "SANTA CLARA"

- Atención en las explicaciones. Participación positiva en las actividades. Grado de implicación.
- Utilización correcta del material necesario y pertinente.
- Comportamiento adecuado. Colaboración en el mantenimiento de las instalaciones del Centro.

PRUEBA GLOBAL (EN LA EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA).

Según criterio del profesor, tras analizar la marcha del curso, podrá realizarse una prueba global, de toda la materia del curso, en la que el alumno/a deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos y las competencias de las evaluaciones.

A esta prueba global (si esta se realiza) se presentarán obligatoriamente los alumnos que no hayan superado alguna de las evaluaciones y aquellos que, aunque aprobaron, obtuvieron notas negativas en las pruebas objetivas realizadas. El profesor-a puede diferenciar algunos apartados de dicha prueba en función de la trayectoria escolar individual en la asignatura.

Se supone que el alumno-a que ha aprobado los cinco bloques, durante las tres evaluaciones, superará esta prueba sin dificultad, pero debe obtener una puntuación similar a la media aritmética correspondiente. De no ser así, el profesor-a puede decidir que el alumno-a deba presentarse a la convocatoria extraordinaria por considerar que no ha asimilado los contenidos o no ha adquirido las competencias correspondientes.

Si un alumno/a no ha logrado aprobar algún bloque de contenidos durante las evaluaciones y sus correspondientes recuperaciones, la prueba global puede servir como prueba de recuperación también, por lo que si la supera en los términos especificados anteriormente, se considerará que ha aprobado la asignatura.

CALIFICACIONES FINALES. CONVOCATORIA ORDINARIA.

La nota final de la convocatoria ordinaria se obtiene haciendo la media aritmética de las tres evaluaciones (una sola nota) y la prueba global (si la hubiera).

La nota final debe representar el nivel de adquisición de las competencias y el desarrollo y dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de cada alumno-a en la materia durante todo el curso escolar.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN

A la CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA se presentarán los alumnos-as que no hayan alcanzado una calificación global positiva en la convocatoria final ordinaria.

-PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES DE APLICACIÓN DE LOS CONTENIDOS: 40 % de la calificación final

El alumno-a que deba presentarse a esta convocatoria entregará, en la fecha de examen establecida para ello, el **70%**, como mínimo, **de las actividades planteadas durante el curso escolar** u otras similares a ellas si el profesor-a decidiera que es conveniente cambiarlas por la trayectoria personal del alumno-a. Su correcta presentación equivaldrá al 40% de la calificación.

PRUEBA GLOBAL OBJETIVA: 60 % de la calificación final

Se realizará una prueba global, de toda la materia del curso, en la que el alumno/a deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos y las competencias de la programación.

El profesor-a puede diferenciar algunos apartados de dicha prueba en función de la trayectoria escolar individual en la asignatura.

4.3 -Criterios de Recuperación: Actividades de Recuperación y Procedimientos para la Evaluación del alumnado con materias pendientes

Criterios de Recuperación: Actividades de Recuperación

Se convocará una prueba (examen) de recuperación por evaluación, en la que se dará una nueva oportunidad para demostrar si se han asimilado los contenidos y se han adquirido las competencias correspondientes. Se realizará al final de cada evaluación o a principios de la siguiente, cuando el profesor-a considere que es más oportuno.



Si el motivo de la no superación de cada evaluación es la falta de entrega de actividades o la incorrecta elaboración de las mismas, el profesor-a puede proponer la realización, repetición o corrección de determinadas actividades fuera del horario escolar para conseguir los objetivos propuestos.

Como ya se ha señalado en el apartado anterior, si un alumno/a no ha logrado aprobar algún bloque de contenidos durante las evaluaciones, la prueba global de la evaluación final ordinaria puede servir como prueba de recuperación, por lo que si la supera en los términos especificados anteriormente, se considerará que ha aprobado la asignatura.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

PRUEBA OBJETIVA. EXAMEN GLOBAL. Equivale al 70% de la nota final.

Aquellos alumnos que sean evaluados negativamente en la convocatoria ordinaria deberán presentarse a una prueba extraordinaria, que constará de una serie de **cuestiones sobre los cuatro Bloques de Contenidos** que figuran en esta programación.

Se considerará que el alumno ha superado la materia, cuando obtenga una calificación del 50% o más en cada uno de los Bloques por separado y la nota consignada en el boletín correspondiente, será la media aritmética de las notas obtenidas en cada Bloque. **Si no se superan los diferentes Bloques por separado, no se aprobará la asignatura.**

Cuando la media aritmética de los bloques sea igual o superior al 50%, y una de las partes no haya sido superada (es decir, sea inferior de ese 50%), la nota final, que por tanto irá consignada en el boletín, será la nota negativa de mayor número, es decir 4.

PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES: Equivalen al 30 % de la calificación final

-Si el alumno-a no ha presentado al menos el 70 % de las actividades propuestas durante el curso ordinario o el motivo de la no superación de la asignatura ha sido la presentación inadecuada de las mismas, el profesor-a puede plantear la repetición o mejora de algunas de ellas o nuevas alternativas a realizar para ser que sean entregadas en la prueba extraordinaria.

En el caso de haberse entregado de forma satisfactoria la mayor parte de las actividades (70% o más) durante el período de evaluación ordinario, el profesor comunicará al alumno-a si es necesario presentar de nuevo todas las actividades ya realizadas o algunas de ellas.

PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES

CONVOCATORIA ORDINARIA

Los alumnos que tienen pendiente la asignatura de CULTURA AUDIOVISUAL I , o de nueva incorporación (por cambio de modalidad de Bachillerato...), tendrán un seguimiento por parte del profesor de la materia CULTURA AUDIOVISUAL II .

A lo largo del curso se propondrán una serie de actividades a realizar, correspondientes a la materia de primero de bachillerato y se propondrá una prueba objetiva global sobre los contenidos de Cultura Audiovisual I.

Existe la posibilidad de realizar dos exámenes (por Bloques) durante el curso y otro al finalizar la prueba ordinaria.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

-Pruebas objetivas: 40 % de la calificación final.

-Actividades de aplicación de los contenidos: 60 % de la calificación final



I.E.S. "SANTA CLARA"

Realización de trabajos de aplicación de contenidos y que se ajusten a los planteamientos realizados por el profesor, equivalen al **60 %** de la calificación final de la evaluación.

A la hora de calificarlas las actividades se tendrá en cuenta:

- Si el ejercicio realizado responde correctamente al planteamiento propuesto (adquisición de competencias, dominio de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje).
- Acabado final del trabajo presentado. El grado de destreza en el manejo de los útiles y materiales (aplicación de conocimientos procedimentales)
- La correcta presentación (formato, limpieza, cumplimiento de fechas de entrega...).
- Cumplimiento de las diferentes fases del proceso de creación. Conocimiento, por parte del profesor-a, de la evolución de la actividad.

Las actividades calificadas negativamente deberán ser mejoradas, completadas o repetirse íntegramente hasta que respondan correctamente a los planteamientos realizados por parte del profesor-a.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

PRUEBA OBJETIVA. EXAMEN GLOBAL. Equivale al 50% de la nota final.

Aquellos alumnos que sean evaluados negativamente en la convocatoria ordinaria deberán presentarse a una prueba extraordinaria, que constará de una serie de cuestiones sobre los cuatro Bloques de Contenidos.

Se considerará que el alumno ha superado la materia, cuando obtenga una calificación del 50% o más en cada uno de los Bloques por separado y la nota consignada en el boletín correspondiente, será la media aritmética de las notas obtenidas en cada Bloque. Si no se superan los diferentes Bloques por separado, no se aprobará la asignatura.

Cuando la media aritmética de los bloques sea igual o superior al 50%, y una de las partes no haya sido superada (es decir, sea inferior de ese 50%), la nota final, que por tanto irá consignada en el boletín, será la nota negativa de mayor número, es decir 4.

Presentación de Actividades: Equivalen al 50 % de la calificación final

-Si el alumno-a no ha presentado al menos el 80 % de las actividades propuestas durante el curso ordinario o el motivo de la no superación de la asignatura ha sido la presentación inadecuada de las mismas, el profesor-a puede plantear la repetición o mejora de algunas de ellas o nuevas alternativas a realizar para ser que sean entregadas en la prueba extraordinaria.

En el caso de haberse entregado de forma satisfactoria la mayor parte de las actividades (70% o más) durante el período de evaluación ordinario, el profesor comunicará al alumno-a si es necesario presentar de nuevo todas las actividades o algunas de ellas.

5. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El Departamento de Dibujo ha establecido los siguientes sistemas de evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:

En el propio aula con el control de las actividades realizadas y el análisis posterior con los alumnos.

En las reuniones del Departamento, establecidas en el horario de los miembros integrantes, se coordina y realiza seguimiento del desarrollo de la programación y de la práctica docente. Al finalizar cada evaluación se hace también un análisis de los resultados globales y de algunos casos particulares.

En la Memoria final de cada curso se registran aquellos aspectos que la práctica docente indique que no han sido apropiados (por las características del grupo de alumnos, por el ritmo de trabajo, por el grado de adquisición de competencias...) o que pueden optimizarse.

Las Propuestas de mejora del curso anterior siempre se incorporan o adaptan a la Programación del siguiente curso académico.

6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



Al no utilizar libro de texto de manera obligatoria se utilizarán diversos materiales y recursos: Fotocopias, documentos audiovisuales, presentaciones multimedia, libros de consulta, páginas web de apoyo, etc.

Se promueve la autonomía personal del alumnado para que sea capaz de elaborar sus propios apuntes.

El Departamento de Dibujo utiliza diariamente las TIC para el desarrollo de los contenidos en el aula. La competencia Digital se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del trabajo que se quiera realizar y de las finalidades del mismo, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Teniendo en cuenta que la asignatura debe ser eminentemente activa, a la explicación teórica de la materia, y la visualización de documentos audiovisuales seguirá la realización de actividades que pongan al alumno en situación de aplicar los conocimientos adquiridos.

En ese punto es donde atendemos a la diversidad, pues podemos variar el número y/o el grado de dificultad de las actividades. La mayor parte de los ejercicios se resolverán en el aula, mientras que otros tendrán que ser terminados en casa. Lógicamente el tiempo de ejecución de las actividades no es el mismo para todos los alumnos. La puesta en común y el posterior debate de los avances realizados en cada actividad promueve diferentes grados de participación en función de los intereses y capacidades individuales.

Por tanto, el profesor-a contempla una serie de medidas que permiten individualizar en la mayor medida posible el proceso de enseñanza – aprendizaje:

- Distinguir entre contenidos prioritarios y contenidos complementarios o de ampliación.
- Utilizar metodologías diversas.
- Emplear materiales didácticos variados y graduados en dificultad, etc.
- Proponer actividades diferenciadas en función de las capacidades individuales de los alumnos pero siempre con el objetivo final de adquirir los contenidos y las competencias de la programación.

8. CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE VAN A TRABAJAR

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajan continuamente en la asignatura.

Se fomenta la calidad, equidad e inclusión educativa de las personas con discapacidad, la igualdad de oportunidades y no discriminación por razón de discapacidad, medidas de flexibilización y alternativas metodológicas, adaptaciones curriculares, accesibilidad universal, diseño para todos, atención a la diversidad y todas aquellas medidas que sean necesarias para conseguir que el alumnado con discapacidad pueda acceder a una educación educativa de calidad en igualdad de oportunidades.

Se fomenta la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Se fomenta el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida.



La programación incluye elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor y se fomentan las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa personal partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

El carácter integrador de una materia como Cultura Audiovisual, hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las Competencias.

La Comunicación Lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal, como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos propios del lenguaje geométrico.

La Comunicación Lingüística, será utilizada en todos los bloques de contenidos, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos.

La adquisición de la Competencia Matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como al profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

El desarrollo de la percepción y estructuración del espacio, a través de la representación de las formas, favorece de forma significativa que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la geometría métrica; incluye la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos.

Mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, contribuirán también, a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología.

La participación en el Proyecto "ALASBUENASHIERBAS" supone también establecer vínculos entre el Arte y la Ciencias Naturales.

La competencia Digital se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función de la representación que se quiera realizar y de las finalidades de los mismos, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual. La utilización crítica y reflexiva de vías de investigación a través de la Web, así como el empleo de productos informáticos en la resolución de cuestiones, contribuye al desarrollo de la competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

La Cultura Audiovisual facilita el desarrollo de las competencias Sociales y Cívicas puesto que la creación artística favorece el trabajo en equipo y la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.

La Cultura Audiovisual requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen la planificación previa en la elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado.

Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades, desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad. Todo ello, contribuye a desarrollar la competencia *del Sentido de Iniciativa y el Espíritu Emprendedor*.

El dominio de la competencia de Conciencia y Expresiones Culturales, exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes y formatos de la Cultura Audiovisual, así como el conocimiento de sus principios fundamentales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Esta materia proporciona una serie de vivencias, relaciones y conocimientos, que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos de la Cultura Audiovisual, discriminando, relacionando y apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones audiovisuales.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

AMBIENTACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR

Desde el Departamento de Dibujo colaboramos intensamente en la ambientación del Instituto. Bien sea, mediante la exposición de trabajos realizados durante el curso dentro de la asignatura, o apoyando actividades puntuales o de promoción de diferentes Planes o Proyectos de Centro. Tiene especial importancia la participación en el proyecto anual de Sostenibilidad, denominado en este curso escolar "ALASBUENASHIERBAS", donde los alumnos exponen sus trabajos puntualmente y también de manera global al finalizar el curso escolar.

1-SALIDA DIDÁCTICA A CENTROS CULTURALES O ITINERARIO de ARTE PEATONAL

FECHA PREVISTA: 2º TRIMESTRE (Fecha sin determinar)

Dependiendo del calendario expositivo en Santander durante los primeros meses de 2020 existe la posibilidad de realizar una salida didáctica para ver alguna exposición relacionada con las Artes Audiovisuales. Otra posibilidad es recorrer las calles cercanas al Instituto, donde se celebra desde hace varios años el denominado "ARTE PEATONAL". Consiste en la intervención artística de escaparates de comercios de Santander por parte de artistas locales y nacionales. En este caso la salida se realizaría dentro de las horas de la propia asignatura.

2- VISITA AL CENTRO DE UN DIRECTOR DE DOCUMENTALES.

FECHA: VIERNES 22 de noviembre. Horario escolar

Carles Bosch, cineasta y periodista, ha obtenido el reconocimiento nacional e internacional por su nominación en los Oscar por el documental *Balseros* (2003), y ha sido ganador de los premios Goya y Gaudí por el documental *Bicicleta, cuchara, manzana* (2010), donde relata la lucha contra el alzhéimer de Pascual Maragall, expresidente de la Generalitat. Anteriormente trabajó como reportero internacional en la guerra entre Irán e Iraq, la ocupación soviética de Afganistán, la guerra de los Balcanes, la primera guerra del Golfo y los enfrentamientos en Irlanda del Norte, entre otros.

Con motivo de la presentación en Santander del documental "**PETITET**" (2017) acude a nuestro instituto para hablarnos de su experiencia en el rodaje y de toda su trayectoria profesional.

SINOPSIS de "PETITET":

Joan Ximénez Petit, un corpulento gitano del barrio del Raval de Barcelona, había acompañado —tocando los bongos— a muchos de los grandes músicos de rumba. Su padre fue palmero del famoso ídolo de la rumba catalana, Peret, ya muerto igual que todos los grandes nombres de su generación que popularizaron e internacionalizaron la rumba catalana.

Antes de morir su madre, Petit le prometió que algún día devolvería la rumba catalana a la cima, a ser posible en uno de los escenarios más importantes como es el Gran Teatro del Liceo. Es hijo único y padece miastenia gravis, una enfermedad de las llamadas "raras" que solamente se diagnostica a una de cada 50.000 personas en todo el mundo y cuya cura aún no se ha investigado lo suficientemente.

3- PROYECTO: "ALASBUENASHIERBAS". 2020 Año Internacional de la Sanidad Vegetal

FECHAS: Realización durante todo el curso.

EXPOSICIÓN GLOBAL: 4 de mayo-5 de junio.

En diciembre de 2018, la Asamblea General de las Naciones Unidas proclamó **2020 Año Internacional de la Sanidad Vegetal** (AISV). Este año constituye una oportunidad única e irrepetible para sensibilizar sobre cómo la protección de la salud vegetal puede ayudar a eliminar el hambre, reducir la pobreza, proteger el medio ambiente y estimular el desarrollo económico.

Sanidad vegetal

La sanidad vegetal constituye uno de los pilares fundamentales de la producción agrícola, ya que supone la **defensa de los cultivos** contra los **daños producidos por las plagas y enfermedades** que amenazan la calidad y la seguridad de nuestros alimentos. La protección vegetal de los cultivos conlleva actuaciones en la detección de las plagas, el diagnóstico de enfermedades vegetales, su seguimiento, control y erradicación, aplicando las medidas



I.E.S. "SANTA CLARA"

permitidas en la normativa básica y de coordinación.

Según una estimación de la FAO cada año se pierde **un 40 por ciento de los cultivos alimentarios del mundo debido a las plagas**. Esto **deja a millones de personas sin una alimentación nutritiva suficiente** y afecta seriamente a la agricultura, primera fuente de ingresos de las comunidades rurales más pobres. Además, con el aumento exponencial del comercio y los viajes internacionales, el riesgo de propagación de plagas y enfermedades de las plantas a nuevas áreas geográficas es ahora más elevado que nunca.

La mayor parte de las actividades artísticas que se realizarán en la asignatura de Cultura Audiovisual estarán relacionadas con el reino vegetal y con pautas que fomenten el cuidado del medio ambiente (Sostenibilidad). Durante el curso se realizarán exposiciones puntuales de sensibilización y al finalizar el curso se montará una exposición junto a trabajos realizados en otras asignaturas y por otros Departamentos.

4. INTERVENCIÓN ARTÍSTICA: "EFECTO INVERNADERO"

FECHAS: Durante los meses de marzo y abril.

El efecto invernadero es el proceso natural que resulta de la influencia de la atmósfera para absorber y emitir los diferentes flujos de calor; esta radiación térmica contribuye al establecimiento de la temperatura de la superficie planetaria. Parte de la radiación térmica es absorbida por la atmósfera y re-irradiada. La presencia de gases de efecto invernadero (GEI) atmosféricos bloquea y refleja parte de esta radiación que permanece en la superficie y la atmósfera inferior, lo que desencadena un incremento de la temperatura superficial media que supera la que habría en ausencia de los GEI.

El efecto invernadero natural de la Tierra hace posible la vida como la conocemos.

Sin embargo, las actividades humanas, principalmente la quema de combustibles fósiles y la deforestación, han intensificado el fenómeno natural, causando un calentamiento global.

La actividad consiste en una **intervención pictórica efímera en las ventanas de la primera planta del Instituto**. Los motivos ornamentales serán los propios de un invernadero (plantas, flores...) y tal vez aparezcan también insectos y pájaros.

5. CONCURSO FOTOGRÁFICO: ¿ESTAMOS VERDES?

FECHAS: Bases publicadas en la segunda evaluación y exposición en mayo.

Aunque el concurso está abierto a toda la comunidad educativa, los alumnos de Cultura Audiovisual realizarán fotografías, en la segunda evaluación, como actividad evaluable en la asignatura y se realizará una selección de ellas para participar en el Concurso Fotográfico.

CATEGORÍAS

Se establecen tres categorías:

- 1- ESO
- 2- BACHILLERATO
- 3- Profesorado y personal no docente. Sin derecho a Premio.

APARTADOS TEMÁTICOS:

A- "PAISAJE TERRESTRE"

B- "PLANTAS, FLORES, ÁRBOLES, ARBUSTOS, pájaro e INSECTOS"

C- "CARTELERÍA Y SEÑALIZACIÓN EN PARQUES, JARDINES, HUERTOS Y SENDAS FORESTALES"

D- "DENUNCIA VERDE"

Este apartado pretende denunciar actuaciones indebidas en el medio natural terrestre (también en los espacios urbanos) que atenten contra la conservación adecuada del paisaje rural y urbano.

6. INTERVENCIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA y ECOLÓGICA en un ESPACIO NATURAL

FECHAS: Finales de abril o primera quincena de mayo. (¿jueves 30 de abril?)

DURACIÓN: Jornada completa, mañana y parte de la tarde.

Participantes: Alumnos de 4º ESO que cursan Educación Plástica, Visual y Audiovisual, 1º Bachillerato de Artes y alumnos de Ciclos Formativos.

Existe la posibilidad de que también participen los alumnos de 2º Bachillerato de Artes pero dada la proximidad del final de la convocatoria ordinaria y la EBAU hacen muy difícil esta opción.



I.E.S. "SANTA CLARA"

La actividad consiste en realizar pequeñas intervenciones artísticas (efímeras e inocuas) en un espacio natural. En principio el entorno elegido es el Parque Natural de Valdearenas (Lienres) tanto en la parte forestal como en la playa.

Se distribuirán los alumnos en pequeños grupos y trabajarán en diferentes partes y sobre variados conceptos.

Finalmente se realizará una recogida de residuos en la Playa y serán llevados a los respectivos contenedores.

Todo el proceso de trabajo y limpieza será documentado mediante fotografía y vídeo.

Los **OBJETIVOS BÁSICOS** DE LA ACTIVIDAD son:

-Conocer manifestaciones artísticas relacionadas con los espacios naturales (Arte Povera, Land Art, Arte Ecológico, Arte Ambiental...).

-Realizar composiciones artísticas propias que reinterpreten obras de Artistas Contemporáneos comprometidos con la Ecología,

-Concienciar al alumnado sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y la necesidad de reducir los residuos que generamos en nuestra vida diaria así como la utilización de productos/envases que puedan ser reciclados.

7. INTERVENCIÓN ARTÍSTICA EN EL PUNTO DE ENCUENTRO FAMILIAR

El Punto de Encuentro Familiar está situado en la planta baja de la Subdirección de Infancia, Adolescencia y Familia (C/ Canalejas 42, Santander) y depende del Instituto Cántabro de Servicios Sociales (ICASS), perteneciente a la Consejería de Empleo y Políticas Sociales.

Lo que se hace en este Centro es dar cumplimiento al derecho de los menores (de 0 a 18 años) a mantener el contacto con sus progenitores, cuando estas familias o menores se encuentran en situación de conflictividad o crisis.

Desde el Punto de Encuentro Familiar se promueve un ambiente seguro y relajado para favorecer la visita de los menores que son la razón del Servicio. Por tal razón creemos en la importancia de dicha intervención plástica.

Dentro de la concreción de elementos transversales que se desarrollaban en la ESO se hablaba de generar acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos.

En el Bachillerato se debe fomentar el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Realizar una intervención en el espacio descrito favorece la acogida a los menores, disminuye el miedo o rechazo que manifiestan algunos de ellos. Un espacio acogedor favorece el acompañamiento emocional en positivo.

Para nuestros alumnos esta acción puede suponer una experiencia personal única, tanto desde el punto de vista artístico como en el ámbito de las emociones.

Reconocemos que esta actividad conlleva ciertas dificultades organizativas y de ejecución debido a las sesiones de trabajo necesarias y al ajuste de horarios. Desde el departamento de Dibujo estudiaremos las posibilidades y decidiremos el tipo de intervención a realizar.

8. SALIDA DIDÁCTICA BACHILLERATO DE ARTES

FECHAS: 2ª EVALUACIÓN

DESTINOS POSIBLES: VITORIA (ARTIUM...) + CHILLIDA LEKU

OVIEDO (MUSEO BELLAS ARTES...)



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
DIBUJO ARTÍSTICO II CURSO 2019-2020**

**ETAPA: BACHILLERATO
NIVEL EDUCATIVO: 2º CURSO**

PROFESORA: MARIA TERESA ROVIRA

INDICE:

1. INTRODUCCION
2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS
- 3.OBJETIVOS GENERALES
- 4.CONTENIDOS
 - 4.1 CALENDARIO APROX. DE CONTENIDOS Y TEMPORALIZACION
 - 4.2 CONTENIDOS MINIMOS
- 5.CRITERIOS GENERALES DE EVALUACION
 - 5.1.METODOLOGIA.
 - 5.2. SISTEMA DE EVALUACION. PROCEDIMIENTO E INSTRUMENTOS.
 - 5.3.CRITERIO DE VALORACION.
 - 5.4. RECUPERACION..
 - 5.5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
 - 5.6.CRITERIOS DE CALIFICACION.
 - 5.7. CALIFICACION FINAL ORDINARIA.
 - 5.8.PRUEBA EXTRAORDINARIA. CRITERIOS PARA VALORAR LA PRUEBA EXTRAORDINARIA
6. RECUPERACIÓN DE PENDIENTES
7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAECOLARES DEL DEPARTAMENTO.
8. ATENCION A LA DIVERSIDAD..
9. EVALUACION DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACION Y PRACTICA DOCENTE
10. EVALUACION DE LA PRACTICA DOCENTE POR EL ALUMNO



1. Introducción de Área

La presencia de las asignaturas de Dibujo Artístico, en la Modalidad de Artes del Bachillerato se comprende como respuesta a la necesidad de comunicación con nuestros semejantes a través de un lenguaje universal que permita transmitir ideas, descripciones y sentimientos: el lenguaje del dibujo.

El valor formativo de la materia reside en el desarrollo de la capacidad para comprender las formas del entorno y su expresión mediante este lenguaje. Al desarrollo y potenciación de la capacidad observadora se unirá el paulatino dominio de los recursos procedimentales, instrumentos y técnicas que permitan la expresión del pensamiento de forma visual (gráfico-plástica).

Muy importante será concienciar a los alumnos del poder de comunicación del lenguaje del dibujo, un lenguaje que carece de barreras idiomáticas y que posee una inmediatez única para la captación del mensaje. Es a la vez universal e individual. Con el auge de las nuevas tecnologías es necesario dotar al individuo del conocimiento de un lenguaje propio que le permita utilizarlas sin el riesgo de perder su individualidad.

Con la presente organización de contenidos se pretende un sistema de aprendizaje continuo, en el que todo conocimiento nuevo tenga una aplicación inmediata y se comprenda como parte de un proceso.

En general, el desarrollo de los contenidos de la asignatura Dibujo Artístico I, obliga a una aproximación a éstos de forma objetiva. Se evitarán las intenciones expresivas de carácter subjetivo, reservadas para Dibujo Artístico II.

En la asignatura de Dibujo Artístico II, se interpretan las formas desde distintas intenciones comunicativas, se completa el conocimiento de la relación entre las formas y se cultiva el correcto uso de los instrumentos y materiales comenzado en Dibujo Artístico I.

Se fomenta el desarrollo de la sensibilidad artística y la creatividad, concienciando siempre del necesario equilibrio emoción-razón que debe existir en el aprendizaje del Dibujo Artístico.

Con estos planteamientos de la materia se pretende la adquisición de unos conocimientos, vocabulario y destrezas que permitan al individuo, tanto expresarse correctamente usando los medios gráfico-plásticos, como desarrollar su personalidad artística.

La adquisición de los conocimientos se producirá de forma progresiva y continua para que vaya unida a unos resultados prácticos que motiven al alumno e inviten a invertir un tiempo indispensable para su formación, en un estudio y análisis objetivo y riguroso de las formas, que le permitirá, a continuación, una vez afianzados los conocimientos, enfrentarse a otros contenidos de una manera más creativa y personal.

