



Departamento de Dibujo. IES Santa Clara



*Programaciones
Didácticas
Curso 2021/2022*

Departamento de Dibujo

Programaciones Didácticas 2021/2022

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 2021/2022

Índice.

1. Composición del Departamento Didáctico: organización, reparto de grupos, responsabilidades y actividades en el curso 2021-2022

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>	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
MANUEL FERNÁNDEZ SARO • <i>Tutor de B2º A Artes</i>	X		<ul style="list-style-type: none"> • TECNICAS GRAFICO PLÁSTICAS • E. P. V, Y AUDIOVISUAL 4º • CULTURA AUDIOVISUAL I
• MARIA HERNANDEZ, sustituta YOANA ANDONEGUI • <i>Tutora de B1º A Artes</i>	X		<ul style="list-style-type: none"> • E. P. V. Y AUDIOVISUAL 1º ESO • DIBUJO TÉCNICO II • FUNDAMENTOS DEL ARTE I
• LAURA ZÁRRAGA • <i>Tutora de B1º Cienc</i>		X	<ul style="list-style-type: none"> • CULTURA AUDIOVISUAL II • 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 transmisión 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.
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 2021-2022

ETAPA: ESO

NIVEL EDUCATIVO: PRIMER CURSO

PROFESORA: YOANA ANDONEGUI LAZCANO

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
 2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE
 3. CONTENIDOS
 - 3.1. Contenidos de la asignatura
 - 3.2. Elementos transversales
 - 3.3. Temporalización
 4. METODOLOGÍA
 - 4.1. Principios metodológicos
 - 4.2. Materiales y recursos didácticos
 5. EVALUACIÓN
 - 5.1. Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables
 - 5.2. Instrumentos de evaluación
 - 5.3. Criterios de calificación
 - 5.4. Recuperación
 - 5.5. Calificación final ordinaria
 - 5.6. Prueba extraordinaria
 - 5.7. Evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente
 6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO
 7. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS PLANES DEL CENTRO
 8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
-

0. INTRODUCCIÓN

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual nace de la necesidad de potenciar en el estudiante la capacidad de comprender los estímulos visuales que recibe, y expresarse, a su vez, a través de sus propios mensajes visuales. En definitiva, la Educación Plástica y Visual introduce al alumno/a en un mundo de comunicación especialmente rico y variado.

Al igual que cualquier lenguaje, el lenguaje plástico precisa dos niveles consecutivos: saber comprender-saber ver y saber expresarse-saber hacer. En otras palabras, atreverse a descubrir la realidad, saber experimentar con sus múltiples posibilidades y saber crear, a partir de ellas, un rico mundo de ideas, sensaciones y sentimientos.

1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE

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 (CCEC), 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 el área contribuye a desarrollar la Comunicación lingüística (CCL), ya que 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.

También contribuye a complementar la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), 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 desarrollan también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Hay que destacar que el Competencia digital (CD) 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. Proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales, mostrándoles el panorama creativo más actual. Igualmente se mejora la competencia de Aprender a aprender (CAA), al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión. Esto 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, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Se contribuye a las Competencias sociales y cívicas (CSC), 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, 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.

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 (CIEE).

2. CONTENIDOS

2.1. Contenidos de la asignatura

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.

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.