Así como todas las órdenes y resoluciones orientativas para presentar una programación integral.

Esta programación corresponde a 4 horas /semana, para un curso de 32 semanas de la asignatura indicada anteriormente.

2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS:

Competencia en comunicación lingüística.

El dibujo pertenece al ámbito de los lenguajes visuales. Se establece por tanto un paralelismo con esta competencia pues se construye como herramienta de comunicación en imágenes. Esta materia proporciona la capacidad de comprender e interpretar los mensajes visuales que saturan los mass- media y toda nuestra cultura de comunicación y consumo, haciendo al alumnado no sólo más sensible y crítico a esos mensajes, sino ayudándole a que comprenda otras reglas para el intercambio comunicativo

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

A esta competencia le aporta el interés del enfoque abierto y especulativo de los procesos del arte. También hay en el dibujo multitud de herramientas y recursos de la geometría y los sistemas de representación objetivos que son propios de la matemática, a los cuáles aporta la preocupación por cultivar la dimensión de la lectura espacial que debe concretar la pura racionalidad y la utilización mecánica de los mismos.

Todos las técnicas artísticas parten de un fundamento científico: físico y químico contrastado.

Competencia digital.



I.E.S. "SANTA CLARA"

El alumnado se aproxima en este campo del dibujo a los programas infográficos aplicados al dibujo y al tratamiento de imágenes. Estas herramientas debido a su interés, potencia y complejidad le aportan competencia digital y destreza en el tratamiento de la información que maneja.

Competencia aprender a aprender.

Aporta a esta competencia recursos de indagación y expresión en procesos de conocimiento ligados al territorio de lo sensible y la emotividad, que pueden ser utilizados en cualquier otro aprendizaje. De esta manera, se contribuye favoreciendo la reflexión sobre los hechos artísticos en el contexto social, sobre los procesos de creación y comunicación, y en la experimentación con técnicas y materiales en un espacio en el que no sirven las ideas preconcebidas, y hay que estar en un proceso de aprendizaje continuo.

Competencias sociales y cívicas.

La experiencia en la realización de trabajos de grupo debe favorecer la relación positiva y constructiva en la convivencia, pues vincula trabajo, acuerdos y resoluciones en el espacio de la emoción y las aportaciones sensibles, en el respeto y aceptación de las soluciones ajenas.

Competencias en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

En los planteamientos individuales esta materia aporta, de manera patente, autonomía en el proceso de trabajo y la iniciativa imprescindible que, junto con la curiosidad, están en la base de las aptitudes ligadas al pensamiento divergente propio de la actividad creadora.

Competencias en conciencia y expresiones culturales.

Aporta a esta competencia recursos de indagación y expresión en procesos de conocimiento ligados al territorio de lo sensible, racionalización del hecho artístico en su momento histórico, vinculado a su contexto social, cultural, político y económico. De esta manera, se contribuye favoreciendo la reflexión sobre los hechos artísticos en sus diferentes contextos, sobre los procesos de creación y comunicación y en la experimentación con técnicas y materiales en un espacio en el que no sirven las ideas preconcebidas y si un proceso de aprendizaje continuado.

El dibujo artístico en esta etapa ayuda al alumnado a comprender la necesidad de expresión y comunicación a través del arte en su propia realidad socio-cultural y en todas las sociedades y en todos los tiempos y a conocer y comprender diferentes usos y funciones que el hecho artístico ha cumplido y puede cumplir en las diferentes culturas, hecho que no puede concebirse al margen de la cultura de origen y de los contextos de producción.

Contribución a las competencias clave

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se adquirirán mediante el estudio y representación del cuerpo humano y la naturaleza. Esta competencia se relaciona con el desarrollo de capacidades físicas, perceptivas y motoras, incorpora hábitos preventivos y paliativos con la salud, hábitos de descanso y relajación, posturas adecuadas, transporte de peso, incorpora la aplicación de nociones, conceptos científicos y técnicos de materiales en el medio físico. La identificación de una situación, aplicación de estrategias de resolución de problemas y selección de técnicas adecuadas para el cálculo de materiales o resultados, representar e interpretar la realidad están incluidas en Dibujo Artístico I y II.

La competencia aprender a aprender se consigue fomentando la creatividad. El conocimiento de métodos creativos hará que el alumno sea consciente de su propio potencial creador, y favorecerá su autoestima y expresión personal. Al trabajar las actividades o proyectos desde la experimentación y la innovación el alumno adquirirá conciencia de sus propias capacidades del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como lo que puede hacer por sí mismo, con ayuda de los demás o con otros recursos, tomando conciencia de lo que sabe, lo que debe aprender y cómo hacerlo. Desde la motivación sacará provecho a su potencial aumentando su seguridad para afrontar nuevos retos. Así, el alumno toma conciencia de las capacidades que entran en juego en el proceso de aprendizaje como la atención, memoria, concentración y así obtener un rendimiento máximo y personalizado de las mismas con ayuda de estrategias y técnicas: la observación, el estudio, registros, planificación y organización entre otros, incluidos los recursos tecnológicos

La materia hace necesaria la perseverancia y valoración en el aprendizaje. Conlleva ser capaz de autoevaluarse y autorregularse, responsabilidad y compromiso personal, administrar el esfuerzo, aceptar los errores y aprender de sí mismo y de los compañeros.

Los conocimientos, destrezas y actitudes propios de la materia de Dibujo Artístico permiten al alumno adquirir la competencia en *comunicación lingüística* que le permitirá expresar pensamientos, emociones,



I.E.S. "SANTA CLARA"

vivencias y opiniones, así como dialogar, formarse un juicio crítico y ético, generar ideas, estructurar el conocimiento, dar coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas, adoptar decisiones, y disfrutar escuchando, leyendo o expresándose de forma oral y escrita, todo lo cual contribuye además al desarrollo de la autoestima y de la confianza en sí mismo

El alumnado adquirirá la *competencia digital* desde la asignatura articulando habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento; incorporando diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes, una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

Se debe fomentar el trabajo en equipo y la crítica constructiva, de su trabajo y de sus compañeros, lo que desarrollará las competencias sociales y cívicas.

La materia de Dibujo está relacionada directamente con la adquisición de la *competencia conciencia y expresiones culturales*. Es fundamental el conocimiento y valoración del Patrimonio Artístico con visitas a galerías y talleres de artistas; estas visitas tendrán que ser motivo de estudio, con actividades diseñadas para ello en las que el alumnado trabaje y saque sus propias conclusiones. De esta forma se fomenta en el alumno la sensibilidad hacia el hecho artístico que desarrollará a lo largo de su vida, ya siguiendo una formación artística o como espectador activo. Cuando el alumno trabaja creativamente, desarrolla la capacidad crítica y la aplica a sus propias creaciones, así como a las de sus compañeros y valora el hecho artístico disfrutando de él, sensibilizándose hacia el entorno como referente estético y como aspecto motivador para su desarrollo creativo. Así, se potencia la competencia de conciencia y expresión cultural, a la vez que el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

3. Objetivos generales

1. Saber interpretar una forma desde diversas intenciones comunicativas con técnicas distintas y realizar además modificaciones creativas que propicien la creación de formas nuevas.
2. Comprender y valorar la importancia del estudio al natural de formas orgánicas.
3. Comprender las variables en la composición, experimentando con las relaciones entre los elementos gráfico-plásticos de ésta.
4. Desarrollar la memoria visual y la retentiva, mediante ejercicios que potencien los mecanismos perceptivos y expresivos al servicio de la representación de formas e imágenes procedentes del exterior o del interior de sí mismos.
5. Conocer, apreciar y adecuar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas y materiales, aplicándolas de una manera ordenada.
6. Desarrollar la sensibilidad artística. Concienciarse del equilibrio emoción-razón necesario en el aprendizaje del Dibujo Artístico.
7. Utilizar conscientemente los conocimientos adquiridos como instrumentos de control y autocorrección de las producciones propias y como recurso para comprender mejor las ajenas



4 . CONTENIDOS

Dibujo Artístico II. 2º Bachillerato		Bloque 1. La forma. Estudio y transformación
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>-Los diversos tipos de dibujo (apuntes, bocetos, croquis, academias, arte fina, etc.) y su aplicación en la lustración, la obra de arte, el diseño y la arquitectura.</p> <p>-El dibujo con intención representativa (objetiva), expresiva (subjativa), poética (estética) y metalingüística.</p>	<p>Desarrolla la destreza dibujística con distintos niveles de iconicidad.</p> <p><i>Con este criterio se valora que el alumno sea capaz de conocer las diferentes posibilidades comunicativas que ofrece el dibujo, así como si es capaz de aplicar las a sus propias creaciones gráficas.</i></p> <p>1.º Comunicación lingüística. 7.º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>1.1. Interpreta y aplica formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad (apuntes, bocetos, croquis,...), con diferentes técnicas gráficas y según sus funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjativas).</p>
	<p>2. Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas.</p> <p><i>El criterio permite medir si el alumno es capaz de realizar obras con intención comunicativa y analizar mediante el lenguaje verbal y escrito diferentes tipos de imágenes desde su función comunicativa.</i></p> <p>1.º Comunicación lingüística. 7.º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la discusión verbal y escrita.</p>
Bloque 2: La expresión de la subjetividad		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>-El dibujo a través de la memoria visual y táctil.</p> <p>-El dibujo expresivo sacado de la memoria y de los procesos experimentales: dibujo gestual, expresividad de la luz y el color. Sinestias.</p>	<p>1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual.</p> <p><i>El criterio nos permitirá medir el grado de retentiva y memorización que tiene el alumno.</i></p> <p>4.º Aprender a aprender.</p>	<p>1.1. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.</p>
	<p>2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual.</p>	<p>2.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas</p>



<p>-Los valores subjetivos más destacables del dibujo: arcaísmo, clasicismo, tenebrismo, naturalismo, expresionismo, abstracción, lirismo, etc.</p>	<p><i>El criterio valora la capacidad del alumno para genera imágenes con sentido expresivo tomando como referencia su propia retentiva y memoria.</i></p> <p>7.º <i>Conciencia y expresiones culturales.</i> 4.º <i>Aprender a aprender</i></p>	<p>de formas y colores (funciones expresivas). 2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición.</p>
	<p>3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica.</p> <p><i>El criterio nos permite medir si el alumno es capaz de realizar análisis verbales y escritos de forma individual y colectiva, referentes a los valores expresivos de diferentes obras artísticas, ya sean propias o ajenas.</i></p> <p>1.º <i>Comunicación lingüística.</i> 4.º <i>Aprender a aprender.</i> 7.º <i>Conciencia y expresiones culturales</i></p>	<p>1.1. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos.</p>

Bloque 3. Dibujo y perspectiva

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>-La visión cónica aplicada al dibujo: Altura del observador. Posición del punto de vista: perspectiva frontal y lateral. Indicadores de profundidad: tamaño, líneas de fuga, efectos cromáticos asociados a la distancia (perspectiva aérea).</p> <p>-luz y sombra en la representación.</p> <p>-Representación cónica de espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</p>	<p>1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.</p> <p><i>Con este criterio se mide la capacidad del alumno para reconocer y aplicar a sus creaciones los fundamentos de la perspectiva y la iluminación de manera objetiva, consiguiendo mejores resultados en la representación de la tridimensionalidad objetual y espacial.</i></p> <p>2.º <i>Competencia matemática y C. básicas en ciencia y tecnología.</i></p>	<p>1.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista.</p> <p>1.2. Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos.</p>

Bloque 4. El cuerpo humano como modelo

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
------------	-------------------------	--------------------------------------



<p>-La figura humana y el canon antropomórfico. Análisis de modelos reales en base a la interrelación de sus partes y proporciones con el conjunto</p> <p>-La anatomía figura humana y su estructura interna.</p> <p>-El rostro humano y su expresividad.</p> <p>-Recursos y técnicas de representación del movimiento en la figura humana y sus posibilidades expresivas.</p>	<p>1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana.</p> <p><i>Con este principio podemos valorar si el alumno comprende los conceptos básicos de canon y proporción en la figura humana, tanto en su propia obra, como en diferentes obras artísticas de todos los tiempos.</i></p> <p>2. ^º Competencia matemática y c. básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>1.1. Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas.</p> <p>1.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos.</p>
	<p>2. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes.</p> <p><i>Este criterio mide la capacidad del alumno para representar la figura humana de forma proporcionada, atendiendo además a su expresividad.</i></p> <p>2. ^º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>2. Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define.</p>
	<p>3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.</p> <p><i>En este punto podemos medir si el alumno es capaz de captar el movimiento en las figuras, así como la fuerza expresiva que de él se deriva.</i></p> <p>4. ^º Aprender a aprender.</p> <p>7. ^º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>3.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de la figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.</p> <p>3.2. Elabora imágenes con distintos procedimientos gráfico-plásticos y distintas funciones expresivas con la figura humana como sujeto.</p>

Bloque 5. El dibujo en el proceso creativo

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>-Dibujo asistido por ordenador: conocimiento y manejo de los programas de gráficos vectoriales y de mapa de bits aplicados al dibujo artístico, el diseño y el dibujo técnico.</p> <p>El Dibujo en el proceso de proyectación, su importancia en las creaciones artística, y técnicas, así como su</p>	<p>1. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica.</p> <p><i>Con este criterio podemos establecer el grado de conocimiento y destreza que el alumno puede alcanzar haciendo uso de los diferentes programas informático-gráficos y su aplicación en diferentes campos del quehacer humano.</i></p> <p>3. ^º Competencia digital.</p> <p>5. ^º Competencias sociales y cívicas.</p> <p>7. ^º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>1.1. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos.</p> <p>1.2. Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas artísticas o no del mismo nivel o externos.</p>



<p>potencialidad con el uso de las TIC.</p> <p>-Estrategias para el desarrollo de trabajos personal y en equipo. Pautas para el desarrollo autónomo del alumno en la materia y normas para el normal funcionamiento, seguridad e higiene en el aula.</p>	<p>2. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y del conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.</p> <p><i>Este punto nos permite conocer si el alumno es capaz de valorar la importancia del dibujo, en la construcción del pensamiento, y en el desarrollo de proyectos aplicados tanto al campo del arte, como al campo científico y técnico, sobre todo haciendo uso de las TIC.</i></p> <p>3. ^o Competencia digital.</p> <p>4. ^o Aprender a aprender.</p> <p>6. ^o Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>2.1. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones gráfico-plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima.</p> <p>2.2. Está orientado y conoce las posibilidades del Dibujo Artístico en la Enseñanzas Artísticas, Tecnológicas y Científicas con ejemplos claros y contacto directo con artistas, diseñadores, científicos y técnicos.</p>
	<p>3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.</p> <p><i>Este último criterio permite valora la madurez necesaria para producir obras gráfico-plásticas individuales y en equipo, de forma creativa y autónoma y si además es capaz de desarrollar su actividad desde el respeto al trabajo ajeno y hacia las instalaciones y materiales. Por último, también permite medir su iniciativa personal al tener que idear y planificar proyectos globales.</i></p> <p>6. ^o Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>5. ^o Competencias sociales y cívicas.</p> <p>7. ^o Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>3.1. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.</p> <p>3.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

4.1 CALENDARIO APROX. DE CONTENIDOS Y TEMPORALIZACION

Temporalización de los contenidos. ARTÍSTICO II

En cuanto a la temporalización calculamos (+,-) **118 horas lectivas** incluidas las pruebas específicas.

1ª Evaluación

Bloque 1. La forma. Estudio y transformación

Estudio de la forma: Apuntes, boceto, esquema Psicología de la forma

Análisis de formas naturales Análisis de la figura humana Valor expresivo de la luz Estudio descriptivo Equilibrio y tensiones Espacio interior-exterior Valor expresivo del color

Bloque 4. El cuerpo humano como modelo

-La figura humana y el canon antropomórfico. Análisis de modelos reales en base a la interrelación de sus partes y proporciones con el conjunto

-La anatomía figura humana y su estructura interna.

2ª Evaluación

Bloque 4. El cuerpo humano como modelo

-El rostro humano y su expresividad.

-Recursos y técnicas de representación del movimiento en la figura humana y sus posibilidades expresivas

Geometría y naturaleza Valor expresivo del color

Bloque 3. Dibujo y perspectiva

-La visión cónica aplicada al dibujo: Altura del observador. Posición del punto de vista: perspectiva frontal y lateral. Indicadores de profundidad: tamaño, líneas de fuga, efectos cromáticos asociados a la distancia (perspectiva aérea).

-luz y sombra en la representación.

-Representación cónica de espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.

3ª Evaluación

Bloque 2: La expresión de la subjetividad

El dibujo a través de la memoria visual y táctil.

-El dibujo expresivo sacado de la memoria y de los procesos experimentales: dibujo gestual, expresividad de la luz y el color. Sinestias.

Bloque 5. El dibujo en el proceso creativo

-Dibujo asistido por ordenador: conocimiento y manejo de los programas de gráficos vectoriales y de mapa de bits aplicados al dibujo artístico, el diseño y el dibujo técnico.

El Dibujo en el proceso de proyectación, su importancia en las creaciones artística, y técnicas, así como su potencialidad con el uso de las TIC.

-Estrategias para el desarrollo de trabajos personal y en equipo. Pautas para el desarrollo autónomo del alumno en la materia y normas para el normal funcionamiento, seguridad e higiene en el aula.

4.2. CONTENIDOS MINIMOS

Los alumnos de 2º deberán ser capaces de:

- 1.- Realizar composiciones con sentido de unidad y equilibrio haciéndolo sobre sus estructuras subyacentes (ubicación, encaje, líneas estructurales ocultas, masas...).
- 2.- Relacionar las partes con el todo en las composiciones con sentido, proporción, armonía y apreciar y representar sus fuerzas, tensiones y ritmos con intencionalidad dinámica.
- 3.- Apreciar, reconocer y usar las estructuras ocultas en las formas cambiantes (morfología) que son capaces de imprimir valores expresivos a la imagen.
- 4.- Representar en perspectiva lineal (frontal y oblicua) composiciones artísticas con su estructura interna, haciendo uso de los fundamentos teóricos de la perspectiva cónica, para darles forma y proporción.
- 5.- Dibujar y resolver, problemas básicos, usando los sistemas de representación convencionales (axonometría, caballera...), de aplicación en el dibujo artístico.
- 6.- Usar la iluminación y la gradación tonal con intención de recrear la perspectiva aérea (ilusión visual de profundidad).
- 7.- Representar la figura humana (encaje, línea, proporción, mancha y color) con sentido de la proporción y conocimiento estructural, tanto en figuras estáticas como en movimiento.
- 8.- Usar la imagen de la figura humana en los convencionalismos y signos y valorar su función en la comunicación social.
- 9.- Dibujar usando los nuevos procedimientos y técnicas gráficos y plásticos estudiados este curso (aguada, acuarela, pastel, cretas, tizas...) y las técnicas del curso precedente.
- 10.- Usar con propiedad las técnicas gráficas con intenciones emocionales y expresivas. 11.- Conocer, aprender y emplear el vocabulario específico correspondiente a los diversos contenidos de la materia.

5. EVALUACIÓN

5.1. METODOLOGIA

El método que aplicamos es la continuación de lo ya explicitado en DIART I.

El estudio, análisis de la arquitectura de las formas se amplía con un estudio de la morfología del ser humano. La anatomía: los huesos, los músculos, el movimiento.

Ampliación de los conceptos de proporción y composición y en los escenarios aparecen reproducciones clásicas, discóbolos, esclavos, Venus, etc. Realizamos composiciones al estilo fauvista, cubista, expresionista, dadas, surrealistas y abstracciones.

Por un parte utilizamos las reglas del dibujo artístico de academia y por otro los trabajos de libre interpretación. El fin es la preparación para selectividad y el acceso para las escuelas de diseño y bellas artes.

Después de un análisis técnico del arte a lo largo del curso en un cuaderno el alumno desarrollará conocimientos de las técnicas artísticas empleadas por principales



I.E.S. "SANTA CLARA"

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS.

Desde el punto de vista metodológico hay que tener presente que toda formación estética debe realizarse sobre bases teóricas y prácticas, que fomenten la creatividad, el espíritu de investigación y la formación permanente. Pero además el Dibujo Artístico debe enfocarse desde la interdisciplinariedad, ya que esta materia tiene un claro reflejo en el Dibujo Técnico, Técnicas de Expresión Gráfica Plásticas, Fundamentos del Arte, Cultura Audiovisual, Volumen, Imagen y Sonido y Diseño, así como otras materia como Lengua Castellana y Literatura, Historia o Filosofía; por lo que el dibujo aporta un valor global al conjunto de enseñanzas que recibe el alumno, facilitando el aprendizaje significativo y un pensamiento divergente.

De forma gradual y secuencial, los conocimientos y destrezas adquiridos en Dibujo Artístico I deben ser la base sobre la que se asiente Dibujo Artístico II. Por lo que se hace necesario aplicará el principio de partir de lo más general a lo más particular, para que el alumnado vaya adquiriendo las habilidades y conceptos que faciliten sus aprendizajes significativos, y permita el desarrollo de proyectos globales.

En Dibujo Artístico I y II el alumnado trabaja la materia profundizando en el análisis objetivo de la realidad. Pero también se debe canalizar el dibujo hacia los aspectos más subjetivos, expresivos y comunicativos, desarrollando su potencial creador, orientado hacia las múltiples alternativas formativas artísticas más acordes con sus intereses y especialmente hacia las posibilidades que ofrece al dibujo las TIC.

Al trabajar la materia de forma creativa, el alumnado desarrolla la capacidad crítica aplicándola a sus propias creaciones y a las de sus compañeros, pero también se aproxima al Hecho Artístico, al sensibilizarse con el entorno cultural próximo y lejano, facilitando la valoración de las manifestaciones culturales y su disfrute estético, y además le sirve como elemento motivador para su propio desarrollo creativo, potenciando la competencia de conciencia y expresión cultural. Para lo cual debe conocer los antecedentes artísticos y las aportaciones que se han hecho el Dibujo a las Artes Plásticas y el Diseño en general a través de la Historia, y sobre todo la presencia y función del Dibujo en las manifestaciones artísticas contemporáneas. El conocimiento de la evolución y la valoración positiva del Dibujo Artístico como lenguaje expresivo, comunicativo y proyectual reforzará las aplicaciones del Dibujo Artístico en una sociedad cada vez más tecnológica e inmediata.

Por último, destacar que La asignatura de Dibujo Artístico en esta etapa debe proporcionar, además, un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumnado pueda cursar, ya sean artísticas o tecnológicas, como base para la formación de profesionales creativos: Enseñanzas Artísticas Superiores, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes y otras afines. Enseñanzas creativas en sus múltiples facetas, interiores, moda, producto, gráfico, multimedia, joyería, ilustración, diseño web, multimedia, etc.

5.2. SISTEMA DE EVALUACION. PROCEDIMIENTO E INSTRUMENTOS

En un principio de curso realizamos unas pruebas para observar el nivel de los alumnos

La evaluación es continua. Esto conlleva que los alumnos tienen la obligación de acudir a las clases todos los días y justificar las faltas cuando se produzcan. La realización de las láminas y trabajos se harán en clase en las fechas marcadas.

La realización de las diferentes láminas en el aula y en casa, se harán en las fechas previstas y sus entregas serán en las fechas marcadas, cuando se pase de la fecha se irá rebajando la nota, pasado 3 días no se tendrá la obligación de recogerlas quedándose postergadas para la prueba Ordinaria, y su calificación estará rebajada a un 70%.

Las láminas realizadas en clase se expondrán a toda la clase en conjunto, se comentan en una puesta en común entre los alumnos y el profesor, para poder aprender de los diferentes errores o carencias de los trabajos Posteriormente se evaluarán atendiendo a los estándares de aprendizaje de la Unidad aplicada.

En cada finalización de bloques de contenidos podrá tener lugar una prueba de conocimiento teórico o de tipo procedimental, con la realización de algún ejercicio concreto.

Podrán ser realizadas pruebas en cualquier fecha a lo largo de la evaluación, atendiendo a las necesidades de saber el conocimiento de los alumnos y su aplicación en las láminas.

. Generalmente se observan tres niveles y hay atención directa a cada uno de ellos con el objetivo final de hacer un grupo más homogéneo.

5.3. CRITERIOS DE CALIFICACION. Los criterios de calificación establecidos son:



I.E.S. "SANTA CLARA"

1. Cuando se realicen diferentes pruebas de conceptos de los contenidos de clase, así como de los trabajos teóricos presentados de los diferentes movimientos artísticos pictóricos, o de contenidos del currículo como el análisis de obras de arte o la distinción entre el nivel denotativo y connotativo de las imágenes o su nivel de iconicidad o de abstracción, principios...etc. Tendrán una calificación de 20%
2. La realización de diversos trabajos prácticos de dibujo de esculturas en el aula, así como de diversos temas atendiendo a los contenidos de la programación (realización de retratos, texturas, perspectivas cónicas, aplicación de la perspectiva aérea, el color en las obras realizadas...) realizados en el aula, junto con los trabajos mandados para realizar en casa con diferentes técnicas, que se verán como diferentes propuestas que estudian la teoría del currículo de segundo de bachillerato.

Tendrán una calificación de 80%

NOTA: en el caso de que a lo largo de la evaluación no se realicen pruebas de tipo teórico, las láminas y trabajos realizados a modo práctico del apartado 2, como son **las láminas de clase y los trabajos de casa, llevarán el 100%** de la calificación total

5.4.CALIFICACION FINAL ORDINARIA

La consideración del carácter formativo y continuo de la evaluación viene dada por la recogida permanente de información sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje, de modo que los datos obtenidos permitan corregir errores y efectuar propuestas que optimicen cualquier intervención.

Por tanto, queda de manifiesto que todo el desarrollo del curso se convierte en una evaluación integral y personal. Además de la evaluación formativa, propia del proceso, es preciso contar con una valoración concreta de los resultados.

Para poner la calificación final Ordinaria, los alumnos deberán entregar las láminas terminadas de todo el curso, y bien realizadas. Las láminas entregadas posteriormente a su fecha inicial podrán verse rebajadas a un 70% de su calificación, y si se entregan en el plazo límite indicado por la profesoras, entregadas con posterioridad contarán con calificación máxima de 5 sobre 10.

La nota de la calificación final Ordinaria será la media de las 3 evaluaciones. Para poder hacer la media aritmética de las 3 evaluaciones, cada calificación tendrá que ser mínimo de 4, a no ser que sea justificada por alguna causa importante y ajena a la asignatura, ausencia por causas: enfermedad, problemas familiares, problemas legales, u otras causas justificadas.

5.5.PRUEBA EXTRAORDINARIA

A la Prueba Extraordinaria deberán ir los alumnos que han obtenido en la Evaluación Final Ordinaria una calificación negativa.

Atendiendo a los contenidos y ejercicios realizados en las diferentes evaluaciones, se estudiará a modo personal las pruebas y láminas para cada alumno analizando las evaluaciones suspendidas por él.

Durante las 3 semanas siguientes de junio después de la Ordinaria, los alumnos vendrán a las clases y se establecerá un calendario personalizado para cada alumno, donde se determinarán los diferentes ejercicios de cada evaluación y el tipo prueba a realizar de cada evaluación, siempre atendiendo a los ejercicios y evaluaciones suspendidos por cada alumno

Se trata de cada alumno pueda completar y superar conocimientos a través de las láminas mal dibujadas o no realizadas a lo largo del curso.

Para que un alumno alcance una nota de sobresaliente o 10, es decir, la excelencia, debe ser muy constante y tener todos los trabajos muy bien realizados a nivel de concepto, técnica, presentación limpia y puntual, todo ello mantenido hasta final de curso. Sólo de este modo se alcanza la excelencia, que se calificará con un 10.

5.6.CRITERIO PARA VALORAR LA PRUEBA EXTRAORDINARIA

Presentación de Trabajos mandados al finalizar el curso para realizar durante el mes de recuperación,, en el aula, y en algún caso a realizar en casa La calificación será de 20%

La calificación del curso en la nota final ordinaria tendrá un valor de 10%

Por evaluación suspendida se hará una prueba de contenidos y láminas de esa evaluación valor de 70%

El Tiempo máximo para la realización de cada prueba por evaluación será de **90 minutos**.

El alumno deberá tener mínimo un 5 en cada uno de estos apartados para posteriormente poder efectuarse estos porcentajes.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Para que un alumno alcance una nota de sobresaliente o 10, es decir, la excelencia, debe ser muy constante y tener todos los trabajos muy bien realizados a nivel de concepto, técnica, presentación limpia y puntual, todo ello mantenido hasta final de curso. Sólo de este modo se alcanza la excelencia, que se calificará con un 10.

6. RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

Los alumnos pendientes de 1º, ó de nueva incorporación, tendrán un seguimiento por el profesor de la materia D. ART II a lo largo del curso. En cualquier caso, la evaluación y calificación final de las materias pendientes de primero se realizarán a lo largo del curso...

En la medida de que sea posible, se intentará que la recuperación se lleve a cabo simultáneamente al proceso de enseñanza- aprendizaje, por medio de correcciones y explicaciones individualizadas del profesor.

En aquellas actividades que no se alcancen los objetivos propuestos, se propondrán ejercicios extras realizables fuera del horario lectivo, o la repetición de alguno de ellos, una vez expuestos de nuevo las indicaciones y contenidos pertinentes. Estos ejercicios serán calificados con una nota máxima de 5 puntos.

Por tratarse de una materia eminentemente práctica, en principio, no se considerará únicamente la realización de un examen final exclusivamente como forma de recuperación. Aquellos alumnos que suspendan por no entregar los correspondientes ejercicios deberán presentarlos antes de este tipo de recuperaciones finales,

7. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES.

Ver actividades del Departamento. Se acudirá con los alumnos al Centro Botín a ver exposiciones temporales. La oportunidad que tenemos ahora con el Centro Botín nos va a permitir salir durante algunas clases a visitar el centro Botín

Igualmente se realizarán otras visitas a otras exposiciones de la ciudad, como en Centro Tantín, ... u otras instituciones o salas de exposiciones.

Se realizará un viaje en conjunto con las otras asignaturas del departamento, para los alumnos del Bachillerato de Artes, aún queda por confirmar si a Oviedo o a Vitoria,

Salidas a dibujar a los alrededores del centro.

- ✓ Participación en algún proyecto de tipo solidario.
- ✓ Durante el curso se realizarán exposiciones de los trabajos realizados en el aula y en casa por todo el Instituto. en diferentes zonas que habilitaremos para ello.

El Departamento se está pensando la oportunidad de realizar una exposición final de todas las obras de los alumnos de Artes, en una sala externa al centro. A lo largo del curso se irá definiendo el proyecto.

8. ATENCION A LA DIVERSIDAD

Se tendrán en cuenta el manejar diferentes tipos de ejercicios y láminas atendiendo a diferentes actitudes de los alumnos, y diferentes capacidades y sensibilidades. Entre estas medidas, se atenderá especialmente a la **adecuación al contexto** y a la **temporalización de los instrumentos de evaluación**.

La atención a la diversidad en estas enseñanzas se ajustará al modelo que se establece en el Decreto 98/2005, de 18 de agosto, de ordenación de la atención a la diversidad en las enseñanzas escolares y la educación preescolar en Cantabria, sin perjuicio de los dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), consolidada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) y lo establecido en el artículo 9 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

La atención a la diversidad en esta enseñanza se ajustará a las necesidades que presentan todos los cursos la variedad de alumnos que cursan el Bachillerato de Artes.

Al principio de cada curso se realizará **una evaluación inicial** de los alumnos cuya finalidad será obtener la información necesaria para orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de forma colectiva e individual. En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto se detecten las dificultades



I.E.S. "SANTA CLARA"

y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.

Se establecerán asimismo las medidas que sean necesarias para garantizar que la evaluación del grado de dominio de las competencias **del alumnado con discapacidad** se realice de acuerdo con **los principios de no discriminación y accesibilidad y diseño universal**. Los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación. Estos indicadores de logro deben incluir rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, **que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad**.

Se tratará de dar respuesta en el aula a las necesidades de cada alumno en función de sus características individuales con el objetivo de desarrollar en ellos todo su potencial. Se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones, incluida la evaluación final de etapa, se adapten a las necesidades del alumnado **con necesidades específicas de apoyo educativo**

17. EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN

El desarrollo de la programación será observado por los profesores que impartan las diversas materias, y de las observaciones de dichos profesores y sus indicaciones en las reuniones de Departamento, se concluirán las modificaciones de la programación que puedan resultar convenientes.

Asimismo, la memoria de final del departamento es un medio adecuado para que cada profesor indique los inconvenientes de la programación y sugiera cambios para ella.

18. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE POR EL ALUMNO

Cada profesor valorará la conveniencia de pasar una encuesta a final de curso a sus alumnos sobre diversos aspectos de la práctica docente.

Cuando la evaluación de la práctica docente induzca a la introducción de cambios en la programación, podrá ser indicado en la memoria final del Departamento.



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO TÉCNICO II CURSO 2019-2020

ETAPA: BACHILLERATO NIVEL EDUCATIVO: 2º CURSO

PROFESORA: MIGUEL REMOLINA

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. JUSTIFICACIÓN
3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS
4. CONTENIDOS
5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES ESENCIALES PARA SUPERAR LA MATERIA
 6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS
 7. METODOLOGÍA
 - 7.1 CONCRECIÓN DE LOS MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS PROPIOS DEL CENTRO
 - 7.2 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
8. SISTEMA DE EVALUACIÓN.
 - 8.1 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
 - 8.2 ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE
9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
 - 9.1 CALIFICACIÓN FINAL ORDINARIA
 - 9.2 PRUEBA EXTRAORDINARIA. CALIFICACIÓN FINAL EXTRAORDINARIA DEL CURSO
10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
 11. ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJARÁN EN TEXGP
 12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
 13. EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE
 14. INDICADORES DE LOGRO RELATIVOS A LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN EN TEXGP



15. INDICADORES DE LOGRO RELATIVOS A:

- ✓ LA ADECUACIÓN DE LOS MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

✓ INDICADORES DE LOGRO RELATIVOS A LA ADECUACIÓN DE LA DISTRIBUCIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS A LOS MÉTODOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS

- ✓ LA EFICACIA DE LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD IMPLANTADAS

1. - INTRODUCCIÓN

El Dibujo Técnico tiene como fin **desarrollar la capacidad de expresar el mundo** de las formas y del mundo exterior, a partir del conocimiento teórico y práctico, **de forma gráfica**. Está considerado como un **medio de comunicación indispensable e universal**, tanto en el desarrollo de procesos de investigación como en la comprensión gráfica de bocetos y proyectos de carácter tecnológico o artístico, cuyo objetivo es la creación y fabricación de cualquier producto que tenga un valor utilitario, artístico o ambos.

Gracias a esta función comunicativa, podemos transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera objetiva y unívoca a nivel internacional. Para que todo ello sea posible, se han acordado una serie de convenciones y normas que garantizan su objetivo, su lectura y fiabilidad.

Las distintas funciones correspondientes a esta materia son aquéllas relacionadas con la consideración del Dibujo Técnico como medio de análisis, investigación, expresión y comunicación indispensable en los procesos de investigación científica: ayudando a formalizar o visualizar lo diseñado, favoreciendo las fases de creación, difusión e información y permitiendo la correcta **interpretación** de informaciones de carácter gráfico. Por otra parte, todo este proceso es llevado a cabo de forma objetiva mediante el empleo de normas y convencionalismos.

El Dibujo Técnico, por tanto, es fundamental en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico y productivo, que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar y definir lo que se está diseñando, creando o produciendo. Así mismo, **favorece la visión espacial** y la capacidad de abstracción para la imaginación, comprensión y visualización de objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas, por ejemplo, por inducción y deducción, que la convierten en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

Además de comprender la compleja **información gráfica que nos rodea**, es preciso que el alumnado aborde la **representación de espacios u objetos de todo tipo** y la elaboración de **documentos técnicos normalizados** que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos. Esta materia también contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación, ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

En general, el Dibujo Técnico debe dotar al alumno de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable y objetiva.

La asignatura de DT II, es una evolución y profundización de DT I de 1º, es troncal del Bachillerato de Ciencias, y se desarrolla en 4 horas semanales, para un curso de 32 semanas aproximadamente. En este curso 2018/19 imparte la asignatura la profesora Dña. María Hernández Hevia.

2. - JUSTIFICACIÓN

Se presenta y concreta esta Programación de acuerdo el marco normativo, subrayando lo indicado en el artículo 91-1 a y b), de la Ley Orgánica 2/2.006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), consolidada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), e incluyendo los aspectos indicados en el Art. 38 Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Las órdenes básicas en el desarrollo de esta programación son:

- *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) consolidada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)*
- *La Ley 6/2008, de 26 de diciembre, de Educación de Cantabria*
- *Orden EDU/70/2010, de 3 de septiembre, por la que se regula el procedimiento para garantizar el derecho de los alumnos a ser evaluados conforme a criterios objetivos.*



- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato
- *Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.*
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- *Orden ECD/19/2016, de 9 de marzo, por la que se regulan las condiciones para la evaluación y la promoción en las enseñanzas de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.*

Así como todas las normas de régimen general en el sistema educativo español sean Reales Decretos, Decretos, Órdenes, Resoluciones o Instrucciones de principio de curso que sean de obligado cumplimiento en la CCAA de Cantabria.

3.-CONTRIBUCIÓN DE DIBUJO TÉCNICO II AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

El carácter integrador de una materia como el Dibujo Técnico, hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las Competencias Básicas.

La Comunicación Lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal, como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos propios del lenguaje geométrico. Será utilizada en todos los bloques de contenidos, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos.

La adquisición de la **Competencia Matemática** y competencias básicas en **Ciencia y Tecnología** se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como al profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

El desarrollo de la percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, favorece de forma significativa el desarrollo de **la competencia matemática**. Esta permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la geometría métrica; incluye la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos. La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia.

Mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá también, a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología.

La competencia Digital se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del dibujo que se quiera realizar y de las finalidades del mismo, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual. La utilización crítica y reflexiva de vías de investigación a través de la Web, así como el empleo de productos informáticos de CAD en la resolución de problemas, contribuye al desarrollo de la **competencia en el tratamiento de la información y competencia digital**.

La concatenación de conceptos, fundamentos y experimentaciones desde el punto de vista didáctico, en el desarrollo de los diferentes temas, así como el carácter empírico de la metodología de resolución de actividades con problemas de geometría, basadas además en las estrategias del aprendizaje por descubrimiento, contribuye al logro de la competencia para **Aprender a Aprender**.

El Dibujo Técnico, también facilita el desarrollo de las competencias **Sociales y Cívicas** puesto que la creación artística favorece el trabajo en equipo y la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.

El Dibujo Técnico requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen la planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado.

Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro



de un equipo y asumir responsabilidades, desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad. Todo ello, contribuye a desarrollar la competencia del **Sentido de Iniciativa y el Espíritu Emprendedor**.

El dominio de la competencia de **Conciencia y Expresiones Culturales**, exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes, herramientas del Dibujo técnico, así como el conocimiento de sus principios fundamentales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Esta materia proporciona una serie de vivencias, relaciones y conocimientos, que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del **Dibujo Técnico**, discriminando, relacionando y apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones geométricas y expresivas. Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo.

4. CONTENIDOS

La materia se estructura en tres bloques de contenidos.

El primero estudia la **Geometría y Dibujo Técnico**, es decir, la Geometría Plana, por lo que trata contenidos de DT I en que se irá profundizando progresivamente a lo largo del primer trimestre, haciendo además un breve recorrido histórico que destaque la importancia y la practicidad de esta disciplina.

El segundo Bloque nos introduce en **los Sistemas de representación** adentrándose en las perspectivas, desarrollando los métodos de representación de la realidad en un soporte bidimensional.

El siguiente bloque nos posibilita profundizar en la **Documentación gráfica de proyectos**, haciendo una aproximación al proceso de diseño/fabricación de objetos a nivel industrial o arquitectónico.

Vendrán desarrollados atendiendo a la siguiente estructura:

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.

1. **Resolución de problemas geométricos:** Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
2. Construcción de **figuras planas equivalentes**.
3. Relación entre **los ángulos y la circunferencia. Arco capaz**. Aplicaciones.
4. **Potencia** de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. **Aplicación a la resolución de tangencias**.
5. **Inversión**. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
6. **Trazado de curvas cónicas y técnicas:**
 - Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
 - Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.
7. **Transformaciones geométricas:**
 - **Afinidad**. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.
 - **Homología**. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

En el BLOQUE 1 correspondiente a **Geometría y Dibujo Técnico** se podrán desarrollar como repaso de DT I los siguientes contenidos:

TEMA 1. CONCEPTOS Y CONSTRUCCIONES ELEMENTALES

1.1 *Definición y nomenclatura de: punto, recta, semirrecta, segmento, ángulo, curva y plano.*

1.2 *Operaciones con segmentos: suma, diferencia y división (mediatriz y división de un segmento en partes iguales)*

Construcciones

Suma de segmentos

Diferencia de segmentos

Mediatriz de un segmento

División de un segmento en 2, 4, 8, ...partes iguales

División de un segmento en cualquier número de partes iguales



1.3 Conceptos de rectas perpendiculares y paralelas

Construcciones:

- Trazado de paralelas y perpendiculares
- Con escuadra y cartabón
- Con empleo del compás

Construcciones

- Trazado de la perpendicular a una recta por un punto exterior
- Trazado de la perpendicular a una recta por un punto P de ella
- Trazado de la perpendicular a una semirrecta en su extremo
- Trazado de rectas paralelas a otra a una distancia dada
- Trazado de la recta paralela a otra por un punto P

1.4 Tipos de ángulos

Conceptos y definiciones

Construcción de un ángulo igual a otro

Suma de ángulos

Diferencia de ángulos

Trazado de la bisectriz de un ángulo. Procedimientos

Bisectriz de un ángulo cuyos lados se cortan fuera del dibujo

División de un ángulo en 2, 4, 8 partes iguales

División de un ángulo recto en tres partes iguales

Trazado de la recta que pasando por un punto P sea concurrente con otras dos rectas dadas r y s

Construcción de ángulos con empleo del compás

Bisectriz de ángulos mixtilíneo y curvilíneo

TEMA 2. LA CIRCUNFERENCIA. ÁNGULOS RELACIONADOS CON LA CIRCUNFERENCIA

- Circunferencia y círculo: conceptos y definiciones
Radio, cuerda, arco, segmento circular, sector circular, etc.
- Construcciones:
 - Trazado de las circunferencias que pasan por dos puntos
 - Trazado de la circunferencia que pasa por tres puntos
- Ángulos relacionados con la circunferencia
- Arco capaz

TEMA 3. LUGARES GEOMÉTRICOS ELEMENTALES

- Lugares geométricos rectilíneos
- Lugares geométricos circulares
- Lugares geométricos de rectas

TEMA 4. RELACIONES GEOMÉTRICAS I

Proporcionalidad, semejanza, escalas, igualdad, equivalencia y simetría

1 Proporcionalidad

Cuarto proporcional

Tercero proporcional

Medio proporcional

2 Semejanza

Construcción de la figura semejante a otra dada conociendo la razón de semejanza

3 Escalas

Tipos de escalas

Escalas normalizadas

Escalas gráficas

4 Igualdad

5 Equivalencia

6 Simetría

TEMA 5. EXPRESIONES ALGEBRAICAS

- Construcción gráfica de la raíz cuadrada de un segmento (2, 3 ó 5)
- División áurea de un segmento
- Rectángulo áureo



TEMA 6. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS I

- 1 *Traslación*
Traslación en el plano
- 2 *Giro o rotación y simetría central*
- 3 *Homotecia*

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS II. Homología y Afinidad
Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.
Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines.

TEMA 7. POLÍGONOS

Conceptos. Repaso
Definición y nomenclatura
Clasificaciones

TEMA 7.1 TRIÁNGULOS

Conceptos. Repaso
Definición y nomenclatura. Clasificaciones
Propiedades: suma de ángulos interiores, relación de un ángulo exterior con los interiores, relación entre los lados.
Líneas y puntos notables de un triángulo

TEMA 7.2 CUADRILÁTEROS

Conceptos. Repaso
Definición y nomenclatura
Clasificación
Propiedades

TEMA 7.3. POLÍGONOS REGULARES DE MÁS DE 4 LADOS

- *Construcciones*
- *División de la circunferencia en partes iguales: métodos específicos y método general*
- *Pentágono y decágono estrellado*
- *Construcción de los polígonos anteriores a partir del lado*
- *Construcción de un polígono regular de n lados a partir del mismo. Método general.*

TEMA 8. TANGENCIAS (por dilatación). ENLACES DE RECTAS Y CURVAS

- *Posiciones de recta y circunferencia*
- *Posiciones relativas de dos circunferencias*
- *Consideraciones generales sobre tangencias*

TEMA 9. POTENCIA

- *Potencia de un punto respecto a una circunferencia*
- *Eje radical de dos circunferencias. Casos*
- *Centro radical de tres circunferencias*
- *Circunferencias coaxiales*
- **APLICACIÓN DE LA POTENCIA EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE TANGENCIA (contenido EBAU)**

TEMA 10. INVERSIÓN

- *Definición de Inversión*
- *Circunferencia de Puntos Dobles o de Autoinversión*
- *Características de la Inversión*
- *Formas de determinar una Inversión*
- *Casos de Inversión*
- **APLICACIONES DE LA INVERSIÓN EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE TANGENCIA (contenido EBAU)**

TEMA 11. CURVAS TÉCNICAS I

Óvalo, ovoides, volutas y espirales

TEMA 12. CURVAS TÉCNICAS II. Curvas cíclicas.

Cicloide. Epicloide. Hipocicloide. Pericloide. Evolvente

TEMA 13. CURVAS CÓNICAS (contenido EBAU)



ELIPSE

1. *Definición, elementos y propiedades*
2. *Trazado de la elipse a partir de los ejes*
 - por puntos
 - por haces proyectivos
 - por envolventes
3. *Trazado de la tangente y normal en un punto P de ella*
4. *Tangentes a la elipse desde un punto exterior P*
5. *Tangentes a la elipse, paralela a una dirección dada*

HIPÉRBOLA

1. *Definición, elementos y propiedades*
2. *Trazado de la hipérbola a partir de los ejes*
 - por puntos
 - por haces proyectivos
 - por envolventes
3. *Trazado de la tangente y normal en un punto P de ella*
4. *Tangentes a la hipérbola desde un punto exterior P*
5. *Tangentes a la hipérbola, paralela a una dirección dada*

PARÁBOLA

1. *Definición, elementos y propiedades*
2. *Trazado de la parábola a partir del eje y la directriz*
 - por puntos
 - por haces proyectivos
 - por envolventes
3. *Trazado de la tangente y normal en un punto P de ella*
4. *Tangentes a la parábola desde un punto exterior P*
5. *Tangentes a la parábola, paralela a una dirección dada*

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN (CONTENIDO EBAU)

1. Punto, recta y plano en **sistema diédrico**: Resolución de problemas de **pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Distancias** entre elementos. Aplicaciones.
2. Determinación de la **verdadera magnitud de segmentos y formas planas**.
3. **Abatimiento** de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.
4. **Cambios de plano**. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
5. **Construcción de figuras planas**.
6. **Giro** de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
7. **Afinidad** entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.
8. **Cuerpos geométricos** en sistema diédrico: Representación de **poliedros regulares**. Posiciones singulares.
9. Determinación de sus secciones principales.
10. Representación de **prismas y pirámides**. Determinación de **secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones**.
11. Representación de **cilindros, conos y esferas. Secciones planas**.
12. Sistemas **axonométricos** ortogonales: Posición del triedro fundamental.
13. Relación entre el **triángulo de trazas** y los ejes del sistema.
14. Determinación de **coeficientes de reducción**.
15. Tipología de las **axonometrías ortogonales**. Ventajas e inconvenientes.
16. Representación de **figuras planas**.
17. Representación simplificada de la **circunferencia**.
18. Representación de **cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones**.

En el BLOQUE 2 correspondiente a los Sistemas de representación se podrán desarrollar como repaso los siguientes contenidos:

BLOQUE 2 – SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. Los Sistemas de Representación



- 1.1. *Concepto de Proyección. Introducción a los Sistemas de Representación.*
- 1.2. *Proyecciones paralelas y puntuales, ortogonales y oblicuas.*
- 1.3. *Clasificación de los Sistemas de Representación.*

BLOQUE 2.1. – SISTEMA DIÉDRICO

2. La proyección diédrica

- 2.1. *Definición. Elementos de la representación.*
- 2.2. *Representación del punto.*
 - 2.2.1. *Cota y alejamiento. Nomenclatura.*
 - 2.2.2. *Alfabeto del punto. Convenio de signos.*
 - 2.2.3. *Posiciones singulares.*
- 2.3. *Representación de la recta. Determinación de la recta.*
 - 2.3.1. *Nomenclatura. Trazas y diedros de paso.*
 - 2.3.2. *Criterios de pertenencia de punto a recta.*
 - 2.3.3. *Rectas singulares en la proyección.*
 - 2.3.4. *Rectas que se cortan o se cruzan.*
- 2.4. *Representación del plano: determinación geométrica del plano.*
 - 2.4.1. *Determinación diédrica de un plano.*
 - 2.4.2. *Nomenclatura de las Trazas del plano. Definición simplificada del plano por la terna (X, Y, Z).*
 - 2.4.3. *Planos particulares.*
 - 2.4.4. *Rectas notables del plano. Obtención.*
 - 2.4.5. *Criterio de pertenencia de recta y punto a plano.*
- 2.5. *Cálculo de la verdadera magnitud de un segmento.*
 - 2.5.1. *Problema básico: llevar sobre un segmento una longitud dada a partir de un punto del mismo.*
- 2.6. *Intersecciones entre rectas y planos.*
 - 2.6.1. *Procedimiento general de obtención de la intersección de dos planos.*
 - *Aplicación cuando se conocen las trazas.*
 - *Aplicación cuando los planos están definidos por dos rectas que se cortan.*
- 2.7. *Paralelismo entre rectas y planos.*
 - 2.7.1. *Teoremas fundamentales.*
 - 2.7.2. *Problemas básicos y discusión del número de soluciones.*
 - *Trazar por un punto una recta paralela a otra dada.*
 - *Trazar por un punto una recta paralela a un plano dado.*
 - *Trazar por un punto un plano paralelo a una recta dada.*
 - *Trazar por un punto un plano paralelo a otro dado.*
- 2.8. *Perpendicularidad y distancias.*
 - 2.8.1. *Teoremas fundamentales.*
 - 2.8.2. *Problemas básicos.*
 - *Recta perpendicular a un plano. Trazar por un punto una recta perpendicular a un plano dado.*
 - *Plano perpendicular a una recta dada. Trazar por un punto un plano perpendicular a una recta. Trazar por una recta un plano perpendicular a otro dado.*
 - *Distancia de un punto a un plano. Distancia de punto a recta. Distancia entre rectas paralelas. Distancia entre planos paralelos. Verdadera magnitud.*
- 2.9. *Abatimientos. Verdaderas magnitudes.*
 - 2.9.1. *Definición de abatimiento de un plano sobre uno de los planos de proyección o sobre uno paralelo a los mismos.*
 - 2.9.2. *Abatimiento de un punto perteneciente a un plano. Abatimiento de un segmento perteneciente a un plano.*
- 2.10. *Cambio de plano. Verdaderas magnitudes.*
 - 2.10.1. *Concepto del procedimiento.*
 - 2.10.2. *Representación del punto tras el cambio de plano.*
 - 2.10.3. *Representación de la recta tras el cambio de plano.*
 - 2.10.4. *Representación de las trazas del plano tras el cambio de plano.*
 - 2.10.5. *Cambio sucesivo de los planos de proyección.*
 - 2.10.6. *Búsqueda de posiciones favorables en rectas y planos mediante este recurso.*
- 2.11. *Giros. Verdaderas magnitudes.*
 - 2.11.1 *Concepto del procedimiento.*
 - 2.12. *Ángulos. Verdadera magnitud*
- 2.13. *Representación de figuras planas.*
- 2.14. *Representación de cuerpos tridimensionales.*
 - 2.14.1. *Concepto de Poliedro.*



- 2.14.2. Prismas y pirámides. Representación diédrica.
- 2.14.3. Poliedros regulares: tetraedro, cubo y octaedro.
- 2.14.4. Representación diédrica en sus posiciones clásicas, apoyando el poliedro en el plano horizontal de proyección.
- 2.14.5. Representación diédrica apoyando el poliedro sobre su base en un plano cualquiera.
- 2.15. *Intersección* de rectas con cuerpos geométricos
- 2.16. Secciones de cuerpos. Desarrollos
- 2.17. Intersección de rectas con cuerpos y cuerpos entre sí.

BLOQUE 2.2. – SISTEMA AXONOMÉTRICO

- 1. Proyección axonométrica isométrica y caballera
 - 1.1. *Definición de Proyecciones.*
 - 1.2. *Representación del punto, la recta y el plano.*
 - 1.3. *Representación de polígonos y circunferencias que se encuentren en planos paralelos a las caras del triedro fundamental.*
 - 1.4. Paralelismo.
 - 1.5. Representación de cuerpos tridimensionales dadas sus vistas con: superficies planas y cilíndricas o cónicas de revolución de eje perpendicular a los planos del sistema de referencia.
 - 1.6. Intersección entre planos y entre rectas y planos.
 - 1.7. Secciones planas a cuerpos de caras también planas.

BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

- 1. Elaboración de **bocetos, croquis y planos.** (contenido EBAU)
- 2. El proceso de **diseño/fabricación:** perspectiva histórica y situación actual.
- 3. **El proyecto:** tipos y elementos. **Planificación** de proyectos.
- 4. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de **bocetos a mano alzada** y esquemas.
- 5. Elaboración de dibujos **acotados.** Elaboración de **croquis de piezas y conjuntos.**
- 6. **Tipos** de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
- 7. **Presentación** de proyectos.
- 8. Elaboración de la **documentación gráfica** de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
- 9. Posibilidades de las **Tecnologías de la Información y la Comunicación** aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
- 10. **Dibujo vectorial 2D.** Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.
- 11. **Dibujo vectorial 3D.** Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.
- 12. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

En el BLOQUE 3 correspondiente a la Documentación gráfica de proyectos se podrán desarrollar como repaso los siguientes contenidos:

BLOQUE 3. – NORMALIZACIÓN Y DIBUJO TÉCNICO

- 1. - *Normalización*
- 2. - *Formatos*
- 3. - *Escalas*
- 4. - *Cuadros de rotulación. Márgenes*
- 5. - *Representación mediante vistas. Líneas de dibujo*
- 6. - *Acotación.*
- 7. - *Cortes y secciones*
 - 7.1. *Corte total. Un solo plano*
 - 7.2. *Medio corte o semicorte. Corte con dos planos*



- 7.3. Corte parcial
- 7.4. Secciones dentro y fuera de vista
- 7.5. Corte quebrado o por planos paralelos

5. - CRITERIOS DE EVALUACIÓN y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES ESENCIALES PARA SUPERAR LA MATERIA

Los **criterios de evaluación** son el referente específico para **evaluar el aprendizaje** del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en la asignatura.