CONTENIDOS	CC	UD
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, secundarios, Color luz. Color pigmento. - La textura visual y táctil.	CCL CCEC CMCT CAA	UD1 UD2 UD3 UD4
La composición: Tipos, Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CCL CCEC	UD2
Técnicas gráfico plásticas: Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, témpera y collage. Adecuación a las intenciones expresivas.	CMCT CSC CCEC	TraA
El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para la obtención de imágenes gráfico-plásticas.	CSC / CIEE CCL / CCEC	TraB
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.	CMCT	UD10
La imagen: Definición. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic.	CCL / CCEC CMCT	UD10
Comunicación visual y audiovisual: Elementos de la comunicación, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos audiovisuales.	CCL CCEC	UD11
-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.	CCEC CD CAA	UD10
Lenguaje Multimedia: tipos y Recursos digitales para su elaboración.	CD / CCEC	UD12
Bloque 3. Dibujo técnico		
- Materiales específicos de dibujo técnico. -Definición del punto, la línea y el plano. Tipos de planos.	CMCT	UD6
-Tipos de líneas: Recta, semirrecta y segmentos. Quebradas Curvas mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales.	CMCT	UD6
-La circunferencia; su definición y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.	CCL CMCT	UD6
-Operaciones con segmentos: suma y resta de segmentos. Mediatriz. Teorema de Thales y su aplicación.	CMCT	UD7
-Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz de un ángulo.	CMCT	UD7
-Triángulos. Clasificación. Resolución de problemas básicos.	CMCT / CAA	UD7
-Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.	CMCT / CAA	UD7
-Los polígonos. Clasificación. Construcción de polígonos regulares.	CMCT / CAA	UD8
-Tangencias: definición y resolución de tangencias básicas.	CMCT	UD8
-Introducción sistema diédrico desde su aplicación a las vistas de los volúmenes básicos. Iniciación a la normalización.	CMCT / CAA	UD9
-Perspectiva: tipos. Construcción en caballera de volúmenes elementales.	CMCT	UD9

2.2. Temporalización

Según establece la Orden ECD/81/2018, de 27 de junio, que modifica la Orden ECD/96/2015, de 10 de agosto, la asignatura tiene semanalmente tres sesiones, lo cual computa a lo largo del curso un total de 87 horas lectivas aproximadamente.

BL	UNIDADES DIDÁCTICAS DE LA PROGRAMACIÓN	Nº sesiones aproximadas	EVALUACIÓN
1	1. EL LENGUAJE Y COMUNICACIÓN VISUAL	5	1ª Evaluación
	2. ELEMENTOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA (PUNTO, LÍNEA, PLANO, COMPOSICIÓN)	8	
	3. LA TEXTURA VISUAL Y TÁCTIL	6	
	4. NATURALEZA Y EXPRESIVIDAD DEL COLOR	8	
	5. EL VOLUMEN. INFLUENCIA DE LA LUZ	6	
3	6. FORMAS Y ELEMENTOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS	8	2ª Evaluación
	7. TRAZADOS GEOMÉTRICOS FUNDAMENTALES	8	
	8. FORMAS POLIGONALES REGULARES	8	
	9. OBSERVACIÓN Y PERCEPCIÓN DEL ESPACIO	8	
2	10. PERCEPCIÓN VISUAL. ILUSIONES ÓPTICAS	7	3ª Evaluación Eval final
	11. LA IMAGEN	9	
	12. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	6	

A lo largo de todo el curso se trabajarán transversalmente las unidades: A-Procedimiento y técnicas gráfico plásticas y el B-Proceso de Creación: Bocetos y esquemas.

Además de las evaluaciones mencionadas, habrá una más con calificación cualitativa (no numérica) en octubre, antes de la Primera.

2.3. Elementos transversales

El artículo 37 del Decreto 38/2015, que establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad, subraya la relevancia de los elementos transversales en la Programación. En el currículo de Educación Plástica Visual y Audiovisual se incluye, por tanto, una serie de contenidos que son transversales en las distintas materias, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de ellas: la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las TIC, el emprendimiento, y la educación cívica y constitucional.

Además, desde el tratamiento de los contenidos, las imágenes y los textos, y desde la propia acción educativa, se deben fomentar valores como la igualdad entre hombres y mujeres, la no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, la resolución pacífica de conflictos, la defensa de la libertad, la igualdad, los derechos humanos y la paz, y el rechazo de cualquier tipo de violencia, racismo o xenofobia.