Los **estándares de aprendizaje evaluables** son especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

Los marcados con * son estándares mínimos.

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	1.1 Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.	*
	1.2 Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.	*
	1.3 Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.	*
	1.4 Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.	*
	1.5 Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	*
2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	2.1 Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	*
	2.2 Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	*
	2.3 Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	*
3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	3.1 Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones.	*
	3.2 Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	*
	3.3 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión	1.1 Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos	*



DIBUJO TÉCNICO II . Miguel Remolina	<p>espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	<p>acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p>	
		<p>1.2 Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p>	*
	<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p>	*
		<p>2.1 Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p>	*
		<p>2.2 Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p>	*
		<p>2.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>	*
		<p>2.4 Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p>	*
	<p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>2.5 Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p>	*
		<p>3.1 Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p>	*
		<p>3.2 Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p>	*
<p>3.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>		*	

BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN		
Crterios de evaluacón	Estándares de aprendizaje evaluables	
<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definici3n de un proyecto sencillo relacionado con el diseo industrial o arquitect3nico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilizaci3n de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los</p>	<p>1.1 Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcci3n geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo t3cnico.</p>	*
	<p>1.2 Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitect3nicos, a partir de los planos t3cnicos que los definen.</p>	*
	<p>1.3 Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicaci3n t3cnica con otras personas.</p>	*
	<p>1.4 Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitect3nicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la</p>	



trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.	
2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	2.1 Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	*
	2.2 Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.	
	2.3 Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.	
	2.4 Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	

6.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS.

Calendario de contenidos y temporalización.



	Quincena	CONTENIDOS	
1ª Evaluación	1ª	BLOQUE TEMÁTICO I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO (Septiembre-Diciembre) TEMA 1: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO Arco capaz. Ángulos relacionados con la circunferencia. Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad . Sección áurea. Rectángulo áureo. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes . Teorema del cateto y de la altura	
	2ª	TEMA 2: POTENCIA Eje radical y centro radical. . Aplicación a la resolución de tangencias .	
	3ª	TEMA 3: TANGENCIAS	
	4ª	TEMA 4: INVERSIÓN Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.	
	5ª	TEMA 5: CURVAS CÓNICAS La elipse. La hipérbola y la parábola. Definición y trazado. Tangencias y puntos de intersección con una recta. Otros problemas de cónicas. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.	
	6ª	TEMA 6: CURVAS TÉCNICAS Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones. Curvas cíclicas. Cicloide. Epicloide. Hipocicloide. Pericicloide. Evolvente de la circunferencia	
	7ª	TEMA 7: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS Afinidad Homología.	
2ª Evaluación	8ª	BLOQUE TEMÁTICO II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN (Enero Marzo)	
	9ª	TEMA 8: SISTEMA DIÉDRICO I Punto, recta y plano: pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Verdadera magnitud. Abatimientos. Giros. Cambios de plano.	
	10ª	TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II	
	11ª	Afinidad entre proyecciones. Distancias. Cuerpos geométricos, secciones.	
	12ª	TEMA 10: SISTEMAS AXONOMÉTRICOS ORTOGONALES Triángulo de trazas y coeficientes de reducción. Escala isométrica. Perspectiva isométrica de la circunferencia. Representación de cuerpos poliedricos y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Relación del sistema axonométrico con el diédrico	
13ª	Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia.		
14ª	Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.		
3ª Evaluación	15ª	BLOQUE TEMÁTICO III: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS (Abril Mayo) TEMA 11: EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN Elaboración de bocetos, croquis y planos. Perspectiva histórica y situación actual. El proyecto: tipos y elementos. Planificación. Fases. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.	
	15ª	TEMA 12: PLANOS TÉCNICOS Tipos de planos. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto, industrial o arquitectónico sencillo.	
	16ª	TEMA 13: NORMALIZACIÓN Ampliación de acotación y repaso	
	16ª	TEMA 14: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN Posibilidades de las TIC aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial en 2D y 3D.	



BLOQUE	UNIDADES	HORAS	DIAS APROX.
1 GEOMETRÍA PLANA 30%	1.1 CONCEPTOS Y CONSTRUCCIONES FUNDAMENTALES	2	28 días
	2.1 LA CIRCUNFERENCIA Y RELACIONES GEOMÉTRICAS	2	
	3.1 LUGARES GEOMÉTRICOS ELEMENTALES	2	
	4.1 RELACIONES GEOMÉTRICAS	2	
	5.1 EXPRESIONES ALGEBRAICAS	2	
	6.1 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS	2	
	7.1 POLÍGONOS	2	
	7.2 TRIÁNGULOS	2	
	7.3 CUADRILÁTEROS	2	
	7.4 POLÍGONOS REGULARES CONVEXOS	2	
	8.1 TANGENCIAS Y ENLACES DE RECTAS Y CURVAS	2	
	9.1 CENTRO RADICAL. POTENCIA	2	
	10.1 INVERSIÓN	2	
	11.1 CURVAS TÉCNICAS	2	
12.1 CURVAS TÉCNICAS. 1.1.1 CURVAS CÍCLICAS	2		
13.1 CURVAS CÓNICAS	2		
14.1 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS	2		
2 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN 50%	1.1 FUNDAMENTOS DE LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	2	12 días
	2.1 SISTEMA DIÉDRICO. DEFINICIÓN	2	
	2.1.1 REPRESENTACIÓN DE LOS ELEMENTOS FUNDAMENTALES	2	
	2.2 PERTENENCIAS	2	
	2.3 INTERSECCIONES	2	
	2.4 PARALELISMO	2	
	2.5 PERPENDICULARIDAD	2	
	2.6 DISTANCIAS	2	
	2.7 ABATIMIENTOS	2	
	2.8 CAMBIOS DE PLANO	2	
	2.9 GIROS	2	
	2.10 ÁNGULOS	2	
	2.11 REPRESENTACIÓN DE FIGURAS PLANAS	2	
	2.12 REPRESENTACIÓN DE CUERPOS TRIDIMENSIONALES	2	
2.13 SECCIONES Y DESARROLLOS	2		
3 NORMALIZACIÓN Y DIBUJO TÉCNICO 20%	3.1 AXONOMETRÍA. REPRESENTACIÓN DE ELEMENTOS FUNDAMENTALES	2	20 días
	3.1.1 INTERSECCIONES DE ELEMENTOS FUNDAMENTALES	2	
	3.2 PARALELISMO	2	
	3.3 REPRESENTACIÓN DE FIGURAS PLANAS	2	
	3.4 AXONOMETRÍA ORTOGONAL	2	
	3.5 AXONOMETRÍA OBLICUA	2	
	3.6 CROQUIZACIÓN DE PERSPECTIVAS	2	
	3.7 REPRESENTACIÓN DE PIEZAS Y VOLÚMENES	2	
3.8 SECCIONES PLANAS	2		
3 NORMALIZACIÓN Y DIBUJO TÉCNICO 20%	1.1 NORMALIZACIÓN	2	... días Final de curso
	2.1 FORMATOS	2	
	3.1 ESCALAS	2	
	4.1 CUADROS DE ROTULACIÓN Y MÁRGENES	2	
	5.1 REPRESENTACIÓN MEDIANTE VISTAS. LÍNEAS DE DIBUJO	2	
	6.1 ACOTACIÓN	2	
	7.1 CORTES Y SECCIONES	2	
1.1 RECUPERACIONES FINALES ORDINARIAS	2	20 días	
1.1 PRUEBA EXTRAORDINARIA	2	1 día	

7. – METODOLOGÍA



Se tendrán muy en consideración las orientaciones para facilitar el desarrollo de estrategias metodológicas que permitan trabajar por competencias en el aula, que se indican en el Anexo II de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

La metodología didáctica se refiere al conjunto de **estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado**, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados. Se debe partir de una **planificación rigurosa de lo que se pretende conseguir**, teniendo claro cuáles son los objetivos o metas, qué recursos son necesarios, qué métodos didácticos son los más adecuados y cómo se evalúa el aprendizaje y se retroalimenta el proceso.

La asignatura de Dibujo Técnico II promueve una metodología teórico-práctica basada principalmente en la **explicación directa de los procedimientos**, tras una previa introducción, tratando de que los alumnos participen de forma que la clase tienda más al diálogo que al monólogo. Los alumnos han de participar activamente en el proceso, y así, se les pedirá casi constantemente que expliquen ejercicios que demuestren que han comprendido los conceptos. La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo del potencial del alumnado y su aprendizaje se debe realizar de forma que resulte **significativo**, dando sentido a aquello que se aprende. En el actual proceso de inclusión de las competencias como elemento esencial del currículo, es preciso señalar que cualquiera de las metodologías seleccionadas debe ajustarse al **nivel competencial inicial** de estos. Además, es necesario secuenciar la enseñanza desde los aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos. Uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener **la motivación** hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

Para un mejor entendimiento de los procesos y los resultados a obtener, es necesario el ejemplo práctico del docente, acompañado de otros apoyos audiovisuales, incidiendo en el buen uso y limpieza de los materiales y herramientas, así como la adecuada presentación final de los trabajos elaborados, tanto físicamente como digitalmente. Las metodologías serán **activas, participativas y contextualizadas**, facilitando el afán del alumnado por **aprender por sí mismo, el trabajo cooperativo, el uso del método científico en trabajos de investigación, trabajos monográficos, trabajos interdisciplinares** que impliquen a uno o varios departamentos, así como la **adquisición y uso del conocimiento en situaciones reales**.

La naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos y alumnas condicionan el proceso, por lo que será necesario que el método seguido se ajuste a estos condicionantes. Se parte de la perspectiva del docente como **orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial** en el alumnado; además, deben enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores; asimismo, deben tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante **prácticas de trabajo individual y cooperativo**.

Se fomentará el trabajo por **proyectos**, fundamental para el aprendizaje por competencias, basado en la propuesta de un **plan de acción** con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorecerá, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción.

Se favorecerá la **motivación por aprender** y, a tal fin, se tratará de generar en ellos **la curiosidad** y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias. Asimismo, con el propósito de mantener la motivación por aprender es necesario que la profesora procure todo tipo de ayudas para que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula.

Por otra parte, el carácter teórico-práctico de la asignatura permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con materias de cualquier ámbito, especialmente del artístico, tecnológico, literario y cultural, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados. El verdadero aprendizaje artístico es el que se hace de forma empírica y los instrumentos de ayuda son muy variados. **La investigación, exposición, observación y el autoaprendizaje** son dinámicas fundamentales.

7.1.- CONCRECIÓN DE LOS MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS PROPIOS DEL CENTRO

Como principio general, hay que resaltar que la metodología educativa en el Bachillerato ha de facilitar el **trabajo autónomo del alumnado**, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real. En cuanto a los métodos pedagógicos y didácticos propios del centro, deberán estar encaminados a las orientaciones anteriormente citadas.

Para que el aprendizaje sea más eficaz, se establecerá siempre que sea posible una conexión entre todos los



contenidos que se presenten a lo largo del periodo en el que se imparte la materia. De esta forma, se dará significado a todos los materiales que progresivamente se presentarán, comenzando con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

7.2.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se utilizarán siempre que sea posible. No disponemos de un aula específica para impartir esta asignatura y de una adecuada dotación técnica de equipos informáticos. Los recursos deben elegirse por su capacidad de comunicación y su aptitud para la intención didáctica. La proyección de imágenes es fundamental para una comprensión mayor de los procedimientos. En el aula disponemos de recursos específicos como ordenador y proyector.

El programa se desarrollará con la explicación de los temas por el profesor en clase, pero fomentando siempre la interacción y el diálogo. Con el fin de **fomentar la comunicación lingüística** y el que el estudiante participe y se exprese oralmente, se preguntará muy habitualmente en el aula. Los alumnos deberán ser capaces de explicar al resto los ejercicios de los temas ya dados. Así se valorará también el nivel de comprensión alcanzado. Se trabajará en función del examen EBAU de nuestra Comunidad.

Se recomendará a los alumnos algún **libro de consulta** para contrastar y completar sus propios apuntes, pero **no será obligatorio**. La profesora propondrá habitualmente a los alumnos que realicen ejercicios sobre los temas expuestos en clase, y valorará su realización, así como su calidad gráfica y la corrección de sus resultados. La valoración de estos ejercicios representará el 10% de la nota en cada evaluación.

El profesor dispone de:

- Pizarra tradicional
- Escuadra, cartabón y compás para pizarra
- Ordenador, internet y proyector digital

Y el alumno debe de disponer de:

- Útiles de dibujo geométrico: Lápiz, goma, regla, compás y escuadra y cartabón.
- Papel adecuado (según indicaciones del profesor).

El alumno tendrá siempre a disposición en las clases los materiales e instrumentos que corresponden a los ejercicios que se están realizando.

8.- SISTEMA DE EVALUACIÓN.

La evaluación del aprendizaje de los alumnos será **continua y diferenciada** según las distintas materias (Art. 36 LOE). Tanto en la evaluación continua en los diferentes cursos como en las evaluaciones finales en las diferentes etapas educativas, **deberá tenerse en cuenta el grado de dominio de las competencias correspondientes al Bachillerato**, a través de procedimientos de evaluación e instrumentos de obtención de datos que ofrezcan validez y fiabilidad en la identificación de los aprendizajes adquiridos. Por ello, para poder evaluar las competencias es necesario elegir, siempre que sea posible, estrategias e instrumentos para evaluar al alumnado de acuerdo con sus desempeños en la resolución de **problemas que simulen contextos reales, movilizandolos sus conocimientos, destrezas, valores y actitudes**.

- Mediante la **evaluación continua** se valora el proceso de aprendizaje del estudiante a partir del *seguimiento continuo del trabajo que realiza* y de los conocimientos que *va adquiriendo*, con lo que pueden introducirse de forma inmediata las modificaciones necesarias para optimizar el proceso y mejorar los resultados obtenidos.
- El proceso de evaluación se encamina hacia la *verificación de las competencias* obtenidas por el propio estudiante en cada materia, con su participación activa en un proceso continuo y a lo largo de todo el curso. Se trabajarán teniendo como referencia los *Estándares de aprendizaje evaluables*.

El proceso de aprendizaje continuo, permite a todos los individuos adquirir y actualizar conocimientos, destrezas y competencias en diferentes periodos de su vida y en variedad de contextos de aprendizaje, tanto formal como no formal.

En este sentido, pretendemos formar a personas que sean capaces, no sólo de acumular conocimientos, sino, también, de saber transmitir esos conocimientos y especialmente de aplicarlos con una finalidad concreta. Las competencias describen los resultados del aprendizaje, es realmente lo que un estudiante sabe y puede demostrar que sabe una vez completado su proceso de aprendizaje.

Para adquirir unas competencias determinadas hay que *conocer unos contenidos concretos* y tener claro que esas competencias solo se podrán lograr mediante la realización de una serie de actividades de aprendizaje. Es decir, se establece un triple vínculo entre contenidos, actividades y competencias.



Para poder evaluar las competencias es necesario elegir, siempre que sea posible, estrategias e instrumentos para evaluar al alumnado de acuerdo con sus desempeños en la resolución de problemas que **simulen contextos reales, movilizandolos sus conocimientos, destrezas, valores y actitudes**. (Orden ECD/65/2015, de 21 de enero en su Art. 7. *La evaluación de las competencias clave*). Los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de **indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación**. Estos indicadores de logro deben incluir rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad. El profesorado debe utilizar **procedimientos de evaluación variados** para facilitar la evaluación del alumnado como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, y como una herramienta esencial para mejorar la calidad de la educación. Es necesario incorporar estrategias que permitan **la participación del alumnado en la evaluación de sus logros**, como la **autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación**.

Habrán al menos dos **exámenes** por evaluación, contando todos por igual en la nota final de la evaluación. Será fundamental que cada estudiante se presente con sus propios materiales para dibujar. Además, el estudiante realizará y entregará al profesor en el plazo indicado los **ejercicios** de clase y láminas que ésta le solicite.

8.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se deben utilizar **procedimientos variados** para facilitar la evaluación del alumnado como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, y como una herramienta esencial para mejorar **la calidad de la educación**. Deben ser variados y adecuados a las características del alumnado, teniendo en cuenta la autoevaluación del alumno y considerando **el error como principio didáctico**.

Asimismo, es necesario incorporar estrategias que permitan **la participación del alumnado en la evaluación de sus logros**, como la **autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación**. Estos modelos de evaluación favorecen el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En todo caso, los distintos procedimientos de evaluación utilizables, como la observación sistemática del trabajo de los alumnos, las pruebas orales y escritas, los protocolos de registro, o los trabajos de clase, permitirán la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente.

El carácter continuo de la evaluación exige que esté inmersa en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y que se realice mediante la observación y seguimiento sistemáticos. Los instrumentos y registros de evaluación deben garantizar el derecho de los alumnos a ser evaluados **conforme a criterios de plena objetividad**. En esta materia se *pueden poner* en práctica los siguientes procedimientos e instrumentos de evaluación:

- **Pruebas- Exámenes**, pruebas escritas-dibujadas a realizar en aula, con fecha de realización pública y anunciada con suficiente antelación.
- **Ejercicios - Láminas de comprobación de aprendizaje**, pruebas escritas-dibujadas, que según criterio del profesor podrán ser realizadas en el aula o fuera de ella en aula, como seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno.
- **Actividades de ampliación, a realizar fuera del aula, que podrán ser propuestas por el profesor cuando lo considere necesario**. Tareas prácticas. *Competencias procedimentales e instrumentales (saber hacer)*
- **La Valoración de la aptitud**, es decir, el grado de madurez y habilidad para superar la asignatura en el curso, se realizará a través de los **Ejercicios Láminas de comprobación de aprendizaje, ya sea en aula o fuera de ella, según criterio del profesor**. *Competencias genéricas o transversales*.
- **La valoración de la actitud** respecto a la asignatura, se realizará a través de los **Ejercicios Láminas de comprobación de aprendizaje, ya sea en aula o fuera de ella, según criterio del profesor** (comportamiento, interés, participación, etc.) *Competencias actitudinales, personales o interpersonales (ser)*
La asistencia a clase es **obligatoria**. Las faltas de asistencia reiteradas no deberán repercutir en la nota, pero cabe señalar que en Bachillerato, aunque se trate de Educación Secundaria no obligatoria.

8.2. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE. SISTEMA DE RECUPERACIÓN

Todos los alumnos que no tengan superada una parte de los contenidos, deberán presentarse a las pruebas de recuperación que determine la profesora. Dichas pruebas pueden ser a continuación de la evaluación o al final del curso. Después de cada examen se hará, al menos, una recuperación con opción a subir nota para aquellos alumnos que, habiendo aprobado, así lo deseen.



Según la Orden ECD/19/2016, de 9 de marzo, por la que se regulan las condiciones para la evaluación y la promoción en las enseñanzas de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria en su artículo 7:

- "Cuando un alumno promocione a segundo curso con **DIBUJO TÉCNICO I** pendiente, el profesor que imparte la materia correspondiente entregará al alumno/a **la programación presentada por este Departamento para el DIBUJO TÉCNICO I**".
- El alumno/a elaborará las actividades de recuperación teniendo en cuenta los criterios y procedimientos que el departamento haya fijado para la asignatura en la programación didáctica.
- Se deberá presentar a los exámenes de recuperación que determine la profesora trimestralmente, teniendo el departamento la responsabilidad de informar con la suficiente antelación.
 - Las materias pendientes serán evaluadas por el profesor designado por el departamento y por Jefatura de Estudios.
 - Los contenidos, criterios y procedimientos de evaluación de la materia pendiente son los acordados por el departamento con el desarrollo de las actividades de recuperación, si fuera preciso, y teniendo en cuenta las medidas organizativas que, a tal efecto, decida el centro.
 - La evaluación de materias pendientes se realizará de acuerdo con los criterios y procedimientos acordados por el departamento de forma general para la asignatura.
 - En caso de que haya alguna clase de refuerzo para la recuperación del DIBUJO TÉCNICO I PENDIENTE será el profesor que se encarga de dicha materia quien se ocupará de atender las dudas del alumno pendiente.

9. - CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El resultado **sumativo, continuo y global** obtenido de la valoración de las pruebas escritas realizadas, la valoración de los ejercicios y trabajos prácticos, así como la actitud frente a la asignatura, dará como resultado la **Calificación Final Ordinaria**. El alumno que copie en un examen tendrá automáticamente un 0 y deberá presentarse a la recuperación. No podrán en ningún caso usar los teléfonos móviles en los exámenes. Durante los mismos, se podrán tomar medidas como que se coloquen todas las mochilas y móviles en un mismo lugar en el aula.

9.1. CALIFICACION FINAL ORDINARIA

Las **pruebas** se calificarán atendiendo fundamentalmente a la corrección lógica del proceso de resolución de los ejercicios planteados. La nota de cada examen se obtendrá por la **correcta realización de los pasos lógicos** necesarios para resolver las cuestiones de que se trate, de tal manera que se demuestren sin ambigüedad los conocimientos solicitados. Se procurará incluir en los exámenes el valor de cada ejercicio desglosado en las distintas partes que lo componen que ayuden a despejar toda duda en la corrección.

Los **ejercicios** se calificarán también atendiendo a la corrección del "proceso de resolución", pero tendrán en cuenta también la calidad "formal" del dibujo, es decir **precisión, limpieza y presentación adecuada y comprensible**. El método por el que se ha realizado cada ejercicio deberá quedar manifiesto, ya sea con las líneas auxiliares presentes en el dibujo, ya sea con esquemas de explicación paralelos en el margen del ejercicio.

Todos los exámenes del trimestre tendrán el mismo valor, se hará la media aritmética de los resultados. Las calificaciones por debajo de 3.00 no serán válidas a efecto de medias.

El conjunto de las pruebas y de ejercicios serán valorados en cada evaluación de la forma siguiente:

Pruebas - Exámenes en aula	90 %
Ejercicios-láminas de comprobación de aprendizaje	10 %

En cada trimestre se realizarán un mínimo de dos **Pruebas Exámenes** en aula. El profesor podrá proponer una tercera prueba de mejora de nota, que podrá estar condicionada al desarrollo del curso, la actitud de alumno o a la previa presentación de este a todas las pruebas exámenes anteriores.

En cada trimestre se realizarán un mínimo de dos **Ejercicios Láminas**, a realizar en aula o fuera de ella, según criterio e indicaciones del profesor. El profesor podrá proponer una tercera prueba de mejora de nota, que podrá estar condicionada al desarrollo del curso, la actitud de alumno o a la previa presentación y/o entrega de este de todos los ejercicios exámenes anteriores; aquellos alumnos que partieran de una media menor de 5,00 podrán alcanzar con esta prueba la calificación de 5,00; aquellos alumnos que ya hubieran obtenido en la media un aprobado podrán mejorar en esta prueba su nota global un máximo de un 15%.

La calificación final de curso se obtendrá como la media de las calificaciones obtenidas en cada uno de los tres



trimestres, ponderadas de acuerdo a su condición de Pruebas-Exámenes, (80%) o Ejercicios-Láminas (20%). Calificaciones de cualquier tipo de prueba por debajo de 3,00 no se consideran admisibles para realizar medias.

La materia se considerará superada con una calificación superior o igual a 5,00.

9.2. PRUEBA EXTRAORDINARIA. CALIFICACION FINAL EXTRAORDINARIA DEL CURSO

A la Prueba Extraordinaria deberán presentarse los alumnos que hayan obtenido en la Evaluación Final Ordinaria una calificación negativa.

La prueba extraordinaria consistirá en un **examen común** para todos los alumnos, que versará sobre la totalidad de la programación de la materia.

La prueba se podrá completar con la entrega de ejercicios-Láminas, en número y condición de acuerdo con los criterios e indicaciones del profesor. Deberán ser entregadas previamente a la realización de la Prueba-Examen.

La calificación final extraordinaria constará de dos partes valoradas como se indica a continuación:

- **Prueba Examen** en aula: 90% de la calificación total
- **Ejercicios-Láminas** de repaso a realizar fuera del aula: 10% de la calificación total

La materia se considerará superada con una calificación superior o igual a 5,00.

10.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad en estas enseñanzas se ajustará al modelo que se establece en el Decreto 98/2005, de 18 de agosto, de ordenación de la atención a la diversidad en las enseñanzas escolares y la educación preescolar en Cantabria, sin perjuicio de lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), consolidada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) y lo establecido en el artículo 9 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Al principio de cada curso se realizará **una evaluación inicial** de los alumnos cuya finalidad será obtener la información necesaria para orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de forma colectiva e individual. En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de

refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.

Se establecerán asimismo las medidas que sean necesarias para garantizar que la evaluación del grado de dominio de las competencias **del alumnado con discapacidad** se realice de acuerdo con **los principios de no discriminación y accesibilidad y diseño universal**. Los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación. Estos indicadores de logro deben incluir rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, **que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad**.

Se tratará de dar respuesta en el aula a las necesidades de cada alumno en función de sus características individuales con el objetivo de desarrollar en ellos todo su potencial. Se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones, incluida la evaluación final de etapa, se adapten a las necesidades del alumnado **con necesidades específicas de apoyo educativo**. Entre estas medidas, se atenderá especialmente a la **adecuación al contexto** y a la **temporalización de los instrumentos de evaluación**.

11.- ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJARÁN EN DT II

Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de la **igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social**.

Las Administraciones educativas fomentarán **el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos** en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la **libertad, la justicia, la**



igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia

La programación docente de DT II comprenderá en todo caso **la prevención de la violencia de género**, de la violencia **contra las personas con discapacidad**, de la violencia **terrorista** y de **cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico**. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan **discriminación**.

Se incorporarán, siempre que sea posible, elementos curriculares relacionados con **el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato** a las personas con discapacidad, las **situaciones de riesgo** derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como **la protección** ante emergencias y catástrofes, el desarrollo y afianzamiento del **espíritu emprendedor**, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos **modelos de empresas** y al fomento de la **igualdad de oportunidades** y del **respeto al emprendedor y al empresario**, así como a la **ética empresarial**.

Desde el Departamento de Dibujo se trabajará **la Sostenibilidad** al resaltar la importancia del cuidado y mantenimiento del mobiliario y materiales (tanto del aula como los propios del alumno/a) y favorecer el reciclaje y reutilización de materiales. Se tratará de trabajar todos estos temas de forma individual y en grupo en una ocasión especial como podría ser el día previo a vacaciones de Navidad.

12.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se podrá asistir a alguna **exposición, charla o taller** relacionados con los distintos ámbitos de aplicación del **Dibujo Técnico**. Se informará y se fomentará entre los alumnos de Dibujo Técnico la participación en la Olimpiada de Dibujo Técnico en la Universidad de Cantabria. Esta actividad es sumamente interesante, ya que sirve de preparación para la EBAU, dado que la estructura del examen y el tipo de ejercicios es muy similar en ambos casos, siendo la Olimpiada de nivel más avanzado. Se suele celebrar a finales de Abril o en la primera semana de mayo, y se desarrolla un sábado por la mañana.

Se podrán realizar las siguientes actividades complementarias y extraescolares, siempre con arreglo a las normas del centro para llevarlas a cabo:

- ✓ Salidas a Museos, Fundaciones u otras instituciones culturales.
- ✓ Exposición de trabajos del aula en distintos espacios del centro.
- ✓ Participación en concursos: Participación en concursos que se puedan convocar durante el curso escolar desde el centro, instituciones de todo tipo, la Administración...

En todas las actividades extraescolares se trabajará **la competencia social y ciudadana, la competencia para aprender a aprender, la Autonomía e iniciativa personal así como la Competencia cultural y artística**. En los concursos y otras actividades en las que sea posible, trabajaremos **el Tratamiento de la información y la competencia digital**.

13.- EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El profesorado evaluará el desarrollo de la programación en las reuniones de departamento. Deberá valorar la práctica docente de acuerdo con las programaciones didácticas. Se evaluarán tanto los **aprendizajes** de los alumnos como los **procesos** de enseñanza y la propia **práctica docente**. Asimismo, evaluarán el desarrollo del



proyecto curricular y de la programación didáctica, teniendo en cuenta tanto las características específicas del centro como su incidencia en el alumnado.

De igual forma, el Departamento realizará **una evaluación interna o autoevaluación** con los resultados trimestrales y finales obtenidos, con el fin de abordar los problemas surgidos y rectificar o modificar los aspectos que se consideren necesarios. Éstos resultados se reflejarán en el libro de actas del Departamento para ser analizados de

nuevo al finalizar el curso en la Memoria anual y servirán para programar el curso siguiente. Este apartado se trata de forma especial en las Memorias finales de cada curso escolar.

El alumnado participará en la evaluación la práctica docente a final de curso a través de **cuestionarios anónimos** sobre la metodología, el desarrollo de la asignatura y las prácticas pedagógicas llevadas a cabo por la profesora. Estos cuestionarios se podrán realizar no solo al finalizar el curso, si no también al término de cada evaluación con el fin de recabar propuestas de mejora por parte de los alumnos.

Se propondrán encuestas tipo test de reflexión sobre lo aprendido, sobre su implicación, esfuerzo y percepción sobre aspectos tales como: el ritmo del desarrollo de las unidades didácticas, el tiempo para la realización de las actividades y pruebas, el desarrollo de las clases, la didáctica empleada por el profesor, el comportamiento general del grupo, contribución personal al funcionamiento de la clase, etc.

14.- INDICADORES DE LOGRO RELATIVOS A LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN EN DT II

En función de los resultados de cada evaluación, se hará una valoración añadiendo si fuera necesario una serie de propuestas de mejora. Los resultados extraídos se confrontarán con el resultado de las evaluaciones y la información obtenida en las sesiones de las juntas de evaluación para de este modo plantearse posibles mejoras a la didáctica o la metodología.

Los resultados de la evaluación se podrán medir a través de **indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación**. Estos indicadores deben incluir rangos dirigidos a la evaluación, que tengan en cuenta los resultados obtenidos, con el objetivo de lograr unos resultados óptimos a través de la asignatura; han de responder a lo que se pretende conseguir en DT II. Tales rúbricas se podrán ir creando y aplicando a lo largo del curso y en base a las necesidades.

15. INDICADORES DE LOGRO RELATIVOS A:

- ✓ LA ADECUACIÓN DE LOS MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
- ✓ LA DISTRIBUCIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS A LOS MÉTODOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS
- ✓ LA CONTRIBUCIÓN DE LOS MÉTODOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS Y TIEMPOS A LA MEJORA DEL CLIMA DE AULA Y DE CENTRO
- ✓ LA EFICACIA DE LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD IMPLANTADAS

El Departamento realizará **una evaluación interna** de todos estos aspectos al término de cada evaluación.

- ✓ LA ADECUACIÓN DE LOS MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
- ✓ **El alumnado participará en la evaluación** sobre la adecuación de los materiales y recursos didácticos a final de curso, a través de los cuestionarios anónimos ya citados. Su diseño debe contribuir y facilitar todo tipo de mejoras sobre la enseñanza, los materiales utilizados y los recursos disponibles.
- ✓ Dada la precariedad de recursos informáticos en el Departamento, se podrán proponer medidas extraordinarias para mejorar, modernizar y poder disponer de recursos TIC para el uso de programas informáticos tipo Autocad y Geogebra, fundamentales en un Bachillerato de Ciencias moderno y competitivo.
- ✓ LA DISTRIBUCIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS A LOS MÉTODOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS
En función del tipo de actividades a realizar, se optimizará la distribución de los espacios y tiempos, y se



modificará según se estime oportuno. Los recursos del centro y del Departamento también serán aprovechados al máximo. **El alumnado también participará en la evaluación** sobre la adecuación de los espacios y tiempos. En todo caso estos parámetros deberán estar siempre a disposición de la metodología. En 2º de Bachillerato los tiempos deben estar muy bien planificados para poder abarcar la totalidad del programa.

✓ LA CONTRIBUCIÓN DE LOS MÉTODOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS Y TIEMPOS A LA MEJORA DEL CLIMA DE AULA Y DE CENTRO

El fomento de **los valores y de los elementos transversales** es una buena herramienta para crear en el aula un clima de trabajo constructivo y positivo. Una buena convivencia repercutirá siempre a favor de los resultados, por lo que se incidirá en el respeto y el cumplimiento de las normas propias de la convivencia, y así como en el cuidado y mantenimiento de las instalaciones y materiales tanto individuales como colectivos.

En las metodologías actuales **el refuerzo positivo** ha de prevalecer siempre sobre las penalizaciones. Un sistema educativo **flexible, moderno y competitivo** así lo impone. Además, **los principios y fines** descritos de forma general y explícita en las **normas educativas**, así como **los propios del Bachillerato**, deben ser siempre un referente para la mejora del clima de aula y de centro.

Es necesaria una adecuada coordinación entre los docentes del Departamento y del resto de Departamentos sobre las estrategias metodológicas y didácticas que se utilicen. El equipo educativo podría plantearse una **reflexión común** y compartida sobre la eficacia de las diferentes propuestas metodológicas con **criterios comunes y consensuados**.

✓ LA EFICACIA DE LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD IMPLANTADAS

La práctica docente debe ser lo suficientemente **flexible** como para poder llegar a todos los estudiantes y **desarrollar sus capacidades al máximo**. Se buscará el apoyo del **Departamento de Orientación** en el momento de realizar las oportunas **modificaciones de los contenidos** programados en función de una respuesta educativa por parte de este alumnado. Dado que **la adaptación curricular significativa** es personalizada, se procurará que sea lo más idónea posible, **en función de las necesidades** educativas determinadas.

Será continuamente evaluado el proceso de enseñanza-aprendizaje impartiendo al alumno/a los contenidos mínimos básicos para que progrese en la asignatura, esperando con ello alcanzar los objetivos de la misma. Se espera mediante la realización de **ejercicios de refuerzo o ampliación** y de aplicación práctica (principalmente manipulativos y de repaso) conseguir la fijación de ciertos conceptos básicos o avanzados. Así mismo, se trabajará la práctica en el empleo de herramientas propias de la asignatura. A partir de la evolución y los resultados de los estudiantes en cada evaluación, se valorará la eficacia de las medidas adoptadas, para su revisión y mejora.

Al término del curso, los alumnos realizarán **una encuesta anónima sobre diversos aspectos de la práctica docente**. Esta valoración ha de invitar a la reflexión, y a modo de crítica constructiva puede servir al docente de ayuda para actualizar y mejorar la metodología. Cuando la evaluación de las prácticas sugiera la introducción de cambios en la programación, podrá ser indicado en la Memoria final del Departamento.



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS CURSO 2019-2020

ETAPA: BACHILLERATO NIVEL EDUCATIVO: 2º CURSO

PROFESORA: MARÍA HERNÁNDEZ

ÍNDICE

16. INTRODUCCIÓN
17. JUSTIFICACIÓN
18. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS
19. CONTENIDOS
20. CRITERIOS DE EVALUACIÓN y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES ESENCIALES PARA SUPERAR LA MATERIA
21. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS
22. METODOLOGÍA
 - 7.1. CONCRECIÓN DE LOS MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS PROPIOS DEL CENTRO
 - 7.2 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
23. EVALUACIÓN.
 - 8.1 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
 - 8.2 ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE
24. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
 - 9.1 CALIFICACIÓN FINAL ORDINARIA
 - 9.2 PRUEBA EXTRAORDINARIA. CALIFICACIÓN FINAL EXTRAORDINARIA DEL CURSO
25. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
26. ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJARÁN EN TEXGP
27. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
28. EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE
29. INDICADORES DE LOGRO RELATIVOS A LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN EN TEXGP
30. INDICADORES DE LOGRO RELATIVOS A:
 - ✓ LA ADECUACIÓN DE LOS MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
 - ✓ INDICADORES DE LOGRO RELATIVOS A LA ADECUACIÓN DE LA DISTRIBUCIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS A LOS MÉTODOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS
 - ✓ LA EFICACIA DE LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD IMPLANTADAS



1. - INTRODUCCIÓN

Las **Técnicas de Expresión Gráfico-plástica** es una de las materias específicas de la modalidad de Bachillerato de Artes. Permite ampliar los conocimientos y habilidades adquiridos en las asignaturas de Dibujo Artístico I y II, y Fundamentos del Arte. Con ella se pretende que el alumno adquiera el conocimiento de los recursos, técnicas, métodos y aplicaciones instrumentales empleadas por las artes gráfico-plásticas a lo largo de la Historia del Arte. Incide sobre los procesos creativos, al mismo tiempo que incorpora nuevos recursos y aplicaciones actuales, por lo que proporciona una amplia visión de los elementos técnicos, materiales y procesos creativos necesarios en futuros estudios artísticos, tanto universitarios como de ciclos formativos.

Esta materia ofrece al alumnado la posibilidad de **investigar y trabajar directamente con las distintas técnicas**, para aplicarlas en sus propios procesos de expresión personal y crear obras plásticas técnicamente correctas que puedan perdurar en el tiempo. A través de la **experimentación práctica con diferentes materiales**, el alumno crea sus propias imágenes buscando soluciones adecuadas a los objetivos planteados y a sus propias necesidades o inquietudes emocionales.

Por otro lado, la materia también permite desarrollar en el alumno un **espíritu crítico dentro del mundo artístico**, pudiendo experimentar y elegir aquellas técnicas con las que se sienta más cómodo. Además, a través de los conocimientos adquiridos, podrá apreciar y valorar con más profundidad el patrimonio artístico y, por tanto, fomentar actitudes de respeto hacia las obras propias y ajenas, próximas y lejanas.

Esta programación corresponde a la asignatura de Técnicas de Expresión Gráfico-plástica, que es específica del Bachillerato de Artes en 2º, y se desarrolla en 4 horas por semana, para un curso de 32 semanas aproximadamente. En este curso 2019/20 imparte la asignatura la profesora Dña. María Hernández Hevia.

2. - JUSTIFICACIÓN

Se concreta esta Programación de acuerdo con lo indicado en el artículo 91-1 a y b) (funciones del profesorado), de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación (consolidada), de acuerdo con los aspectos indicados en las normas de régimen general del sistema educativo español, ya sean Reales Decretos, Decretos, Órdenes, Resoluciones o Instrucciones de principio de curso de la CCAA de Cantabria.

Las órdenes básicas en el desarrollo de esta programación son:

- Decreto 98/2005, de 18 de agosto, de ordenación de la atención a la diversidad en las enseñanzas escolares y la educación preescolar en Cantabria
- *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) consolidada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)*
- *La Ley 6/2008, de 26 de diciembre, de Educación de Cantabria*
- *Orden EDU/70/2010, de 3 de septiembre, por la que se regula el procedimiento para garantizar el derecho de los alumnos a ser evaluados conforme a criterios objetivos.*
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato
- *Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.*
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- *Orden ECD/19/2016, de 9 de marzo, por la que se regulan las condiciones para la evaluación y la promoción en las enseñanzas de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.*



3. - CONTRIBUCIÓN DE TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Las **competencias son las capacidades para aplicar de forma integrada** los contenidos propios de cada enseñanza y etapa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Esta asignatura permite el desarrollo de todas las competencias, especialmente la de **Conciencia y Expresiones Culturales**, puesto que el alumnado va a estudiar la evolución de los procesos y técnicas que han permitido a los artistas manifestarse en cada una de las épocas de la historia del arte, al mismo tiempo que experimenta directamente con cada una de ellas. Desde este enfoque podrá iniciarse en la valoración y análisis artísticos y en la búsqueda de su propio lenguaje plástico.

Así mismo, potencia la competencia de **Aprender a Aprender** al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas, integrando una búsqueda personal expresiva en el proceso creativo. De esta manera el alumno toma conciencia del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades propias, determinando las oportunidades disponibles, y siendo capaz de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Esta materia fomenta la motivación y la confianza en uno mismo, aplicando lo aprendido a diversos contextos.

La competencia de **Comunicación Lingüística** será desarrollada en todos los bloques de contenidos a través del uso adecuado de los términos específicos de la asignatura estudiados, así como en la forma adecuada de expresar ideas y conocimientos, tanto de forma oral como escrita, así como a la hora de defender y argumentar ideas, críticas y proyectos. Además al menos una vez al trimestre los alumnos tendrán que presentar al resto del grupo un trabajo de investigación con el fin de contribuir a la expresión oral, así como al trabajo autónomo y en grupos.

La Competencia **Digital** se fomentará a través del uso de las TIC como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva para una posterior transmisión en diferentes soportes, sobre técnicas artísticas, visitas virtuales de espacios artísticos o para el uso de aplicaciones informáticas de dibujo, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

Las competencias **Sociales y Cívicas**, se potenciarán siempre en el aula a través del trabajo individual y en grupo. De esta forma se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propias propuestas enfocadas al planteamiento de un proyecto, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en uno mismo, integridad y honestidad; y adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público.

La Competencia **Matemática** y competencias básicas en **Ciencia y Tecnología**, se desarrollarán a través de la aplicación del razonamiento y el pensamiento lógico y espacial. También se trabajarán a la hora de explicar y describir la realidad y de profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la misma mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. A través de la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior, se contribuirá a la adquisición de estas competencias, desarrollando destrezas que permitan utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas. Durante las prácticas de las diferentes técnicas pictóricas y de grabado se investigará en torno a las relaciones existentes entre los procedimientos artísticos y los conocimientos sobre Química inherentes a la naturaleza de los materiales utilizados. **Los materiales** comunes en las técnicas pictóricas y las de grabado, pueden considerarse un auténtico **laboratorio** donde resulta absolutamente necesario conocer, prever y controlar todas las reacciones químicas que constantemente se están desarrollando entre los diferentes componentes (ácidos, disolventes, alcoholes, resinas...)

El **Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor** será desarrollado a partir del autocontrol y análisis necesarios para la elaboración de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa en trabajos por proyectos, dentro de un equipo, asumiendo responsabilidades y mejorando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

La **evaluación del grado de adquisición** de las competencias debe estar integrada con la evaluación de los contenidos, en la medida en que ser competente supone movilizar los conocimientos, destrezas, actitudes y valores para dar respuesta a las situaciones planteadas, dotar de funcionalidad a los aprendizajes y aplicar lo que se aprende desde un planteamiento integrador.



4. CONTENIDOS

La materia se estructura en cinco bloques de contenidos.

El primero estudia los **Materiales y útiles de las Técnicas Gráfico-plásticas**, por lo que se trata de contenidos transversales que se irán aplicando progresivamente a lo largo del curso, haciendo además un breve recorrido histórico sobre los aspectos más destacables de dichos materiales y útiles, así como su significación comunicativa o simbólica.

El segundo bloque nos introduce en **las Técnicas del Dibujo** iniciándose con una visión histórica de las diferentes técnicas, sus características, los procesos y materiales más indicados y sus métodos de aplicación.

El siguiente bloque nos posibilita profundizar en las **Técnicas de la Pintura**, haciendo un repaso por la evolución histórica de las diferentes técnicas pictóricas, así como sus características, los procedimientos, herramientas, materiales y métodos de aplicación.

El cuarto bloque nos permite iniciarnos en las **Técnicas del grabado y estampación** y nos muestra la relevancia histórica que estas técnicas han alcanzado desde sus orígenes a la actualidad.

El quinto y último, de carácter transversal igual que el primero, nos permite conocer las **Técnicas mixtas y alternativas** que pueden formar parte de una misma obra, así como su importancia en la Historia del Arte. En este bloque se trabajan las Técnicas gráfico-plásticas mediante el uso de las herramientas informáticas y se propone el uso de las TIC como elemento imprescindible para la búsqueda de información y de exhibición de las obras propias y ajenas.

Estos contenidos vendrán desarrollados atendiendo a la siguiente estructura:

BLOQUE TEMÁTICO I.- MATERIALES

Esta serie de contenidos básicos se estudiarán de forma integrada a lo largo de los otros 4 bloques. Giran en torno al siguiente guión:

- **Materiales y técnicas a lo largo de la historia.**
- **Propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales.**
- **Propiedades y uso de los distintos soportes en cada técnica.**

Las unidades didácticas 1 y 2 se podrán trabajar en clase a partir de la Evaluación Inicial como repaso de contenidos artísticos de tipo teórico como introducción a la asignatura y a conceptos fundamentales en torno a las Artes Plásticas.

El Lenguaje Gráfico-Plástico: Morfología y Sintaxis

Esta unidad didáctica se presenta como un repaso de los contenidos y elementos del lenguaje gráfico-plástico. Se trabajarán los elementos y factores que configuran el lenguaje gráfico-plástico: los elementos plásticos (punto, línea, plano, textura...), la forma, el color, la composición, la luz, los lenguajes visuales, etc. Estos son contenidos básicos de la expresión plástica muy necesarios para alcanzar el dominio de un lenguaje que permitirá al alumno comprender mejor el significado de la obra plástica, y le dotará de la capacidad para expresar las suyas propias. Al igual que el bloque dedicado a los materiales, se estudiarán de forma integrada a medida que se vayan aplicando las técnicas y utilizando los distintos materiales.

UNIDAD 1. EL LENGUAJE GRÁFICO-PLÁSTICO

1. Competencias disciplinares

- **La forma y sus elementos de configuración:** *el punto, la línea y el plano*
- *El punto, la línea y el plano en el lenguaje gráfico-plástico*
- **El color:** *color luz y color pigmento*
- *La clasificación de los colores*
- *Las características del color: matiz, luminosidad y saturación*
- *La expresividad y la psicología del color*
- *El color como recurso en las manifestaciones gráfico plásticas*
- **Las texturas** *como recurso en la expresión gráfico plástica.*
- Observación del uso de los elementos plásticos en la obra de los artistas a lo largo de la Historia del Arte



- Análisis de las diferentes utilidades del color en la obra bidimensional de los artistas a lo largo de la historia
- Incidencia de las técnicas gráfico plásticas en el significado y los valores estéticos de la obra artística
- Los temas, los soportes, el dibujo, el color y la pincelada en los estilos pictóricos
- Las principales técnicas y modos de aplicación en las manifestaciones gráficas bidimensionales de las civilizaciones egipcia, griega y romana
- Los principales procedimientos pictóricos en la Edad Media
- Las técnicas pictóricas durante el Renacimiento y el Barroco
- Las técnicas gráficas bidimensionales en el Rococó, el Neoclásico y el Romanticismo
- Las innovaciones pictóricas acontecidas en el Impresionismo y el Post-impresionismo
 - Las técnicas pictóricas en los siglos XX y XXI
 - Investigación de las diferentes técnicas utilizadas a lo largo de la Historia del Arte, analizando épocas y estilos

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- *Experimentación en la configuración de imágenes mediante puntos, líneas y manchas*
- *Experimentación con la utilización de la forma, el color y la textura como recursos expresivos del lenguaje gráfico-plástico*
- *Estudio de la presencia e importancia del color en el mundo de la expresión plástica*
- *Exploración de las diferentes clasificaciones del color*
- *Valoración de las texturas y sus importantes aportaciones como agente plástico*
- *Interés por la investigación en torno a las posibilidades formales del color y las texturas*

UNIDAD 2. LA COMPOSICIÓN

1. Competencias disciplinares

- **El marco y el formato** como condicionantes previos a la intención compositiva. *El dibujo preparatorio*
- **La composición** en las manifestaciones gráfico-plásticas
- *Las estructuras compositivas simétricas y asimétricas*
- *Los elementos formales en la síntesis compositiva: los puntos de interés, las líneas de fuerza y las formas geométricas*
- *Los principios compositivos: pesos visuales, ley de la balanza, ley de los tres tercios y la proporción áurea*
- *El ritmo y el movimiento como recursos compositivos dinámicos*
- *La importancia del color como táctica compositiva*
- *La composición modular en las actividades artísticas.*
- *Observación de las diferencias tipos de composición a través del visionado de obras artísticas*

2. Competencias procedimentales e instrumentales (a desarrollar durante el curso)

- Experimentación en composiciones sencillas con los principales recursos compositivos
- Estudio del módulo como generador de estructuras en los esquemas compositivos
- Elaboración de trabajos personales utilizando recursos y tácticas compositivas con una intención expresiva
- Indagación del uso del ritmo en los esquemas compositivos de obras de artistas como recursos para configurar composiciones dinámicas
- Valoración del acto de componer los elementos visuales como paso previo a la ejecución de una obra gráfico plástica
- Apreciación de las posibilidades de expresión personal que se derivan del conocimiento de los principios compositivos

BLOQUE II.- LAS TÉCNICAS DE DIBUJO

Las técnicas, los procedimientos y los materiales del Dibujo van a dar forma a este segundo bloque. Se trata de ponernos en contacto con la variedad de técnicas, conocerlas y experimentar con ellas y con los materiales específicos y acercarnos a todos los procedimientos de este ámbito. Estos son los contenidos básicos:

- **Evolución de las técnicas de Dibujo a lo largo de la Historia del Arte.**

- **Materiales, útiles y soportes de Dibujo.**

- **Técnicas secas. Lápices de grafito, compuestos, grasos y de color. Pasteles, ceras, carboncillo y rotulador.**

- **Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.**

- **Aplicación de las técnicas propias del Dibujo en la realización de trabajos. El proceso creativo.**

UNIDAD 3. MATERIALES ÚTILES Y SOPORTES DEL DIBUJO. TÉCNICAS SECAS



1. Competencias disciplinares

- Glosario de términos. Vocabulario
- Soportes. Preparación de soportes
- Los instrumentos de aplicación
- La conservación de dibujos
- El dibujo como lenguaje universal: Historia y desarrollo
- Técnicas: el carboncillo, las barras blandas (cretas, tizas), el grafito, lápices de colores y los pasteles.
 - Índice de estudio de las técnicas:
 - Introducción
 - Historia. Artistas
 - Características
 - Utensilios. Equipo
 - Soportes
 - Aditivos, aglutinantes y productos auxiliares
 - Técnicas. Procesos
 - Fijación, conservación y mantenimiento de la obra
 - Obras

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Evolución de las técnicas de dibujo a lo largo de la Historia del Arte
- Reflexión sobre la importancia del dibujo a lo largo de la Historia
- Estudio de las diferencias aplicaciones de las técnicas en la elaboración de bocetos, apuntes y dibujos
- Aplicación de las técnicas secas propias del dibujo en la realización de trabajos personales
- Clasificación de las principales técnicas de expresión del carboncillo, las barras blandas (cretas, tizas), el grafito, lápices de colores y los pasteles
- Observación de los recursos técnicos de cada una de las técnicas
- Ejecución de bocetos, apuntes y dibujos personales usando las técnicas secas
- Investigación de las posibilidades plásticas de las técnicas en la ejecución de obras creativas personales

UNIDAD 4 . MATERIALES ÚTILES Y SOPORTES DEL DIBUJO .TÉCNICAS HÚMEDAS Y MIXTAS

1. Competencias disciplinares

- La tinta: origen, clases y componentes.
- Utensilios. Equipo
- Soportes
- Aditivos, aglutinantes y productos auxiliares
- Fijación, conservación y mantenimiento de la obra

Instrumentos

- El pincel en el dibujo: técnicas de mancha y línea
- La pluma y la tinta.
 - Pluma estilográfica y estilógrafos. Origen, tipos, grosores, soportes
 - Los bolígrafos
 - Los rotuladores
- Índice de estudio de las técnicas:
 - Introducción
 - Historia. Artistas
 - Características
 - Técnicas. Procesos. Obras
- Las técnicas mixtas como enriquecedoras de la expresión gráfico-plástica
- Reflexión sobre la importancia de las técnicas húmedas y mixtas a lo largo de la evolución histórico-artística.

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Aplicación de las técnicas húmedas propias del dibujo en la realización de apuntes, bocetos y dibujos personales
- Investigación de las posibilidades plásticas de las técnicas en la ejecución de obras creativas personales
- Ejecución de bocetos, apuntes y dibujos personales usando las técnicas húmedas



- Uso de rotuladores y estilógrafos para la realización de obras personales creativas
- Comprobación de los recursos expresivos de las diversas técnicas de plumilla y pincel
- Experimentación de las posibilidades de combinación de técnicas secas y húmedas
- Valoración de las aportaciones de las técnicas húmedas y mixtas en la elaboración de obras gráfico-plásticas
- Disfrute en el manejo de las diversas técnicas que el dibujo a tinta nos brinda

BLOQUE III.- LAS TÉCNICAS DE LA PINTURA

El tercer bloque engloba contenidos relacionados con las técnicas pictóricas, se estudian los más relevantes procedimientos, analizando en cada uno de ellos sus correspondientes aglutinantes, pigmentos, materiales, soportes...y las más frecuentes técnicas de aplicación, así como su evolución histórica. Los contenidos básicos son los siguientes:

- Evolución de las técnicas pictóricas a lo largo de la Historia del Arte.
- Materiales, útiles y soportes de pintura.
- Técnicas al agua. Acuarela. Témpera. Acrílico. Temple.
- Técnicas oleosas. Encaustos. Óleos.
- Técnicas de pintura mural. Grafiti.
- Aplicación de las diversas técnicas de expresión propias de la pintura en la realización de trabajos.

UNIDAD 5. PROCEDIMIENTOS Y MATERIALES DE LA PINTURA. TÉCNICAS AL AGUA

1. Competencias disciplinares

- Clasificación de las principales técnicas de pinturas al agua
- Técnicas: la acuarela, témpera, el acrílico y el temple.

- Índice de estudio de las técnicas:

- Introducción
- Historia. Artistas
- Características
- Utensilios. Equipo
- Soportes
- Aditivos, aglutinantes y productos auxiliares
- Técnicas. Procesos
- Fijación, conservación y mantenimiento de la obra
 - Obras

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Investigación de las posibilidades plásticas de estas técnicas en la ejecución de obras creativas personales
- Experimentación con las diversas posibilidades y recursos expresivos de estas técnicas
- Valoración de las posibilidades plásticas y estéticas de las pinturas al agua

UNIDAD 6 . TÉCNICAS DE LA PINTURA. TÉCNICAS OLEOSAS. ENCAUSTOS. ÓLEOS.