Igualmente, han de evitarse comportamientos y contenidos sexistas, y estereotipos que supongan discriminación. La materia debe contribuir también a incorporar elementos relacionados con la educación y seguridad vial, con el desarrollo sostenible y la protección del medio ambiente, con los riesgos de explotación y abuso sexual, y con las situaciones de riesgo derivadas del uso de las TIC.

3. METODOLOGÍA

3.1. Principios metodológicos

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.

3.2. 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; Láminas dibujo DIN A4 (no A4+). *Sobre de 10 láminas sueltas sin márgenes ni cajetín*; Útiles de dibujo técnico (portaminas, goma, regla milimetrada, compás, escuadra y cartabón); Materiales necesarios para la expresión plástica: rotuladores, lápices de colores, témperas, tijeras, pegamento, etc.

El alumno deberá tener **siempre** disponibles en clase los materiales que corresponden a los ejercicios que se están realizando.

No se usa libro de texto, el profesor les facilitará a través de fotocopias y/o Classroom aquellos materiales (apuntes, esquemas, enlaces a materiales online...) que considere necesario para facilitar la adquisición de los contenidos.

3.3. Medios Telemáticos

En caso de confinamiento, la comunicación telemática es la vía de transmisión de información y contenidos así como de recepción de actividades. Se crea un grupo en teams por cada clase. El horario de trabajo estará más abierto y los plazos de entrega de actividades, serán más amplios. En algunos casos, se pueden prorrogar los plazos de entrega de tareas si el alumno-a manifiesta alguna dificultad concreta o tiene problemas con las herramientas informáticas o de conexión.

4. EVALUACIÓN

4.1. Criterios de evaluación y Estándares de aprendizaje evaluables

Se realizará un seguimiento del alumno/a a través de todos los trabajos semanales evaluando de forma continua sus contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. En la siguiente tabla se especifican los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables relacionados con las competencias.

Crterios de evaluacin	Estndares de aprendizaje evaluables	CC
Bloque 1. Expresin plstica		
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la lnea y el plano analizando de manera oral y escrita imgenes y producciones grfico plsticas propias y ajenas.	CCL CCEC
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la lnea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observacin de elementos orgnicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artsticas, emplendolos como inspiracin en creaciones grfico- plsticas. 2.2. Experimenta con el punto, la lnea y el plano con el concepto de ritmo, aplicndolos de forma libre y espontnea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la lnea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lpiz de grfico o de color (tumbado o vertical) y la presin ejercida en la aplicacin, en composiciones a mano alzada, estructuradas geomtricamente o ms libres y espontneas.	CMCT CAA CCEC
3. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	3.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la sntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	CMCT CAA
4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	4.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando tcnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 4.2. Representa con claroscuro la sensacin espacial de composiciones volumtricas sencillas.	CD CAA CCEC
5. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, tctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	5.1. Transcribe texturas tctiles a textural visuales mediante las tcnicas de frottage, utilizndolas en composiciones abstractas o figurativas.	CCEC CAA
6. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporcin y ritmo en composiciones bsicas.	6.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y grficamente, el esquema compositivo bsico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporcin y ritmo.	CCL CCEC
7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las tcnicas grfico-plsticas secas, hmedas y mixtas. La tpera, los lpices de grafito y de color. El collage.	7.1. Utiliza con propiedad las tcnicas grfico plsticas conocidas aplicndolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 7.2. Utiliza el lpiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicacin del lpiz de forma continua en superficies homogneas o degradadas. 7.3. Experimenta con las tperas aplicando la tcnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas segn el grado de opacidad y la creacin de texturas visuales cromticas. 7.4. Utiliza el papel como material, manipulndolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y tctiles para crear composiciones, collages matricos y figuras tridimensionales. 7.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboracin de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grfico - plsticas. * 7.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportndolo al aula cuando es necesario para la elaboracin de las actividades.	CMCT CSC CCEC
8. Conocer y aplicar los mtodos creativos grfico- plsticos aplicados a procesos de artes	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustndose a los objetivos finales.	CCL CIEE
9. Crear composiciones grfico-plsticas personales y colectivas.	9.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecucin definitiva.	CSC CCL CCEC
Bloque 2. Comunicacin audiovisual		
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepcin de imgenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusin ptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CMCT
2. Identificar signficante y significado en un signo visual.	2.1. Distingue signficante y significado en un signo visual.	CCL CCEC
3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imgenes presentes en el entorno comunicativo.	3.1. Diferencia imgenes figurativas de abstractas. 3.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imgenes. *	CCEC
4. Distinguir y crear distintos tipos de imgenes segn su relacin signficante-significado: smbolos e iconos.	4.1. Distingue smbolos de iconos.	CCL CCEC
5. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	5.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	CCL CMCT
6. Analizar y realizar cmic, aplicando los recursos de manera apropiada.	6.1. Disea un cmic utilizando de manera adecuada vietas y cartelas, globos, lneas cinéticas y onomatopeyas.	CCEC CCL
7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicacin.	7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicacin visual.	CCL CCEC
8. Reconocer las diferentes funciones de la	8.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos	CCL