1. Competencias disciplinares

Clasificación de las principales técnicas de pinturas oleosas

- Técnicas: encáustica, temple y el óleo

- Índice de estudio de las técnicas:

- Introducción
- Historia. Artistas
- Características
- Utensilios y equipo
- Soportes
- Aditivos, aglutinantes y productos auxiliares



- Técnicas. Procesos
 - Fijación, conservación y mantenimiento de la obra
 - Obras
 - El óleo como material clásico en la pintura: orígenes, composición, soporte, preparación de fondos, utensilios, pinceles, equipo.
 - Las técnicas del óleo en la obra de grandes artistas
 - Las técnicas mixtas como enriquecedora de la expresión gráfico-plástica
 - Análisis de las obras realizadas con estas técnicas pictóricas por artistas de diferentes épocas y estilos
2. Competencias procedimentales e instrumentales
- Experimentación de las posibilidades plásticas de estas técnicas en la ejecución de obras creativas personales
 - Realización de trabajos personales creativos mediante el uso de estas técnicas pictóricas
 - Uso de varias técnicas para enriquecer las posibilidades expresivas de una obra personal
 - Investigación de las diversas posibilidades y recursos expresivos que estas técnicas nos brindan
 - Estimación de estas técnicas como medio para desarrollar la creatividad personal

UNIDAD 7 . TÉCNICAS DE LA PINTURA.TÉCNICAS DE PINTURA MURAL: GRAFITI.

1. Competencias disciplinares

Clasificación de las principales técnicas de grafiti

- Técnicas: estarcido, spray(aerosol)
- Índice de estudio de las técnicas:
- Introducción
 - Historia. Artistas
 - Características
 - Utensilios y equipo
 - Soportes
 - Aditivos, aglutinantes y productos auxiliares
 - Técnicas. Procesos
 - Fijación, conservación y mantenimiento de la obra
 - Obras
 - El arte urbano o Street art: orígenes, composición, soporte, preparación, utensilios, equipo.
 - Las técnicas del arte urbano en la obra de grandes artistas
 - Las técnicas mixtas como enriquecedora de la expresión gráfico-plástica
 - Análisis de las obras realizadas con estas técnicas pictóricas por artistas de diferentes lugares y estilos en los últimos 40 años

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Experimentación de las posibilidades plásticas de estas técnicas en la ejecución de obras creativas personales
- Realización de trabajos personales creativos mediante el uso de estas técnicas pictóricas
- Uso de varias técnicas para enriquecer las posibilidades expresivas de una obra personal
- Investigación de las diversas posibilidades y recursos expresivos que estas técnicas nos brindan
- Estimación de estas técnicas como medio para desarrollar la creatividad personal

BLOQUE IV.- LAS TÉCNICAS DE GRABADO Y ESTAMPACIÓN

Con este bloque se introduce al alumno en el mundo de las técnicas de impresión y estampación. En cada unidad se estudian materiales, soportes y procesos de estampación. Los contenidos básicos son los siguientes:

- Evolución de las técnicas de grabado a lo largo de la Historia del Arte.
- Materiales, útiles, maquinaria y soportes de grabado.
- Monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo. Cartón estucado.
- Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas o secas e indirectas o ácidas.
- Estampación plana. Método planográfico: Litografía. Método permeográfico: Serigrafía. Offset. Copy Art.
- Toxicidad de los materiales. Normativa de seguridad.
- Aplicación de las diversas técnicas de grabado en la realización de trabajos.



- Incorporación de la tecnología láser 3D en la elaboración de matrices.

UNIDAD 8. GRABADO Y ESTAMPACIÓN. MONOTIPIA PLANA.
PROCEDIMIENTOS DIRECTOS, ADITIVOS, SUSTRATIVOS Y MIXTOS.

1. Competencias disciplinares

- El grabado y la estampa. Diferenciación entre grabado y estampa
- El taller de grabado y estampación. El papel. Las tintas
- La obra gráfica y su clasificación según técnica y procedimientos
 - Clasificación de la obra gráfica atendiendo a la técnica utilizada: xilografía, calcografía, litografía y serigrafía
 - Observación de los primeros grabados de la civilización occidental y asiática
 - La edición y la conservación de la obra impresa. La firma, las inscripciones y las marcas

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Empleo de los elementos propios de un taller de grabado y estampación
- Exploración de las distintas técnicas y soportes del grabado en relieve, así como sus procedimientos, herramientas y equipo

UNIDAD 9. GRABADO EN RELIEVE Y ESTAMPACIÓN.
XILOGRAFÍA. LINÓLEO. CARTÓN ESTUCADO.

1. Competencias disciplinares

- El origen y la evolución del grabado en relieve
- Las técnicas de grabado en relieve. La xilografía a fibra, a contra fibra, linografía, el camafeo
- El entintado y la estampación en relieve. La estampación manual y mecánica
- Las fases de un proyecto de grabado: preparación de la matriz o plancha, traspaso del dibujo, grabado de la matriz, entintado y estampación
- Visualización de la obra impresa de artistas diversos, desde los orígenes hasta la actualidad

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Empleo de los elementos propios de un taller de grabado y estampación
- Estudio de un proceso de creación de un grabado en relieve
- Exploración de las distintas técnicas y soportes del grabado en relieve, así como sus procedimientos, herramientas y equipo.
- Observación de un proceso de creación de un grabado en relieve
- Realización de grabados en relieve

UNIDAD 10. GRABADO EN HUECO Y ESTAMPACIÓN. ESTAMPACIÓN EN HUECO. CALCOGRAFÍA. TÉCNICAS DIRECTAS O SECAS E INDIRECTAS O ÁCIDAS.

1. Competencias disciplinares

- Origen y la evolución del grabado en hueco o grabado calcográfico
- Los materiales para la calcografía: los soportes, las herramientas, los barnices, los mordientes
- La clasificación de las técnicas de grabado en hueco: las técnicas directas y las técnicas indirectas
- Las técnicas directas: buril, punta seca y manera negra
- Las técnicas indirectas: aguafuerte, aguainta, barniz duro
- Las fases de un proyecto de grabado calcográfico: preparación de la matriz o plancha, traspaso del dibujo, grabado de la matriz, entintado y estampación
- El entintado y la estampación en hueco. La estampación mecánica
- Las posibilidades plásticas del grabado calcográfico
- Visualización de la obra gráfica de artistas diversos, desde los orígenes hasta la actualidad
- Análisis detenido de la obra de grandes grabadores como Goya
- Investigación en torno a la evolución artística y técnica de las técnicas en hueco
- Estudio de un proceso de creación de un grabado en hueco mediante la técnica directa de la punta seca
- Observación de un proceso de creación de un grabado en hueco mediante la técnica indirecta del aguafuerte

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Planificación y ejecución de un grabado mediante la técnica directa de la punta seca
- Experimentación con las diversas posibilidades que ofrecen las tintas de colores y la elección del tipo de papel sobre el que se va a estampar



- Empleo de los elementos propios de un taller de grabado y estampación

UNIDAD 11. IMPRESIÓN DE TAMIZ Y PLANOGRÁFICA. ESTAMPACIÓN PLANA. MÉTODO PLANOGRÁFICO: LITOGRAFÍA. MÉTODO PERMEOGRÁFICO: SERIGRAFÍA. OFFSET. COPY ART.

1. Competencias disciplinares

La impresión de tamiz

- El estarcido: origen, evaluación y aplicaciones
 - La serigrafía: origen, evaluación y aplicaciones
 - Materiales, soportes, proceso de estampación
 - Las técnicas serigráficas en la obra de grandes artistas y diseñadores

La impresión planográfica

- El monotipo como obra única frente al arte seriado de la litografía
- Las técnicas del monotipo y sus posibilidades expresivas
- La litografía: origen, evaluación y aplicaciones
- Materiales, soportes, proceso de estampación y técnicas del proceso litográfico
- Las técnicas litográficas en la obra de grandes artistas
- Las posibilidades y recursos plásticos de las técnicas planográficas

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Planificación y ejecución de un monotipo como obra personal creativa y única
- Aplicación de la técnica del estarcido en la realización de trabajos personales
- Experimentación con las diversas posibilidades que ofrecen las tintas de colores y la elección del tipo de papel sobre el que se va a estampar

BLOQUE V.- TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS

- El último bloque va a profundizar en la incorporación de las nuevas tecnologías y los nuevos materiales a las técnicas de expresión, así como en la hibridación técnicas y procesos gráfico-plásticos en las múltiples manifestaciones artísticas a través del tiempo, y muy especialmente en los últimos 50 años. Algunos de estos temas, tales como **los programas y aplicaciones digitales de dibujo**, los hemos tratado ya en el Bloque II sobre Técnicas de Dibujo a lo largo del primer trimestre. Los trataremos principalmente a través de trabajos de investigación que tendrán que exponer al resto del grupo individualmente o por parejas.

- **Estudio de las técnicas mixtas en la Historia del Arte.**
- **Incorporación de otros materiales, herramientas y técnicas a la expresión artística. El collage.**
- **Técnicas y procedimientos contemporáneos. Aplicación de nuevas tecnologías: impresoras láser 3D.**
- **Hibridación de procesos. La instalación artística.**
- **Expresión y experimentación a través del uso de las técnicas gráfico-plásticas.**
- **Reutilización de materiales en obras de arte.**
- **Las TIC como medios de búsqueda de información, marcos expositivos y para conocer y usar aplicaciones artísticas.**
- **Programas y aplicaciones digitales de dibujo.**

UNIDAD 12. ESTUDIO DE LAS TÉCNICAS MIXTAS EN LA HISTORIA DEL ARTE.

1. Competencias disciplinares

- Los medios de expresión gráfico plástica aparecidos en el siglo XX
- Los nuevos útiles desarrollados y divulgados en el siglo XX
- Los nuevos materiales auxiliares: tramas, cartón pluma, soportes de resina sintéticas, imprimaciones especiales

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Experimentación de las técnicas mixtas
- Uso de los nuevos materiales auxiliares realizando pruebas sobre su comportamiento y posibilidades expresivas.

UNIDAD 13. OTRAS TÉCNICAS Y MATERIALES DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA. EL COLLAGE.

1. Competencias disciplinares

- El collage. Historia, evolución.
- Incorporación de otros materiales



2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Elaboración de collages.
- Disfrute hacia el uso de las nuevas tecnología relacionadas con esta técnica.

UNIDAD 14. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS CONTEMPORÁNEOS. APLICACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS: IMPRESORAS LÁSER 3D.

1. Competencias disciplinares

- Posibilidades de la impresión en 3D-. Materiales, técnicas, ámbitos de aplicación
 - Investigación de las diferentes técnicas utilizadas en la actualidad en el mundo
 - Historia de la impresión en 3D

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Investigación de las diferentes técnicas utilizadas
- Análisis de los ámbitos de aplicación

UNIDAD 15. HIBRIDACIÓN DE PROCESOS. LA INSTALACIÓN ARTÍSTICA.

1. Competencias disciplinares

- Posibilidades de la instalación artística. Significados
- Historia de la instalación artística, Artistas célebres
- Investigación de las instalaciones artísticas más importantes en la actualidad

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Propuestas para una instalación artística
- Análisis de las posibilidades de la instalación artística y del videoarte

UNIDAD 16. LAS TIC COMO MEDIOS DE BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN, MARCOS EXPOSITIVOS Y PARA CONOCER Y USAR APLICACIONES ARTÍSTICAS. PROGRAMAS Y APLICACIONES DIGITALES DE DIBUJO.

1. Competencias disciplinares

- Posibilidades de las TIC- Ámbitos de aplicación
- Investigación de las diferentes técnicas TIC utilizadas en la actualidad en el mundo
- El videoarte
- Historia de la imagen digital. El dibujo y la pintura a través de programas informáticos

2. Competencias procedimentales e instrumentales

- Investigación de los diferentes programas utilizados
- Análisis de los ámbitos de aplicación

5. - CRITERIOS DE EVALUACIÓN y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES ESENCIALES PARA SUPERAR LA MATERIA

Los **criterios de evaluación** son el referente específico para **evaluar el aprendizaje** del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en la asignatura.

Los **estándares de aprendizaje evaluables** son especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar la realización de pruebas estandarizadas y comparables.

Los marcados con * son estándares mínimos.

Bloque 1. Materiales		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
1. Seleccionar información a través de diferentes fuentes, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, sobre la evolución de los materiales y su aplicación a lo largo de la historia, con el fin de distinguir y relacionar los diferentes materiales e instrumentos utilizados en las técnicas grafico-plásticas.	1.1. Conoce los materiales, el tipo de soporte, pigmentos, aglutinantes y diluyentes utilizados en las técnicas grafico-plásticas y su evolución histórica.	*
	1.2. Narra la evolución histórica de los materiales y su adaptación a lo largo de la historia.	*
	1.3. Conoce y utiliza con propiedad, tanto de forma oral como escrita, la terminología propia de las técnicas.	*



2. Conoce los materiales, el tipo de soporte, pigmentos, aglutinantes y diluyentes utilizados en las técnicas gráfico-plásticas y su evolución histórica.	2.1. Conoce las propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales y su interacción.	
	2.2. Razona la elección de los materiales con los que va a trabajar en la aplicación de cada técnica teniendo en cuenta las propiedades físicas y químicas.	*
	2.3. Relaciona los materiales, el tipo de soporte, pigmentos, aglutinantes y diluyentes más adecuados a cada técnica gráfico-plástica.	*

Bloque 2. Técnicas de Dibujo

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
1. Identificar y aplicar de manera apropiada, las diferentes técnicas secas y húmedas aplicadas al dibujo, apreciando la importancia que ha tenido y tiene el dibujo para la producción de obras artísticas a lo largo de la historia.	1.1. Describe las técnicas de dibujo.	*
	1.2. Identifica y maneja los diferentes materiales utilizados en las técnicas del dibujo, tanto secas como húmedas.	*
	1.3. Planifica el proceso de realización de un dibujo definiendo los materiales, procedimientos y sus fases.	*
	1.4. Produce obras propias utilizando tanto técnicas de dibujo secas como húmedas.	*
	1.5. Reconoce y valora las diferentes técnicas de dibujo en obras de arte.	*

Bloque 3. Técnicas de Pintura

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
1. Conocer las diferentes técnicas de pintura, así como los materiales utilizados en cada una de ellas a lo largo de la historia.	1.1. Describe las técnicas de la pintura.	*
	1.2. Conoce, elige y aplica correctamente los materiales e instrumentos utilizados en cada técnica pictórica.	*
	1.3. Distingue y describe la técnica y los materiales, tanto de forma oral como escrita, utilizados en obras pictóricas de diferentes épocas artísticas, así como de las producciones propias.	*
	1.4. Realiza composiciones escogiendo y utilizando las técnicas al agua, sólidas y oleosas que resulten más apropiadas para el proyecto en función de las intenciones expresivas y comunicativas.	*
2. Elegir y aplicar correctamente los materiales e instrumentos propios de las técnicas pictóricas en la producción de trabajos personales con técnicas al agua, sólidas, oleosas y mixtas.		*

Bloque 4. Técnicas de grabado y estampación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
1. Conocer los diferentes términos relacionados con las técnicas de grabado.	1.1. Describe las técnicas de grabado y estampación.	*
	1.2. Define con propiedad, tanto de forma oral como escrita, los términos propios de las técnicas de grabado.	*
2. Identificar las fases en la producción de grabados y estampados.	2.1. Describe las fases de producción de los distintos tipos de grabados y estampados.	*
3. Elaborar producciones propias utilizando técnicas no tóxicas de grabado variadas identificando las distintas fases de su	3.1. Experimenta con diferentes técnicas de grabado y estampación no tóxicas utilizando los materiales de manera apropiada.	



producción.		
4. Investigar y exponer acerca de la evolución de las técnicas de grabado utilizadas en la historia.	4.1. Reconoce y describe las técnicas de grabado y estampación en la observación de obras.	*
	4.2. Explica la evolución de las técnicas de grabado y estampación a lo largo de las diferentes épocas.	*

Bloque5. Técnicas mixtas y alternativas.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
1. Experimentar con técnicas mixtas y alternativas diferentes formas de expresión artística transmitiendo ideas y emociones a través de ellas.	1.1. Describe la técnica del collage y la aplica en la elaboración de trabajos propuestos por el profesor.	*
	1.2. Utiliza materiales reciclados para producir obras nuevas con un sentido diferente para el que fueron confeccionados.	*
	1.3. Conoce y analiza a través de herramientas tecnológicas y digitales, diferentes instalaciones de carácter artístico.	
	1.4. Investiga, utilizando las TIC, diferentes técnicas y aplicaciones digitales.	*
2- Reconocer otras técnicas gráfico-plásticas distintas a las tradicionales.	2.1. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficoplásticos.	*

6.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

CALENDARIO DE CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

(Los contenidos del Bloque I estarán integrados en los Bloques II, III, IV y V)



I.E.S. "SANTA CLARA"



I.E.S. "SANTA CLARA"

TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA	FECHAS APROX.	BLOQUE/UNIDADES	HORAS CLASE	DÍAS LECTIVOS APROXIMADOS
BLOQUE II.- LAS TÉCNICAS DE DIBUJO	16 de septiembre al 15 de diciembre	UNIDAD 3. MATERIALES ÚTILES Y SOPORTES DEL DIBUJO. TÉCNICAS SECAS Técnicas secas. Lápices de grafito (8 hrs), compuestos, grasas y de color. Pasteles, ceras, carboncillo y rotulador.	44	22 (en sesiones de 2 hrs)
		UNIDAD 4 . MATERIALES ÚTILES Y SOPORTES DEL DIBUJO .TÉCNICAS HÚMEDAS Y MIXTAS Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.		
		Evaluación 11 de diciembre		
BLOQUE III.- LAS TÉCNICAS DE PINTURA	10 de diciembre al 1º de febrero	UNIDAD 5. PROCEDIMIENTOS Y MATERIALES DE LA PINTURA. TÉCNICAS AL AGUA Acuarela. Témpera. Acrílico. Temple.	16	16 (en sesiones de 2 hrs) 8 semanas
		UNIDAD 6 . TÉCNICAS DE LA PINTURA. TÉCNICAS OLEOSAS. ENCAUSTOS. ÓLEOS.	8	
		UNIDAD 6 . TÉCNICAS DE LA PINTURA. TÉCNICAS DE PINTURA MURAL: GRAFITI.	8	
Evaluación 4 de marzo				
BLOQUE IV.- LAS TÉCNICAS DE GRABADO Y ESTAMPACIÓN	Del 2 de marzo al 8 de abril	UNIDAD 7. GRABADO Y ESTAMPACIÓN. MONOTIPIA PLANA. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	6	12 (en sesiones de 2 hrs) 6 semanas
		UNIDAD 8. GRABADO EN RELIEVE Y ESTAMPACIÓN. Xilografía. Linóleo. Cartón estucado.	6	
		UNIDAD 9. GRABADO EN HUECO Y ESTAMPACIÓN. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas o secas e indirectas o ácidas.	6	
		UNIDAD 10. IMPRESIÓN DE TAMIZ Y PLANOGRÁFICA. Estampación plana. Método planográfico: litografía. Método permeográfico: Serigrafía. Offset. Copy art.	6	
Evaluación final ordinaria en mayo				
BLOQUE V.- TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS	Del 20 de abril al 1 de mayo	UNIDAD 11. ESTUDIO DE LAS TÉCNICAS MIXTAS en la historia del arte.	2	8 (en sesiones de 2 hrs) 4 semanas
		UNIDAD 12. OTRAS TÉCNICAS Y MATERIALES de la expresión artística. El collage.	4	
		UNIDAD 13. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS CONTEMPORÁNEOS. Aplicación de nuevas tecnologías: impresoras láser 3D.	3	
		UNIDAD 14. HIBRIDACIÓN DE PROCESOS. La instalación artística.	4	
		UNIDAD 15. LAS TIC como medios de búsqueda de información, marcos expositivos y para conocer y usar aplicaciones artísticas. Programas y aplicaciones digitales de dibujo.	3	
Evaluación final en mayo y evaluación extraordinaria en junio		RECUPERACIÓN PARCIAL O GLOBAL		

TECNICAS DE EXPRESIÓN TG. María Hernández



7. – METODOLOGÍA

La metodología didáctica se refiere al conjunto de **estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado**, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados. Se debe partir de una **planificación rigurosa de lo que se pretende conseguir**, teniendo claro cuáles son los objetivos o metas, qué recursos son necesarios, qué métodos didácticos son los más adecuados y cómo se evalúa el aprendizaje y se retroalimenta el proceso.

La asignatura de **Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica** promueve una metodología teórico-práctica basada principalmente en la **experimentación directa de las técnicas**, tras una previa introducción a cada una de ellas. Para un mejor entendimiento de los procesos técnicos y los resultados a obtener, es necesario partir del ejemplo práctico, unido a apoyos audiovisuales, incidiendo en el buen uso y limpieza de los materiales, herramientas y otros utensilios del taller, así como la adecuada presentación final de los trabajos elaborados, tanto físicamente como digitalmente.

Para comprender las distintas manifestaciones artísticas de la Historia del Arte e iniciarse en la crítica, el análisis debe trabajarse desde el conocimiento del hecho histórico, y también desde **la propia creación práctica**, pues los materiales y técnicas que se estudiarán cobran todo su sentido en la autoexpresión del alumno. Cuantas más oportunidades tenga éste, de manipular, cambiar y construir con diversas formas, procesos y materiales mejores resultados creativos, estéticos y expresivos incorporará a su propio lenguaje plástico.

Las metodologías serán **activas, participativas y contextualizadas**, facilitando el afán del alumnado por **aprender por sí mismo, el trabajo cooperativo, el uso del método científico en trabajos de investigación, trabajos monográficos, trabajos interdisciplinarios** que impliquen a uno o varios departamentos, así como la **adquisición y uso del conocimiento en situaciones reales**. Se favorecerá el desarrollo de la **creatividad** y del espíritu crítico y responsable. Al mismo tiempo, se tratará de minimizar el miedo a enfrentarse al hecho artístico, fomentando el espíritu de lucha y superación, tomando el **error** como principio didáctico, y parte fundamental de la formación y el aprendizaje en toda disciplina.

El método ha de ajustarse a la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos y alumnas. Se parte de la perspectiva del docente como **orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial** en el alumnado; además, deben enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores; asimismo, deben tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante **prácticas de trabajo individual y cooperativo**.

Se fomentará el trabajo por **proyectos**, fundamental para el aprendizaje por competencias, basado en la propuesta de un **plan de acción** con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorecerá, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción.

En el actual proceso de inclusión de las competencias como elemento esencial del currículo, es preciso señalar que cualquiera de las metodologías seleccionadas debe ajustarse al **nivel competencial inicial** de estos. Además, es necesario secuenciar la enseñanza desde los aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos. Uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener **la motivación** hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

Se favorecerá la **motivación por aprender** y, a tal fin, se tratará de generar en ellos **la curiosidad** y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias. Asimismo, con el propósito de mantener la motivación por aprender es necesario que la profesora procure todo tipo de ayudas para que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula.

Por otra parte, el carácter teórico-práctico de la asignatura permite trabajar de forma interdisciplinaria contenidos comunes con materias de cualquier ámbito, especialmente del artístico, tecnológico, literario y cultural, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados. El verdadero aprendizaje artístico es el que se hace de forma empírica y los instrumentos de ayuda son muy variados. **La investigación, exposición, observación y el auto aprendizaje** son dinámicas fundamentales.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo del potencial del alumnado y su aprendizaje se debe realizar de forma que resulte **significativo**, dando sentido a aquello que se aprende. Por ejemplo, el uso de modelos reales o fotografías propias para la realización de dibujos, así como la observación de obras artísticas clásicas y modernas muy variadas con las que el alumno se pueda identificar. Las actividades de enseñanza-aprendizaje propiciarán la autonomía, la iniciativa y el auto aprendizaje del alumnado, con lo que se desarrollarán las capacidades de comprensión, búsqueda y manejo de la información necesaria.



7.1.- CONCRECIÓN DE LOS MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS PROPIOS DEL CENTRO

Como principio general, hay que resaltar que la metodología educativa en el Bachillerato ha de facilitar el **trabajo autónomo del alumnado**, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real. En cuanto a los métodos pedagógicos y didácticos propios del centro, deberán estar encaminados a las orientaciones anteriormente citadas.

Para que el aprendizaje sea más eficaz, se establecerá siempre que sea posible una conexión entre todos los contenidos que se presenten a lo largo del periodo en el que se imparte la materia. De esta forma, se dará significado a todos los materiales que progresivamente se presentarán, comenzando con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

7.2.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se utilizarán siempre que sea posible. Los recursos deben elegirse por su capacidad de comunicación y su aptitud para la didáctica. La proyección de imágenes es fundamental para una comprensión mayor de las técnicas. En el aula disponemos de recursos específicos de cada tema como: caballetes, tórculo, aerógrafo, etc.

Y el alumno debe de hacer acopio de materiales necesarios a lo largo del curso tales como:

- Cuaderno de dibujos propio de la asignatura
- Útiles de dibujo, pintura, etc.
- Formatos de papel, soportes.
- Materiales propios del Dibujo, la Pintura, el Grabado y la Estampación.

El alumno deberá tener siempre a disposición estos materiales en clase, puesto que se consideran necesarios para el normal desarrollo de las actividades lectivas. De no ser así podrá ser considerado como un aspecto negativo en cuanto su actitud hacia la asignatura.

Son de vital importancia los recursos materiales que se van a necesitar para el desarrollo de la asignatura. Se tienen que tener en cuenta a la hora de elaborar las actividades, tanto para disponer de ellos en el aula, como para que los alumnos los empleen en su trabajo en casa.

Podemos clasificar los recursos didácticos en cinco grupos: recursos y materiales del entorno, instrumentales, impresos, audiovisuales e informáticos.

1.- DEL ENTORNO:

- Los materiales naturales, de desecho y reutilización, que puedan ser expresivos en todo tipo de técnicas como el *collage* o construcciones tridimensionales.
- Reciclaje de materiales con fines prácticos (botellas cortadas – vasos, tapas de envases –paletas, etc.).

2.- INSTRUMENTALES :

- Soportes como el papel de distintos grosores y texturas, las cartulinas de colores, el cartón, tableros de madera.
- Rotuladores calibrados , de colores ,estilógrafos, lápices de distintas durezas, pinceles, acuarelas, tintas de colores, tizas, pinturas al pastel, acrílicas, bolígrafos, lápices de colores, témperas...
- Herramientas propias del aula de Dibujo

3.- IMPRESOS :

- Revistas, periódicos y folletos publicitarios para el trabajo con imágenes impresas.
- Diferentes materiales curriculares.
- Libros específicos.
- Actividades en fotocopias, imágenes, fotografías...

4.- AUDIOVISUALES

- Proyector, PC, internet, vídeos, DVD.
- Móviles, portátiles o Tablet de los alumnos

5.- INFORMÁTICOS

- Ordenadores del Departamento, cámaras fotográficas.
- Aula con ordenadores con programas informáticos de tratamiento de imágenes.
- Presentaciones PowerPoint (ordenador portátil y cañón de proyección).