comunicación.	de comunicación audiovisual. 8.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CCEC
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CCEC CD
10. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	10.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	CCEC
11. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	11.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	CCEC CAA
12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	12.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	CD CCEC
Bloque 3. Dibujo técnico		
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	CMCT
2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMCT
3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco así como ser capaz de representarlos con precisión.	3.1. Representar gráficamente y definir por escrito los conceptos estudiados.	CCL CMCT
4. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	4.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	CMCT
5. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	5.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT
6. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	6.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	CMCT
7. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	7.1. Identifica los ángulos de 30o, 45o, 60o y 90o en la escuadra y en el cartabón.	CMCT
8. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	8.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	CMCT
9. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	9.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CMCT
10. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	10.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	CMCT CAA
11. Construir triángulos conociendo dos o tres de sus lados.	11.1. Construye un triángulo conociendo sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	CMCT CAA
12. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	12.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	CAA
13. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	13.1. Construye cuadrados y rectángulos conociendo dos lados consecutivos y/o una diagonal.	CMCT CAA
14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	14.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	CMCT CAA
15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	5.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	CMCT
16. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	16.1. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	CMCT
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.	17.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	CMCT CAA
18. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	18.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	CMCT

4.2. Instrumentos de evaluación

Instrumentos de evaluación	Porcentaje		Criterios de corrección				
			Indicadores	Porcentaje pormenorizado			
Pruebas escritas	30%	-	Resolución correcta de contenido así como de expresión y planteamiento.		80%		
			Precisión, delineación y buena presentación,		20%		
Trabajo en clase y en casa	50%	80%	Trabajos de dibujo técnico	Resolución correcta del ejercicio de acuerdo a lo explicado en clase.	80%		
				Precisión y delineación. Creatividad, originalidad, Buena presentación (limpieza) y puntualidad en la entrega.	20%		
			Trabajo artístico	Corrección de contenido así como de expresión y planteamiento y adecuación a objetivos.	70%		
				Creatividad y originalidad. Buena presentación, destreza en el uso de los materiales, instrumentos o técnicas y puntualidad en la entrega.	30%		
			Trabajo en grupo	Corrección de contenido así como de expresión y planteamiento y adecuación a objetivos.	50%		
				Creatividad y originalidad. Buena presentación, destreza en el uso de los materiales, instrumentos o técnicas y puntualidad en la entrega.	30%		
				Trabajo en equipo.	20%		
			Actitud	20%	20%	No traer realizadas las tareas para casa, no traer el material específico para poder trabajar en clase, será penalizado con negativos. Cada negativo restará a la nota de evaluación 0,25 puntos, hasta un máximo de dos puntos. Se valorará positivamente el orden, interés, actitud positiva y respetuosa hacia los compañeros y hacia el profesor, hábito de trabajo.	

4.3. Criterios de calificación

La nota final de cada evaluación estará formada por las calificaciones obtenidas en las pruebas, actividades (de tipo práctico o los trabajos de investigación) y la actitud mostrada.

La calificación final se obtendrá a partir de:

- La calificación de pruebas, con una valoración del 30%.
- Las actividades realizadas, con una valoración del 50%.
- La actitud con un peso del 20%.

La distribución de porcentajes para la obtención de la calificación de la evaluación será distinta cuando no haya pruebas de evaluación del aprendizaje, siendo entonces:

- Las actividades realizadas, con una valoración del 80%
- La actitud con un peso del 20%.

- Para aprobar la evaluación, la media aritmética de las pruebas objetivas y trabajos debe ser de 5 o superior a 5 sobre 10.

Cada ejercicio será calificado de 0 a 10. Los ejercicios o trabajos serán entregados al profesor en la fecha establecida. Si el profesor lo considera oportuno, se permitirá una segunda fecha de entrega.

- Aquel alumno que por causa debidamente justificada no esté presente el día de realización de una prueba escrita acordará con el profesor otra fecha de realización de la misma.

- En el caso de que en una prueba objetiva el alumno copie por cualquier medio, el examen quedará **automáticamente valorado en 0**.
- Es responsabilidad del alumno que guarden en su carpeta ejercicios, bocetos realizados en el aula a lo largo de cada evaluación, así como los apuntes.

4.4. Recuperación

Los alumnos que no hayan superado alguna evaluación deberán hacer una prueba de recuperación y/o volver a entregar los ejercicios prácticos suspensos o aquellos indicados por el profesor en la fecha establecida. Para recuperar la evaluación suspensa, la media aritmética de las pruebas objetivas y trabajos debe ser de 5 o superior a 5 sobre 10. Se tendrán en consideración los criterios de calificación establecidos. Para recuperar evaluaciones pendientes se podrá hacer una recuperación en la segunda o tercera evaluación.

4.5. Redondeo de la nota

La nota de la evaluación se redondea en sentido matemático a una cifra entera, excepción hecha del 4,5 que se aproximará en general a 4, quedando a criterio del departamento el estudio y decisión en contra de los casos particulares que se considere.

4.6. Calificación final ordinaria

Para poder superar el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se han de cumplir las siguientes condiciones:

- Que la media aritmética de las tres evaluaciones sea como mínimo de 5 sobre 10.
- Se podrá realizar la media aritmética siempre que:
- La calificación en cada una de las de las tres evaluaciones no sea inferior a 3.
- No exista más de una evaluación suspensa.

4.7. Prueba extraordinaria de junio

La prueba extraordinaria será obligatoria para todos aquellos alumnos/as con evaluación ordinaria no positiva, (obtener una puntuación final inferior al 5).

Partes de que constará la prueba

1. Entrega de trabajos individualizados relacionados con los contenidos no superados a lo largo del curso.
2. Realización de una prueba objetiva, que versará sobre los contenidos trabajados a lo largo del curso.
3. Queda 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.
4. El día de la prueba el alumno deberá entregar los trabajos. La nota final del curso se obtendrá de un 40% la nota de la prueba y un 60% los trabajos realizados o el 100% de los trabajos entregados si no hay prueba.

4.8. 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.

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

5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

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. La atención a la diversidad, en el área de Educación Plástica Visual y Audiovisual, es 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.

La eficacia de las medidas de atención a la diversidad que se implanten en el curso, se evaluarán al final del mismo.

6. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS PLANES DEL CENTRO

Lectura de textos relacionados con contenidos de la materia. Lectura y escritura de vocabulario específico referido a la expresión artística y a la normalización técnica.

Elaboración y lectura de cómic. Lenguaje específico.

Exposición oral de los trabajos de los alumnos.