8.- SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación del aprendizaje de los alumnos será **continua**. Tanto durante el curso como en las evaluaciones finales, **se tendrá en cuenta el grado de dominio de las competencias correspondientes al Bachillerato**, a través de procedimientos de evaluación e instrumentos de obtención de datos que ofrezcan validez y fiabilidad en la identificación de los aprendizajes adquiridos. Por ello, para poder evaluar las competencias es



necesario elegir, siempre que sea posible, estrategias e instrumentos para evaluar al alumnado de acuerdo con sus desempeños en la resolución de **problemas que simulen contextos reales, movilizando sus conocimientos, destrezas, valores y actitudes.**(Orden ECD/65/2015, de 21 de enero en su Art. 7. *La evaluación de las competencias clave*).

- Mediante la evaluación continua se valora el proceso de aprendizaje del estudiante a partir del *seguimiento continuo del trabajo que realiza* y de los conocimientos que *va adquiriendo*, con lo que pueden introducirse de forma inmediata las modificaciones necesarias para optimizar el proceso y mejorar los resultados obtenidos.
- El proceso de evaluación se encamina hacia la *verificación de las competencias* obtenidas por el propio estudiante en cada materia, con su participación activa en un proceso continuo y a lo largo de todo el curso. Se trabajarán teniendo como referencia los *Estándares de aprendizaje evaluables*.

El proceso de aprendizaje continuo, permite a todos los individuos adquirir y actualizar conocimientos, destrezas y competencias en diferentes periodos de su vida y en variedad de contextos de aprendizaje. En este sentido, pretendemos formar a personas que sean capaces, no sólo de acumular conocimientos, sino, también, de saber transmitir esos conocimientos y especialmente de aplicarlos con una finalidad concreta. Las competencias describen los resultados del aprendizaje, es realmente lo que un estudiante sabe y puede demostrar que sabe una vez completado su proceso de aprendizaje. Para adquirir unas competencias determinadas hay que *conocer unos contenidos concretos* y tener claro que esas competencias solo se podrán lograr mediante la realización de una serie de actividades de aprendizaje. Es decir, se establece un triple vínculo entre **contenidos, actividades y competencias**.

Los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de **indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación**. Estos indicadores de logro deben incluir rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad. Se utilizarán **procedimientos de evaluación variados** para facilitar la evaluación del alumnado como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, y como una herramienta esencial para mejorar la calidad de la educación.

8.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se deben utilizar **procedimientos variados** para facilitar la evaluación del alumnado como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, y como una herramienta esencial para mejorar **la calidad de la educación**. Deben adaptarse a las características del alumnado, teniendo en cuenta la autoevaluación del alumno y considerando **el error como principio didáctico**.

Asimismo, es necesario incorporar estrategias que permitan **la participación del alumnado en la evaluación de sus logros**, como la **autoevaluación**, la **evaluación entre iguales** o la **coevaluación**. Estos modelos de evaluación favorecen el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje. En todo caso, los distintos procedimientos de evaluación aplicables, como la observación sistemática del trabajo de los alumnos, las pruebas orales y escritas, los protocolos de registro, o los trabajos de clase, permitirán la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente.

Los instrumentos y registros de evaluación deben garantizar el derecho de los alumnos a ser evaluados conforme a criterios de plena objetividad. En esta materia *se pueden poner* en práctica los siguientes procedimientos e instrumentos de evaluación:

- **Pruebas escritas** (controles, pruebas objetivas, exámenes) y/o **trabajos de investigación**.
- **Trabajos escritos y presentaciones a exponer en clase de forma oral**: informes, comentarios y tareas de resolución sobre las actividades propuestas, individuales o en grupo. Estas presentaciones podrán sustituir las pruebas escritas a criterio de la profesora.
- **Actividades de aplicación**. Tareas prácticas, dibujos y producciones artísticas. **Estos trabajos deberán realizarse en su totalidad en el aula** bajo la tutela de la profesora. No se admitirán los trabajos que no se hayan llevado a cabo de esta forma salvo que formen parte de las tareas para casa que se puedan solicitar de forma puntual. Un trabajo presentado que no sea autógrafo o que hubiera sido hecho para otra asignatura y/u otro curso tendrá un 0, considerándose este tipo de engaño como una infracción grave de las normas básicas del centro y de la educación en su sentido más amplio. Se dará parte a Jefatura de Estudios si esto ocurriera. *Competencias procedimentales e instrumentales*
- **Valoración de la aptitud**, es decir, el grado de madurez y habilidad para superar la asignatura en el curso. *Competencias genéricas o transversales*
- **Valoración de la actitud** respecto a la asignatura (comportamiento, interés, participación, etc.) *Competencias actitudinales, personales o interpersonales*

Las faltas de asistencia reiteradas no deberán repercutir en la nota, pero cabe señalar que en Bachillerato, aunque se trate de Educación Secundaria no obligatoria, la asistencia **es obligatoria**.



8.1.1. Actividades de recuperación para alumnos con la materia suspensa por evaluaciones.

El carácter continuo de la evaluación **no significa** que no sea necesario aprobar todas las evaluaciones de forma independiente. Si no se aprueba satisfactoriamente una evaluación, y sin embargo la siguiente sí, se debe recuperar la evaluación suspensa presentándose a las pruebas pertinentes o entregando **todos o parte de los trabajos y tareas no entregados** en el momento oportuno. Los trabajos a presentar se determinarán en función del trabajo desarrollado en el aula durante un periodo de tiempo determinado. Se podrán plantear asimismo pruebas teóricas basadas en los contenidos básicos de la asignatura. Si el alumno en cuestión tuviera todos los trimestres suspensos, para poder aprobar, el sistema será el mismo.

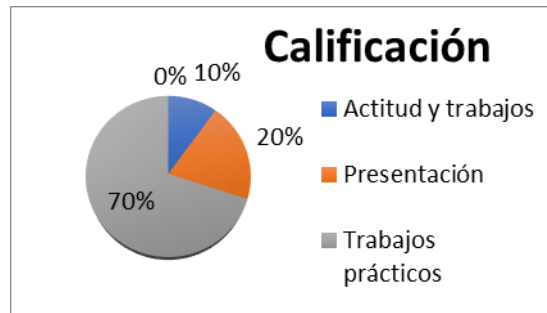
8.2. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE. SISTEMA DE RECUPERACIÓN

De forma análoga, los alumnos con la asignatura pendiente deberán presentarlos **trabajos y tareas** de recuperación que determine la profesora. Se podrán plantear asimismo pruebas tipo exámenes teórico-prácticos y/o presentaciones teóricas basadas en los contenidos básicos de la asignatura.

9. - CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.1. CALIFICACION FINAL ORDINARIA

El resultado **sumativo, continuo y global** obtenido de la valoración de las pruebas escritas realizadas, la valoración de los ejercicios y trabajos prácticos, así como la actitud frente a la asignatura, dará como resultado la **Calificación Final Ordinaria**.



La calificación de cada evaluación trimestral estará calculada según la siguiente fórmula:

○ - Nota de presentaciones de proyectos de investigación.....	20 %
○ - Nota media de trabajos prácticos	70 %
○ - Participación, trabajo en clase, otros trabajos	10%

En el caso de que en lugar de examen teórico se opte por la exposición en clase de **trabajos de investigación**, estos equivaldrán a dicha prueba en términos de calificación. Si se llevaran a cabo ambas actividades, entonces se podrá realizar la media aritmética, que computará en 30% de la nota final.

En los dibujos y trabajos prácticos se valorará:

- la ejecución y corrección de materiales (hasta 3 puntos)
- el uso adecuado de la técnica (hasta 3 puntos)
- la originalidad y la creatividad (hasta 2 puntos)
- la puntualidad en la entrega (hasta 2 puntos).

Los trabajos presentados **fuera de fecha** no podrán ser tenidos en cuenta en ningún caso.

Presentación y exposición de trabajos de investigación en Powerpoint individualmente o por parejas. Tienen que tener unas 20 páginas y en torno a 20 imágenes.

Se valorará:

- el trabajo de investigación y el contenido conceptual del tema desarrollado (hasta 2 puntos)
- las referencias a artistas clásicos y contemporáneos (hasta 2 puntos)
- la exposición y la expresión oral (hasta 2 puntos)
- la maquetación, el contenido gráfico e imágenes de ejemplo (hasta 2 puntos)



- la puntualidad en la entrega (hasta 2 puntos).

9.2. PRUEBA EXTRAORDINARIA. CALIFICACION FINAL EXTRAORDINARIA DEL CURSO

La prueba extraordinaria constará de dos partes:

- a) Un **examen común teórico-práctico** para todos los alumnos, que versará sobre la totalidad de la programación de la materia.
- b) Las **actividades de recuperación y refuerzo** requeridas por el profesor.

El examen será elaborado por la profesora de la materia y considerará los aspectos de contenidos recogidos en la programación. Los criterios de corrección de los ejercicios serán los mismos aplicados durante el curso. Además se tendrá en cuenta el resultado global de las competencias desarrolladas durante el curso a través de la asignatura.

En el contexto de la evaluación continua, la Calificación Final Extraordinaria es el resultado **sumativo, continuo y global** obtenido de la valoración de los trabajos realizados durante el curso, de las pruebas de recuperación que correspondan, de la valoración de las competencias adquiridas, más el resultado de la prueba extraordinaria. *Es decir: "la consideración de los diferentes elementos del currículo, la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno y su madurez y rendimiento académico a lo largo del curso en relación con los objetivos del Bachillerato".*

Importante:

- El valor del examen teórico-práctico de la convocatoria final extraordinaria será del 50% de la calificación final
- Las actividades de recuperación y refuerzo requeridas por el profesor, así como el resultado global de los contenidos conceptuales y procedimentales de todo el curso constituirán el 50% restante.

10.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad en estas enseñanzas se ajustará al modelo que se establece en el Decreto 98/2005, de 18 de agosto, de ordenación de la atención a la diversidad en las enseñanzas escolares y la educación preescolar en Cantabria, sin perjuicio de lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), consolidada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) y lo establecido en el artículo 9 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Al principio de cada curso se realizará **una evaluación inicial** de los alumnos cuya finalidad será obtener la información necesaria para orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de forma colectiva e individual. En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.

Se establecerán asimismo las medidas que sean necesarias para garantizar que la evaluación del grado de dominio de las competencias **del alumnado con discapacidad** se realice de acuerdo con **los principios de no discriminación y accesibilidad y diseño universal**. Los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación. Estos indicadores de logro deben incluir rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, **que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad**.

Se tratará de dar respuesta en el aula a las necesidades de cada alumno en función de sus características individuales con el objetivo de desarrollar en ellos todo su potencial. Se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones, incluida la evaluación final de etapa, se adapten a las necesidades del alumnado **con necesidades específicas de apoyo educativo**. Entre estas medidas, se atenderá especialmente a la **adecuación al contexto** y a la **temporalización de los instrumentos de evaluación**.

11.- ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJARÁN EN TEXGP

Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de la **igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social**.

Las Administraciones educativas fomentarán el **aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos** en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la **libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la**



prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

La programación docente de TEXGP comprenderá en todo caso **la prevención de la violencia de género**, de la violencia **contra las personas con discapacidad**, de la violencia **terrorista** y de **cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia**, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan **discriminación**.

Se incorporarán, siempre que sea posible, elementos curriculares relacionados con **el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato** a las personas con discapacidad, las **situaciones de riesgo** derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como **la protección** ante emergencias y catástrofes, el desarrollo y afianzamiento del **espíritu emprendedor**, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos **modelos de empresas** y al fomento de la **igualdad de oportunidades** y del **respeto al emprendedor y al empresario**, así como a la **ética empresarial**.

Desde el Departamento de Dibujo se trabajará **la Sostenibilidad** al resaltar la importancia del cuidado y mantenimiento del mobiliario y materiales (tanto del aula como los propios del alumno/a) y fomentar el reciclaje y reutilización de materiales.

12.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

En todas las actividades extraescolares se trabajará **la competencia social y ciudadana, la competencia para aprender a aprender, la Autonomía e iniciativa personal así como la Competencia cultural y artística**. En los concursos y otras actividades en las que sea posible, trabajaremos **el Tratamiento de la información y la competencia digital**.

Se podrán realizar las siguientes actividades complementarias y extraescolares, siempre con arreglo a las normas del centro para llevarlas a cabo:

- ✓ Salidas a dibujar a los alrededores del centro.
- ✓ Visita a las exposiciones de la Fundación Botín y otros Museos, Fundaciones o instituciones culturales.
- ✓ Visita al Museo Guggenheim y Museo de Bellas Artes de Bilbao.
- ✓ Participación en algún proyecto de tipo solidario.
- ✓ Exposición de trabajos del aula en distintos espacios del centro.
- ✓ Recorrido muralístico, galerístico artístico por el centro de Santander.
- ✓ Concursos: Participación en concursos que se puedan convocar durante el curso escolar desde el centro, instituciones de todo tipo, la Administración...Por ejemplo, "P'EPIS: Tu mirada cuenta" convocado por el Instituto Cántabro de Seguridad y Salud en el Trabajo, concurso "Lápiz" convocado por la Escuela de Arte de Puente San Miguel y "Ciencia con Arte" promovido por La Unidad de Cultura Científica y de la Innovación (UCC+i) de la Universidad de Cantabria (UC).

13.- EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El profesorado evaluará el desarrollo de la programación en las reuniones de departamento. Deberá valorar la práctica docente de acuerdo con las programaciones didácticas. Se evaluarán tanto los **aprendizajes** de los alumnos como los **procesos** de enseñanza y la propia **práctica docente**.

Asimismo, evaluarán el desarrollo del proyecto curricular y de la programación didáctica, teniendo en cuenta tanto las características específicas del centro como su incidencia en el alumnado. De igual forma, el Departamento realizará **una evaluación interna o autoevaluación** con los resultados trimestrales y finales obtenidos, con el fin de abordar los problemas surgidos y rectificar o modificar los aspectos que se consideren necesarios. Éstos resultados se reflejarán en el libro de actas del Departamento para ser analizados de nuevo al finalizar el curso en la Memoria anual y servirán para programar el curso siguiente. Este apartado se trata de forma especial en las Memorias finales de cada curso escolar.

El alumnado participará en la evaluación la práctica docente a final de curso a través de **cuestionarios anónimos** sobre la metodología, el desarrollo de la asignatura y las prácticas pedagógicas llevadas a cabo por la profesora. Estos cuestionarios se podrán realizar no solo al finalizar el curso, sino también al término de cada evaluación con el fin de recabar propuestas de mejora por parte de los alumnos.

Se propondrán encuestas tipo test de reflexión sobre lo aprendido, sobre su implicación, esfuerzo y percepción sobre aspectos tales como: el ritmo del desarrollo de las unidades didácticas, el tiempo para la realización



de las actividades y pruebas, el desarrollo de las clases, la didáctica empleada por el profesor, el comportamiento general del grupo, contribución personal al funcionamiento de la clase, etc.

14.- INDICADORES DE LOGRO RELATIVOS A LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN EN TEXGP

En función de los resultados de cada evaluación, se hará una valoración añadiendo si fuera necesario una serie de propuestas de mejora. Los resultados extraídos se confrontarán con el resultado de las evaluaciones y la información obtenida en las sesiones de las juntas de evaluación para de este modo plantearse posibles mejoras a la didáctica o la metodología. Los resultados de la evaluación se podrán medir a través de **indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación**. Estos indicadores deben incluir rangos dirigidos a la evaluación, que tengan en cuenta los resultados obtenidos, con el objetivo de lograr unos resultados óptimos a través de la asignatura; han de responder a lo que se pretende conseguir en TEXGP. Tales rúbricas se podrán ir creando y aplicando a lo largo del curso y en base a las necesidades.

15. INDICADORES DE LOGRO RELATIVOS A:

- ✓ LA ADECUACIÓN DE LOS MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
- ✓ LA DISTRIBUCIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS A LOS MÉTODOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS
- ✓ LA CONTRIBUCIÓN DE LOS MÉTODOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS Y TIEMPOS A LA MEJORA DEL CLIMA DE AULA Y DE CENTRO
- ✓ LA EFICACIA DE LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD IMPLANTADAS

El Departamento realizará **una evaluación interna** de todos estos aspectos al término de cada evaluación.

✓ LA ADECUACIÓN DE LOS MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El alumnado participará en la evaluación sobre la adecuación de los materiales y recursos didácticos a final de curso, a través de los cuestionarios anónimos ya citados. Su diseño debe contribuir y facilitar todo tipo de mejoras sobre la enseñanza, los materiales utilizados y los recursos disponibles.

Dada la precariedad de recursos informáticos en el Departamento, se podrán proponer medidas extraordinarias para mejorar, modernizar y poder disponer de recursos TIC para el tratamiento de imágenes digitales, fundamentales en un Bachillerato de Artes moderno y competitivo.

✓ LA DISTRIBUCIÓN DE ESPACIOS Y TIEMPOS A LOS MÉTODOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS

En función del tipo de actividades a realizar, se optimizará la distribución de los espacios y tiempos, y se modificará según se estime oportuno. Los recursos del centro y del Departamento también serán aprovechados al máximo. **El alumnado también participará en la evaluación** sobre la adecuación de los espacios y tiempos. En todo caso estos parámetros deberán estar siempre a disposición de la metodología. En 2º de Bachillerato los tiempos deben estar muy bien planificados para poder abarcar la totalidad del programa.

✓ LA CONTRIBUCIÓN DE LOS MÉTODOS DIDÁCTICOS Y PEDAGÓGICOS Y TIEMPOS A LA MEJORA DEL CLIMA DE AULA Y DE CENTRO

Es necesaria una adecuada coordinación entre los docentes del Departamento y del resto de Departamentos sobre las estrategias metodológicas y didácticas que se utilicen. El equipo educativo deben plantearse una reflexión común y compartida sobre la eficacia de las diferentes propuestas metodológicas con criterios comunes y consensuados.

El fomento de los valores y de los elementos transversales es una buena herramienta para crear en el aula un clima de trabajo constructivo y positivo. Una buena convivencia repercutirá siempre a favor de los resultados, por lo que se incidirá en el respeto y el cumplimiento de las normas propias de la convivencia, y así como en el cuidado y mantenimiento de las instalaciones y materiales tanto individuales como colectivos.

En las metodologías actuales el refuerzo positivo ha de prevalecer siempre sobre las penalizaciones. Un sistema educativo flexible, moderno y competitivo así lo impone. Además, los principios y fines descritos de forma general y explícita en las normas educativas, así como los propios del Bachillerato, deben ser siempre un referente para la mejora del clima de aula y de centro.

✓ LA EFICACIA DE LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD IMPLANTADAS

La práctica docente debe ser lo suficientemente flexible como para poder llegar a todos los estudiantes y



I.E.S. "SANTA CLARA"

desarrollar sus capacidades al máximo. Los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación. Estos indicadores de logro deben incluir rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad.

Se buscará el apoyo del Departamento de Orientación en el momento de realizar las oportunas modificaciones de los contenidos programados. Dado que la adaptación curricular significativa es personalizada, se procurará que sea lo más idónea posible, en función de las necesidades educativas determinadas.

Será continuamente evaluado el proceso de enseñanza-aprendizaje impartiendo al alumno/a los contenidos mínimos básicos para que progrese en la asignatura, esperando con ello alcanzar los objetivos de la misma. Se espera mediante la realización de ejercicios de refuerzo y de aplicación práctica (principalmente manipulativos y de repaso) conseguir la fijación de ciertos conceptos básicos. Así mismo, se trabajará la práctica en el empleo de herramientas propias de la asignatura. A partir de la evolución y los resultados de los estudiantes en cada evaluación, se valorará la eficacia de las medidas adoptadas, para su revisión y mejora.



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
DISEÑO CURSO 2019-2020**

**ETAPA: BACHILLERATO
NIVEL EDUCATIVO: 2º**

PROFESOR: MIGUEL REMOLINA

Índice.

1. Introducción de Área
2. Revisión de los acuerdos adoptados en la Memoria del Departamento
3. Composición del Departamento Didáctico: organización, reparto de grupos, responsabilidades y actividades en el curso 2018-19
4. Objetivos Generales de etapa
5. Contenidos y distribución temporal de los contenidos en el curso, Criterios de Evaluación, Competencias y Estándares de Aprendizaje Evaluables
6. Evaluación.
 1. Metodología: concreción de los métodos pedagógicos y didácticos
 2. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación
 3. Criterios de recuperación: actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes
7. Evaluación de la práctica docente
8. Materiales y recursos didácticos.
9. Medidas de atención a la diversidad.
10. Concrección de Elementos Transversales que se van a trabajar
11. Contribución a los planes de innovación educativa
 1. Contribución al plan TIC
 2. Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística
 3. Contribución al plan de fomento de la competencia matemática
12. Actividades complementarias y extraescolares.
13. Información a los alumnos



INTRODUCCIÓN

Los fundamentos del diseño parten de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual estudiada en la ESO y tienen un mayor grado de profundización en la materia Diseño que se imparte en el Bachillerato de Artes, pues proporciona una base sólida acerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad. Es una asignatura de carácter teórico-práctico que, sin pretender formar especialistas en la materia, sí debe proporcionar al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño. Por otro lado, la materia permite capacitar al alumnado para la comprensión y disfrute de su entorno, y para desarrollar la creatividad y el pensamiento divergente, al potenciar la capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo. El estudio y la iniciación a la práctica del diseño en el Bachillerato promueven, por lo tanto, posturas activas ante la sociedad y la naturaleza al fomentar una actitud analítica respecto a la información que le llega del entorno, es decir, contribuyendo a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico. Por otra parte, el desarrollo y la adquisición de competencias constituyen elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos de la materia se han estructurado en cinco bloques que agrupan contenidos y procedimientos, no obstante su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial.

El primer bloque estudia el devenir histórico en los principales ámbitos del diseño, y debe contribuir a que el alumnado comprenda que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolle.

El segundo bloque está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en función de sus dimensiones, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas.

El tercer bloque incide en la importancia de la metodología proyectual como una valiosa y necesaria herramienta que canalice la creatividad, la fantasía y la inventiva a la eficaz resolución de problemas de diseño.

Tanto el cuarto como el quinto bloque pretenden ser una aproximación al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos de la comunicación gráfica, del diseño de objetos y del diseño de espacios.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Con respecto a la metodología didáctica, hay que tener presente que, esta materia es de carácter teórico-práctico. Por lo que tomar como punto de partida los conocimientos previos que tiene el alumnado basado en su experiencia directa y comparar estos conocimientos con otros que le son mostrados por el profesor, permitirá al alumno tener una visión más amplia y crítica, que le permitirá plasmar sus conocimientos y reflexiones en sus propios diseños. Finalmente, en un proceso de retroalimentación, en el que el alumno podrá reflexionar sobre sus propias producciones y de un modo crítico introducir posibles mejoras. Este proceso descrito va a permitir el desarrollo de aptitudes reflexivas, imaginativas, de búsqueda y de manipulación.

Por otra parte, la propuesta de ejercicios por parte del profesor ha de fomentar tanto procesos personales como grupales, partiendo de la integración y el intercambio de opiniones y las capacidades de análisis y argumentación. Finalmente, cabe destacar el papel destacable que las tecnologías de la información y la comunicación tienen en el desarrollo de esta materia, especialmente de la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo sino como herramienta, debe servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia. En cualquier caso, a este respecto y en la medida de lo posible, es aconsejable la utilización de recursos formativos disponibles en Internet, de software libre o, en su caso, de versiones gratuitas de entrenamiento de aplicaciones comerciales de implantación significativa.

CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

La materia de Diseño contribuye a la adquisición de las competencias clave, por su carácter teórico-práctico e integrador, integrando la búsqueda personal expresiva en el proceso creativo en la realización de proyectos que contemplan la planificación, supervisión y evaluación del resultado.

Desde el Diseño se contribuye al desarrollo de la competencia *Comunicación lingüística* ya que muchos campos del diseño integran múltiples lenguajes, entre los que debemos destacar el oral y el escrito, por lo que para generar muchos de los diseños actuales debemos hacer un uso apropiado del lenguaje oral y escrito, para de este modo crear mensajes o para comprender los existentes, lo que exige un conocimiento reflexivo sobre el



funcionamiento del lenguaje y sus normas de uso ,de las convenciones sociales del lenguaje, de sus valores y aspectos culturales y de su versatilidad en función del contexto y la intención comunicativa. Esta es la razón por la que la competencia lingüística será desarrollada en todos los bloques de contenidos a través del uso correcto de los términos específicos de la asignatura, así como en la forma adecuada de expresar ideas, sentimientos, emociones, siempre desde la interacción de los diferentes lenguajes que intervienen en el campo del diseño

Otra competencia que se desarrolla eficazmente *la Competencia matemática* y competencias básicas en ciencia y tecnología. La competencia matemática la desarrollará con el uso del lenguaje simbólico, profundización en los aspectos espaciales mediante la geometría y representación objetiva de las formas, la visión razonada y capacidad crítica al afrontar los trabajos o proyectos. Pero además, la resolución de problemas técnicos que precisa la materia, conlleva la utilización de herramientas y procesos de carácter científico-técnico que le permitan dar respuestas eficaces y viables, por lo que el alumno deberá utilizar de manera regular procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, el análisis o la reflexión posterior, a la hora de trabajar dentro de Diseño.

La competencia digital es desarrollada a través del uso de las TIC como medio de búsqueda y ampliación de la información y con el uso de aplicaciones informáticas de dibujo o diseño, ofreciendo soportes y herramienta que facilitan los procesos creativos de una forma más actual. La creación de nuevas imágenes o su manipulación, la elabora proyectos, presentación, buscar información y almacenamiento, son procesos que en la actualidad se realizan haciendo uso de las TIC de una manera eficaz y generalizada, por lo que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la actividad del diseño se hace ya imprescindible, contribuyendo por tanto la materia de manera importante a esta competencia clave.

Por esta razón desde la materia de Diseño se contribuye a la competencia *Aprender a aprender*, pues favorece en el alumno una mayor la gestión de sus propias capacidades y conocimientos gracias al desarrollo de proyectos en los que el alumnado se enfrenta a la toma de decisiones, a la búsqueda de recursos, a la reflexión sobre la toma de decisiones y procesos convenientes, así como a realizar análisis críticos de los resultados conseguidos.

También favorece procesos experimentales en los que el alumno se inicia en el campo de la investigación reflexiva, por lo que estos procesos le permiten complementar otras áreas de conocimiento. También facilita el aprendizaje de las experiencias ajenas, al trabajar en proyectos en equipo

Tampoco debemos olvidar la contribución que la materia hace a *Las competencias sociales y cívicas* al acercar al alumno al mundo del diseño desde su realización y el estudio de los diferentes estilos y épocas, remarcando la importancia del diseño como reflejo de la sociedad, por lo que además fomenta en el alumno una miradas sobre las realidades históricas que enriquecen su identidades individuales y colectivas. También favorece una actitud de mayor respeto y tolerancia al trabajarse la materia a través de los proyectos que requieren la colaboración colectiva. Por lo que el respeto, la aceptación de las producciones ajenas, la valoración de las diferentes manifestaciones del diseño en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que han de desarrollarse dentro de esta materia.