Trabajo sobre biografía de un artista, un movimiento o corriente artística, un proyecto sencillo de diseño gráfico. Se utilizarán las nuevas metodologías como fuente de consulta.

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Debido a la actual situación sanitaria, no se propondrán salidas a principio de curso. Esto no elimina la posibilidad de hacerlas más adelante en cuyo caso se harán constar en las actas del departamento.

La fundación Marcelino Botín ofrece a los alumnos de ESO, una actividad llamada "ReflejArte". Se valorará realizarla en la primera o segunda evaluación (en función de la temporalización de la Fundación, aún por concretar).

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL CURSO 2021 - 2022

ETAPA: ESO

NIVEL EDUCATIVO: 3º CURSO

PROFESORA: NATALIA DE SANTIAGO

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
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

1. INTRODUCCIÓN

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 transmisión de conocimientos, o como instrumento que facilita el desarrollo científico y tecnológico.

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, 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**.

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.

Del mismo modo, se contribuye a las **Competencias sociales y cívicas**, al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo.

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, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual sirve para desarrollar estrategias de planificación, 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 tiene necesariamente que realizarse 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 le permita valorar y disfrutar de las obras artísticas.
- Segundo bloque: los **Lenguajes Audiovisuales**. Permite completar la 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**. 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 y el claroscuro. Valores expresivos.
- El color. Colores primarios y secundarios. Gammas de colores. Colores complementarios.
- 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.
- Análisis e interpretación de imágenes.
- Imagen fija. La fotografía y el cómic.

Comunicación visual y audiovisual:

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

Imagen en movimiento:

- Animación.
- Cine: Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
- Lenguaje publicitario audiovisual.
-

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 grafico-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. Interpretación y análisis de las imágenes.
- 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
- **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, secantes.

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.

Trazados geométricos básicos.

Triángulos: Rectas y puntos característicos. Construcción.

Cuadriláteros: Construcción: 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: 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: Dado el radio de la circunferencia circunscrita. Dado el lado del polígono. Polígonos estrellados.

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.

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 más con calificación cualitativa (no numérica) en octubre, antes de la Primera.

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 y perpendiculares con la ayuda de la escuadra y el cartabón.
 - Dividir un segmento en partes iguales, aplicando el Teorema de Thales.
 - 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 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 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.
- 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, a criterio del profesor, 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, témperas, tijeras, pegamento,

El alumno deberá tener **siempre** disponibles en clase los materiales que corresponden a los ejercicios que se están realizando.

No se usa 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.
- 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.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual

- Reconocer las leyes visuales de la Gestalt y aplicarlas en la elaboración de obras propias.
- Reconocer y emplear los diferentes grados de iconicidad en las imágenes.
- Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
- Analizar y realizar fotografías y cómics.
- 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.
- Estudiar los conceptos de mediatriz y 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.
- Realizar las construcciones más habituales de cuadriláteros.
- 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.
- Construir espirales de 2, 3 y 4 centros.
- Estudiar los conceptos de simetría, giro y traslación.
- 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.

En cada evaluación se tendrán en consideración los trabajos de clase y la nota del examen o prueba específica (en caso de que los hubiera), y la actitud.

La parte conceptual podría evaluarse mediante pruebas objetivas.

La procedimental, que hace referencia a destrezas y al empleo de técnicas, se evaluará mediante ejercicios prácticos.

En cuanto a las actitudes, el profesor llevará una observación diaria de los alumnos.

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	Destreza en el uso de los materiales, instrumentos y técnicas de dibujo. Precisión, originalidad, creatividad y limpieza. Correcta presentación del trabajo. Correcta solución de los ejercicios propuestos (se valorará cada uno de los pasos y apartados) Comprensión y razonamiento.	80%
Actitud	<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 a 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, que representaría el 100% de la nota. Quedaría a criterio del profesor la sustitución de esta prueba por la realización de una serie de trabajos prácticos (100%), o bien por una combinación de ambos (50%/50%).

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.