Del mismo modo la materia de Diseño contribuye de manera notable a desarrollar la competencia Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Ya que el proceso que va desde la exploración inicial hasta el producto final requiere una planificación previa y demanda un esfuerzo por alcanzar resultados originales, no estereotipados. Así mismo, los procesos de trabajo exigen la elección de recursos teniendo presente la intencionalidad expresiva del producto que se desea lograr y la revisión constante de lo que se ha hecho en cada fase del proceso con la idea de mejorarlo si fuera preciso. Todo lo cual nos obliga al alumno a trabajar con autonomía e iniciativas personal al tener que barajar posibilidades y soluciones diversas, originales e innovadoras, lo que además potencia la capacidad para percibir, memorizar, imaginar, analizar posibilidades y limitaciones, crear, tomar decisiones y plantear propuestas.

Por último destacar que La competencia en conciencia y expresiones culturales se desarrollará a partir del estudio de la historia y evolución del diseño, los tipos y campos de aplicación a lo largo de la historia y las diferentes corrientes que han permitido a los artistas manifestarse en cada una de las épocas de la Historia del diseño. Por lo que desde la materia el alumnado se socializa y construye su identidad a partir del conocimiento de los productos del diseño que les rodean: moda, cine, música, estéticas corporales... Tomando el alumno conciencia de las posibilidades que ofrece el diseño para contribuir a comprender y a la transformar de la sociedad y la cultura actual.

CONTENIDOS, COMPETENCIAS CORRESPONDIENTES, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluable
- Generalidades del diseño: definición,	1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos	1.1. Conoce y describe las características fundamentales

DISEÑO. Miguel Remolina



<p>orígenes, tendencias, funciones y principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.</p> <p>-Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes.</p> <p>-Diseño y arte. Relaciones entre el objeto artístico y el objeto de diseño.</p>	<p>históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño, reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea. Este criterio valora si el alumno es capaz de conocer, clasificar y describir oralmente y por escrito y usando correctamente la terminología específica, las tendencias estilísticas más destacables del diseño a lo largo de la historia, estableciendo las relaciones de semejanza que mantiene con la creación artística, así como ser capaz de valorar las repercusiones más relevantes que el diseño mismo ha tenido en los diferentes campos de la actividad humana.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales 4º Aprender a aprender. 1º Comunicación lingüística.</p>	<p>de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.</p> <p>1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.</p> <p>1.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos, utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.</p>
<p>-Diseño y comunicación social. Diseño publicitario y hábitos de consumo. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. Diseño sostenible: ecología y medioambiente.</p>	<p>2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.</p> <p>El criterio mide la capacidad del alumno para comprender y valorar la importancia del diseño como transmisor transversal de valores sociales, tanto en los hábitos de vida, como el campo de la ética, y en la estética. Destacando especialmente los hábitos de vida saludable, la importancia de las modas en la imposición de cánones estéticos, de roles sociales y la concienciación social y medioambiental.</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas 1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.</p>

...
Bloque 2 Elementos de configuración formal

<p>- Teoría de la percepción aplicada al diseño.</p> <p>-El lenguaje visual. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.</p> <p>Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño, como</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.</p> <p>El criterio detecta si el alumno es capaz de reconocer y diferenciar los elementos del lenguaje visual y su modo de aplicación en los productos del diseño y en su entorno espacial próximo.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y</p>	<p>1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.</p>
--	--	---



<p>repetición, ordenación y composición modular, simetría, equilibrio, dinamismo, deconstrucción y simplificación. -Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.</p>	<p>tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	
	<p>2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos. El criterio evalúa la capacidad del alumno para reconocer y aplicar los fundamentos del lenguaje visual en las creaciones gráficas propias y ajenas, teniendo presente su aspecto funcional, estético y su carácter simbólico. 4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas</p>	<p>2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual. 2.2. Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos.</p>
	<p>3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño. El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de introducir o considerar en sus creaciones gráficas los principios de la percepción visual de manera razonada, y siempre que contribuyan a un mayor grado comunicacional y expresivo. 4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos. 3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño. 3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.</p>
	<p>4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño. El criterio permite demostrar la capacidad del alumno manipular un diseño dado, desde los aspectos formales, hasta alcanzar nuevas soluciones expresivas y comunicativas. Mide por tanto la capacidad de analizar, descomponer y recomponer con originalidad un diseño prefijado. 2º Competencia matemática y competencias básicas</p>	<p>4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales</p>



Bloque 3 Teoría y Metodología del Diseño		
	<p>1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.</p> <p>El criterio nos permite acreditar que el alumno conoce y valora la importancia de los métodos y planificaciones del diseño y como estos son decisivas a la hora de enfrentarse con éxito tanto a la creación de un diseño, como a su posterior desarrollo y puesta en conocimiento del mismo.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.</p>
<p>-Elementos necesarios del proceso de diseño: diseño y creatividad.</p> <p>-Fases del proceso de diseño: Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.</p> <p>-Planteamiento y estructuración del diseño: sujeto, objeto, necesidades y objetivos, método, elaboración y selección de propuestas.</p> <p>-Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de bocetos, croquis y planos de fabricación, propuesta de materiales, elaboración y presentación del proyecto.</p> <p>-Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: investigación, recopilación de información y análisis de datos.</p> <p>-Proceso creativo: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.</p>	<p>Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.</p> <p>El criterio permite establecer si el alumno es capaz de diseñar un plan básico para la elaboración de un diseño sencillo, desde un programa de necesidades y objetivos elementales y a partir de una metodología y planificación general, haciendo una valoración posterior de los resultados.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.</p>
	<p>3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.</p> <p>El criterio permite constatar si el que el alumno es capaz de enfrentarse a la elaboración de un proyecto de</p>	<p>3.1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.</p> <p>3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas</p> <p>3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de</p>



	<p>diseño de complejidad media, haciendo un análisis y una planificación detallada y utilizando un método eficaz para conseguir soluciones creativas y realizables. Así como si es capaz de ordenar su fabricación literal y gráficamente.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>ideación hasta la elaboración final de la obra.</p>
	<p>4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.</p> <p>Con este criterio se gradúa si el alumno es capaz de dar diferentes soluciones factibles desde el trabajo en equipo, partiendo de un diseño ya existente, así como si es capaz de ordenar su producción o reproducción literal y gráficamente.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.</p> <p>4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.</p>
	<p>5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos, presentando con corrección los proyectos individuales o los trabajados en equipo y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.</p> <p>Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para elaborar correctamente los documentos gráficos y literales que son necesarios para la elaboración de un proyecto: croquis, planos de fabricación, visualizaciones en tres dimensiones a color y memorias justificativas del proyecto.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.</p> <p>5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.</p>

...

Bloque 4 Diseño Gráfico		
<p>-Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.</p> <p>-Ámbitos de aplicación del diseño gráfico:</p>	<p>1. Explorar, con iniciativa, las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico, utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño</p>	<p>1.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el <i>packaging</i> o la</p>



<p><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.</p> <p><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.</p> <p><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.</p> <p><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>Símbolos en diseño gráfico. Aplicaciones.</p> <p><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>Diseño del embalaje.</p> <p><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>Diseño web.</p> <p>-Software de diseño: <i>Vectoriales y de mapas de bits.</i></p>	<p>gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.</p> <p>Este criterio valora si el alumno tiene la capacidad de clasificar y analizar los diseños gráficos atendiendo a sus características técnicas, funcionales, comunicativas y estéticas, así como si es capaz de aplicar los principios del diseño gráfico a sus propios productos diseñados.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>publicidad.</p> <p>1.2. Examina diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.</p>
	<p>2. Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</p> <p>El criterio mide la capacidad del alumno para conocer y diferenciar las tipografías más usuales, así como si ser capaz de hacer uso de la tipografía más conveniente en cada caso, atendiendo a su legibilidad, su forma, su color, su composición y los espaciados.</p> <p>4 Aprender a aprender</p>	<p>2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales</p> <p><u>2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.</u></p>
	<p>3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.</p> <p>El criterio detectar si el alumno es capaz de enfrentarse a la elaboración de un proyecto de diseño gráfico sencillo, haciendo uso de los métodos, técnicas y herramientas necesarias para conseguir la finalidad deseada aplicando diferentes grados de iconicidad.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>1º Comunicación lingüística.</p>	<p><u>3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.</u></p> <p>3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.</p>
	<p>4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones</p>	<p>4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la</p>



	<p>formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.</p> <p>El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar análisis y críticas razonadas desde el diseño tanto en obras propias como ajenas, reflejando además sus gustos y preferencias pero también su respeto hacia el trabajo de los demás.</p>	<p>producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.</p>
	<p>5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.</p> <p>El criterio permite comprobar si el alumno conoce y emplea con propiedad en sus proyectos de diseño los programas y herramientas informáticas del diseño en dos y en tres dimensiones, tanto los programas que manejan vectores como los que manejan mapas de bits, para la generación y manipulación de imágenes, textos, maquetación, presentaciones.</p> <p>También se valora el manejo básico de los programas de diseño de páginas web, así como su publicación en la red.</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas 3º Competencia digital. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.</p>

...

Bloque 5 Diseño del producto y del espacio

<p>Nociones básicas de diseño de objetos.</p> <p>Funciones, morfología, y tipología de los objetos.</p> <p>Relación entre objeto y usuario.</p> <p>-Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.</p>	<p>1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.</p> <p>El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar y explicar los diferentes parámetros sobre los que se asienta el diseño objetual, función, forma, tipología, estética y comunicabilidad del producto según su contexto.</p> <p>4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>1.1. Analiza diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.</p> <p>1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.</p>
	<p>2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p> <p>El criterio nos permite acreditar si el alumno es capaz de diseñar en equipo un objeto funcional sencillo, desde un programa de necesidades y objetivos y a</p>	<p>2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.</p> <p>2.2. Interpreta la información</p>



	<p>partir de una metodología y planificación general. Teniendo en cuenta tanto las técnicas de realización como la función específica del objeto así como el espacio en el que se va a utilizar. Haciendo una valoración posterior de los resultados.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.</p> <p>2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica. Coloca vistas de manera adecuada. Acota correctamente.</p> <p>2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.</p> <p>2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.</p>
<p>El diseño del espacio habitable y arquitectura efímera.</p> <p>Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales, estéticos y psico-sociales.</p> <p>Distribución y circulación.</p> <p>Iluminación.</p> <p>Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas.</p> <p>Envase y embalaje.</p> <p>Diseño de indumentaria.</p>	<p>3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. El criterio permite establecer la capacidad del alumno para proyectar el diseño de un espacio interior, desde un programa de necesidades y objetivos y a partir de una metodología y planificación general. Teniendo en cuenta tanto las técnicas de realización, como la función específica del espacio, así como los elementos estéticos empleados y el tipo de iluminación.</p> <p>Haciendo una valoración posterior de los resultados.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.</p>
	<p>4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.</p> <p>El criterio permite constatar si el alumno hace un uso conveniente de los principios ergonómicos y antropométricos a la hora de proyectar sus diseños, valorando la importancia que estos aspectos tienen en el bienestar de las personas, por lo que se debe de considerar no solo la función y el aspecto visual del diseño, sino</p>	<p>4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.</p> <p><u>4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.</u></p>



	<p>también la adaptación de los mismos al consumidor final del producto, preservando para ello su salud y mejorando su bienestar general.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	
--	--	--

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS EN EL CURSO

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS EN EL CURSO

1ª EVALUACIÓN

Bloque 1. Introducción al diseño. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

Generalidades del diseño. Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.

-Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas. Figuras más relevantes.

-Diseño y arte. Relaciones entre el objeto artístico y el objeto de diseño.

-Diseño y comunicación social. Diseño publicitario y hábitos de consumo. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. Diseño sostenible: ecología y medioambiente.

Teoría de la percepción aplicada al diseño. El lenguaje visual..

Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño, como repetición, ordenación y composición modular, simetría, equilibrio, dinamismo, deconstrucción y simplificación.

-Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

-Elementos necesarios del proceso de diseño: diseño y creatividad.

-Fases del proceso de diseño. Planteamiento y estructuración del diseño.

-Realización de bocetos, croquis y planos de fabricación, propuesta de materiales, elaboración y presentación del proyecto. -

Fundamentos de investigación en el proceso de diseño.

-Proceso creativo: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.

Bloque 2. Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.

-Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.

_Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.

_ La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.

_ Símbolos y logotipos en diseño gráfico. Aplicaciones.

_Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.

_ El diseño del cartel

_ Historia del cartel. Inicios. Cartel político entreguerras. Cartel Pop. Cartel cinematográfico. Otros.

_Diseño web. Software de diseño: *Vectoriales* y *de mapas de bits*.

2ª EVALUACIÓN

Bloque 3. Diseño industrial

Evolución histórica y ámbitos del diseño.

Nociones básicas de diseño de objetos.

_Funciones, morfología, y tipología de los objetos.

_Relación entre objeto y usuario.

_ Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.

_Diseño del embalaje.



- _ Mobiliario doméstico: la silla
- _ Mobiliario urbanos: Farola
- _ La representación gráfica: vistas, perspectivas.
- _ La acotación y la presentación de los proyectos de diseño industrial

3ª EVALUACIÓN

Bloque 4. Diseño del espacio: interiorismo.

Evolución histórica y ámbitos del diseño.

El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales, estéticos y psico-sociales.

Distribución y circulación. Iluminación.

- _ Diseño de la vivienda.
- _ Organización funcional y distribución

Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas.

- _ Diseño de espacios Públicos
- _ Diseño de espacios comerciales
- _ La representación gráfica: vistas, perspectivas. La sección.
- _ La acotación y la presentación de los proyectos de diseño de interiores.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

(marcados con un asterisco los específicos para evaluar la prueba extraordinaria)

Bloque 1

*Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.**

Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.

Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos, utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.

Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.

Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.

*Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.**

Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos.

Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.

Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.

Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.

*Conoce y aplica la metodología proyectual básica.**

*Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.**

Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.

Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas

Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.

*Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.**

*Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.**



Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.*

Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.

Bloque 2

Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el *packaging* o la publicidad.

Examina diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.

Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales

*Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.**

Sabe realizar logotipos sencillos, que obedecen a las condiciones de partida establecidas.*

Coloca vistas de manera adecuada. Acota correctamente.*

*Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.**

Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.

Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.

Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

Bloque 3y 4.

Analiza diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.

Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.

Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.*

Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.*

Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.*

Coloca vistas de manera adecuada. Acota correctamente.*

Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.*

En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.

Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.*

Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.*

Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.*

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

No existe libro de texto para esta materia.

Se utilizará el ordenador y el proyector de video para las presentaciones del profesor. El profesor proporcionará a los alumnos apuntes sobre los diferentes estilos y periodos artísticos que les ayuden a organizar los contenidos y preparar las pruebas.

PROCEDIMIENTOS

Además de proporcionar a los alumnos algunos apuntes, el profesor apoyará el conocimiento de dichos temas con explicaciones y presentaciones proyectadas. Eventualmente también encargará a los alumnos la preparación de algún tema, de modo que puedan presentarlo en clase o contribuir en un debate.



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El carácter continuo de la evaluación exige que esté inmersa en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y que se realice mediante la observación y seguimiento sistemáticos. Los instrumentos y registros de evaluación deben garantizar el derecho de los alumnos a ser evaluados **conforme a criterios de plena objetividad**. En esta materia *se pueden poner* en práctica los siguientes procedimientos e instrumentos de evaluación:

_ Ejercicios monográficos de aprendizaje de los procedimientos, a realizar en el aula

Ejercicios prácticos de aprendizaje del proceso de diseño propuestos por el profesor para alcanzar los objetivos y contenidos pretendidos. Ejercicios de investigación sobre los principales hitos, movimientos y autores en la historia del diseño, vinculados a la historia general de la cultura. Todo ello concretizado en trabajos cortos de entrega diaria, a realizar en el aula, que permiten profundizar en herramientas y contenidos procedimentales. Las entregas de los ejercicios deberán realizarse inexcusablemente en los plazos oportunamente señalados, penalizándose todo retraso en la entrega.

- **Desarrollo de proyectos de diseño**, aplicados a los campos del diseño gráfico industrial y de interior.
- Son trabajos de mayor alcance, cuyo desarrollo ocupa varias sesiones o semanas. Ejercicios complejos, cuyo desarrollo permite la asimilación total de los conceptos y procedimientos presentados en clase, se convierten en herramientas fundamentales de aprendizaje. Se realizarán seis proyectos a lo largo del año, plasmación de todos los componentes conceptuales y procedimentales estudiados a lo largo del curso. Las entregas de los ejercicios deberán realizarse inexcusablemente en los plazos oportunamente señalados, penalizándose todo retraso en la entrega.
- **Pruebas y Ejercicios monográficos de investigación**
- Las pruebas se realizarán en aula en fechas establecidas, como comprobación de la asimilación de los contenidos conceptuales. Los trabajos de investigación permiten profundizar sobre diferentes conceptos o movimientos artísticos, cuyo desarrollo permite la asimilación total de los conceptos presentados en clase. Las entregas de los ejercicios deberán realizarse inexcusablemente en los plazos oportunamente señalados, penalizándose todo retraso en la entrega.
- **_Pruebas- Exámenes**, pruebas escritas-dibujadas a realizar en aula, con fecha de realización pública y anunciada con suficiente antelación.
- .
- **La Valoración de la aptitud**, es decir, el grado de madurez y habilidad para superar la asignatura en el curso, se realizara a través de los **Ejercicios monográficos de aprendizaje de los procedimientos**, a realizar en el aula.
- **La valoración de la actitud** respecto a la asignatura, se realizara a través de los **Ejercicios monográficos de aprendizaje de los procedimientos**, a realizar en el aula.
La asistencia a clase es obligatoria.

Los objetivos de estos trabajos son:

Asegurar lo aprendido. Valorar el estudio y reflexión sobre los contenidos manejados. Dejar constancia del esfuerzo individual y la motivación. Dejar prueba documental de los conocimientos adquiridos.

En el mes de junio, si fuera necesario, se facilitará un examen de recuperación para que los alumnos que no hayan superado la media de las pruebas de conocimientos tengan la oportunidad de hacerlo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los contenidos del curso son conceptuales y procedimentales. El desarrollo y aprendizaje de estos conceptos se hará a través de los procedimientos más adelante especificados (instrumentación y técnicas).

Contenidos de **Proyectos de Diseño** 50 %

Los contenidos que se valorarán a partir de Proyectos y Pruebas-Exámenes, (50% de la puntuación global).

Contenidos **Ejercicios monográficos** en el aula 50 %

Los contenidos que se valorarán a partir de ejercicios de clase .

Criterios de calificación de las pruebas

Todos los ejercicios de las pruebas de los distintos bloques, tendrán su valoración indicada gráficamente en el mismo y comunicados verbalmente los criterios de calificación antes del inicio de las mismas.

Se aprueba obteniendo globalmente una nota igual o superior a 5,00.

Para superar la materia es preciso superar todos y cada uno de los bloques. Todos los alumnos que no tengan superada una parte



de los contenidos, deberán presentarse a las pruebas de recuperación que oportunamente determine el profesor de grupo.

En cada trimestre se realizarán un mínimo de dos exámenes, prueba teórica con los contenidos conceptuales y estándares principales evaluables de cada parte, obteniéndose la nota de la evaluación con la media de ambas calificaciones.

La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones.

No se contabilizará media por debajo de la calificación 3,00.

En cada evaluación, el profesor podrá proponer trabajos monográficos a desarrollar por cada alumno, o pruebas de comprobación del seguimiento de la materia a realizar en clase; en caso de realizarse, estas actividades su valoración constituirá el 20 % de la nota de cada evaluación.

Si el profesor lo considerara conveniente podrá proponer una prueba global de mejora de nota al final de cada trimestre; aquellos alumnos que partieran de una media menor de 5,00 podrán alcanzar con esta prueba la calificación de 5,00; aquellos alumnos que ya hubieran obtenido en la media un aprobado podrán mejorar en esta prueba su nota global un máximo de un 15%. El profesor podrá condicionar el derecho a realizar esta prueba global de mejora de nota a la actitud del alumno en clase o a la asistencia continuada a esta.

La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones.

Se aprueba obteniendo globalmente una nota igual o superior a 5,00.

PRUEBA EXTRAORDINARIA

A la Prueba Extraordinaria deberán presentarse los alumnos que hayan obtenido en la Evaluación Final Ordinaria una calificación negativa.

La prueba extraordinaria consistirá en un **examen común** para todos los alumnos, que versará sobre la totalidad de la programación de la materia.

La prueba se podrá completar con la entrega de ejercicios-Láminas, en número y condición de acuerdo con los criterios e indicaciones del profesor. Deberán ser entregadas previamente a la realización de la Prueba-Examen.

La calificación final extraordinaria constará de dos partes valoradas como se indica a continuación:

- **Prueba Examen** en aula: 70% de la calificación total
- **Ejercicios-Láminas** de repaso a realizar fuera del aula: 30% de la calificación total

La materia se considerará superada con una calificación superior o igual a 5,00.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Con los alumnos extranjeros cuya lengua materna no sea el español, se tendrá especial cuidado para que la información que se desea transmitir sea lo más clara posible y no dé lugar a ambigüedades.

Se atenderá respetuosamente tanto a los alumnos menos dotados como a los más aventajados.

Se pondrá la mejor voluntad en atender a las necesidades especiales e "individualizadas" que se vayan dando a lo largo del curso y que en este momento no se han hecho evidentes.

CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales señalados en el artículo 6 de la Lomce serán tenidos en cuenta a lo largo del curso durante la aplicación de esta programación.

La propia metodología de la misma, a base de apuntes y pruebas escritas por un lado, presentación de temas y exposición y debate de los alumnos por otro, debe favorecer la comprensión lectora, la expresión oral y escrita y la comunicación audiovisual.

Y los amplios contenidos de la materia permiten también valorar ampliamente el principio de igualdad, fomentar el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la educación cívica en general.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Visitas a exposiciones que eventualmente se produzcan a lo largo del curso escolar y puedan parecer convenientes a juicio del profesor.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

Nadie tiene materias pendientes

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA



DOCENTE.

El Departamento de Dibujo mediante una reunión mensual, realiza un seguimiento de las programaciones de todas las materias que imparte dicho departamento así como de la práctica docente. Esta información queda recogida en ACTAS.

La programación presentada en cursos sucesivos responderá a la continuidad de todos aquellos aspectos que en cursos anteriores hayan funcionado satisfactoriamente y en la eliminación de aquellos que, por el contrario, no respondan a las expectativas del profesor encargado de impartir la asignatura.

El desarrollo de la programación será observado por el profesor que imparta la materia, y de las observaciones de dicho profesor, sus indicaciones y, sobre todo en las reuniones de Departamento, se concluirán las posibles modificaciones que puedan resultar convenientes.

Asimismo las memorias de final de curso son un medio muy adecuado para que cada profesor indique los inconvenientes de la programación y sugiera cambios para ella.

6. Evaluación de la práctica docente.

Criterios para la Evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente

Este Departamento ha establecido los siguientes sistemas de evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:

-**Análisis con los alumnos** de los resultados obtenidos en las diferentes actividades que se realizan y del conjunto de ellas al finalizar cada evaluación.

-**En las reuniones del Departamento**, Esta información queda recogida en ACTAS.

-**En la Memoria final de curso**

7. Materiales y recursos didácticos.

No existe libro de texto para esta materia. El profesor podrá facilitar a los alumnos material para preparar los temas, ya sea en papel ya en soporte digital. El alumno deberá completar estos materiales con sus apuntes de clase, y cuanto material sea necesario.

Se utilizará el ordenador y el proyector de video para las presentaciones del profesor.

Las actividades se realizarán exclusivamente en el Aula 302.

8. Medidas de atención a la diversidad.

Se realizará una adaptación curricular más específica con aquellos objetivos y contenidos a adquirir por determinados alumnos a lo largo del curso, una vez conocidas las capacidades y procedimientos que el alumno sea capaz de desarrollar.

Los estándares de aprendizaje son referentes observables, medibles y evaluables que permiten graduar el rendimiento o logro alcanzado y facilitan el diseño de pruebas estandarizadas y comparables. La determinación de estos estándares dotará al sistema educativo de una mayor certeza en la evolución de los aprendizajes y en el grado de adquisición de las competencias.

Medidas de atención a la diversidad

Con los alumnos extranjeros cuya lengua materna no sea el español, se tendrá especial cuidado para que la información que se desea transmitir sea lo más clara posible y no dé lugar a ambigüedades.

Se atenderá respetuosamente tanto a los alumnos menos dotados como a los más aventajados.

Se pondrá la mejor voluntad en atender a las necesidades especiales e "individualizadas" que se vayan dando a lo largo del curso y que en este momento no se han hecho evidentes.

9. Elementos Transversales que se van a trabajar

Elementos Transversales:

- *Comprensión lectora, expresión oral y escrita.*
- *Comunicación audiovisual, tecnologías de la información.*
- *Emprendimiento.*
- *Educación cívica y constitucional.*



- Fomento del hábito de la lectura.
- Educación en los valores que sustentan la democracia y los derechos humanos.
- Acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos.
- Medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil: práctica diaria del ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar.
- Contenidos de educación vial y de primeros auxilios, y se promoverán acciones para la prevención de los accidentes.

Elementos transversales en nuestra asignatura:

1. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita,
2. Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres,
3. Se fomentarán medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa

10. Contribución a los planes de innovación educativa

11.5. Contribución al plan TIC

Con el desarrollo de las TIC, los lenguajes visuales y audiovisuales han adquirido un valor preponderante en la actualidad, como medios de comunicación y expresión humana, y como herramientas eficaces en la conservación y trasmisor de conocimiento o como instrumento que facilita el desarrollo científico y tecnológico.

11.6. Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística

11. Actividades complementarias y extraescolares.

Aparecen recogidas en la memoria de Departamento.

EXPOSICIÓN INTERNA DE TRABAJOS

Se realizarán exposiciones internas de los trabajos de los alumnos, en el propio centro, cuando se considere oportuno la difusión de tales trabajos.

12. Información a los alumnos

Instrumentos de evaluación

La evaluación del aprendizaje del alumno vendrá dada por la realización de pruebas (al menos dos por evaluación) donde quede de manifiesto el grado de adquisición de nuevos contenidos.

Los objetivos de las pruebas son:

Asegurar lo aprendido. Valorar el estudio y reflexión sobre los contenidos manejados. Dejar constancia del esfuerzo individual y la motivación. Dejar prueba documental de los conocimientos adquiridos. En el mes de junio, si fuera necesario, se facilitará un examen de recuperación para que los alumnos que no hayan superado la media de las pruebas de conocimientos teóricos tengan la oportunidad de hacerlo.

Criterios de calificación

Durante el desarrollo del curso, en cada evaluación, la media de exámenes teóricos supondrá un 100% del porcentaje total de la nota. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta.

En cada evaluación, el profesor podrá proponer trabajos monográficos a desarrollar por cada alumno, el cual participará en una presentación o intervendrá en un debate. En caso de realizarse, el profesor observará y valorará estas intervenciones, y esta valoración constituirá el 10 % de la nota de cada evaluación.

Se aprueba obteniendo globalmente una nota igual o superior a 5.

La nota final de curso será la media de las tres evaluaciones.

Prueba extraordinaria

Los alumnos que deban presentarse a la convocatoria extraordinaria realizarán una prueba teórica con los contenidos conceptuales y estándares principales evaluables de todo el curso. El examen teórico supondrá el 100 % del



I.E.S. "SANTA CLARA"

porcentaje total de la nota