8. 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. La atención a la diversidad, en el área de educación plástica y visual, es 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.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Podrían 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**

Además de fomentar la capacidad comprensora, también se potenciará el espíritu investigador, y la capacidad de búsqueda, selección y empleo de la información obtenida.

- **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.

- **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

ETAPA: **ESO**
NIVEL EDUCATIVO: CUARTO CURSO

INSTITUTO de EDUCACIÓN SECUNDARIA **SANTA CLARA**

CURSO 2021-2022
PROFESOR: **MANUEL FERNÁNDEZ SARO**

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA
3. CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL EN EL CURSO. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
4. 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 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
9. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS PLANES DEL CENTRO
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

1. INTRODUCCIÓN

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 esta 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.**

2. OBJETIVOS 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 favorecer para 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 el 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.

3. CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL 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"** y que se desarrolla durante todo el curso. La intención es generar estrategias de análisis de obras artísticas clásicas y contemporáneas que permitan, posteriormente, la reinterpretación en el aula de algunas de ellas. El proyecto de Centro **"LAMARDEDUDAS"**, promovido desde nuestro Departamento, relaciona, entre otras líneas de trabajo, el **Arte** con la **Sostenibilidad**. El agua, en todos sus estados físicos, será el tema principal de investigación y análisis. De manera especial trabajaremos las principales manifestaciones, corrientes o movimientos artísticos del siglo XX y del comienzo del XXI.

En cursos anteriores hemos participado en el recurso didáctico **"REFLEJARTE"** de la **Fundación Botín**, que forma parte del Programa *Educación Responsable*. El curso pasado hicimos un paréntesis y ahora **retomamos dicha actividad**. Este recurso sirve para afianzar algunos conceptos del anexo **"LAS CLAVES DEL ARTE"** y profundiza en el terreno de las emociones y la autoestima.

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. Competencias	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- 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></p> <p>2ª Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología 4ª Aprender a aprender</p>	<p>- Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>- Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>- Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>- Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>

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. Competencias	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</i></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><i>representación, así como su aplicación en diferentes campos de la representación.</i></p> <p>2ª Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología 4ª Aprender a aprender</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. - Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
<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>3ª Competencia digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

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. Competencias	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - 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 los elementos del lenguaje visual, a través de imágenes personales y expresivas.</i> <p>7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las

<p>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></p> <p>7ª Conciencia y expresiones culturales 4ª Aprender a aprender</p>	<p>técnicas con precisión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. - Cambia el significado de una imagen por medio del color.
<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.</p> <p><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></p> <p>4ª Aprender a aprender. 7ª Conciencia y expresiones culturales 5ª Competencias sociales y cívicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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>- Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p><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></p> <p>6ª Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 5ª Competencias sociales y cívicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

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.
- Tipos de diseño: diseño gráfico, de interiores, modas. Finalidades.
- La imagen corporativa.
- Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.
- Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos.
- Las formas básicas del diseño.
- Composiciones modulares.
- Técnicas y procesos en la elaboración de diseños.

- El diseño asistido por ordenador:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. Competencias	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 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></p> <p>2ª Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología 1ª Comunicación lingüística 7ª Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>- Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</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></p> <p>4ª Aprender a aprender</p>	<p>- Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>
<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. 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.</p> <p>2ª Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología 6ª Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 3ª Competencia digital 5ª 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.</p> <p>- Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>- 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.</p> <p>- Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>- Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.</p>
<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></p> <p>6ª Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 5ª Competencias sociales 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
- 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. Competencias	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - 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><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>6ª Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 4ª Aprender a aprender 5ª Competencias sociales y cívicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. - Realiza un story-board a modo de guión para la secuencia de una película.
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. <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>7ª Conciencia y expresiones culturales 4ª Aprender a aprender</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. - Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos - Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

<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. <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>5ª 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. <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>6ª Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 7ª Conciencia y expresiones culturales 3ª 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

Analizar obras de arte que aparezcan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo del curso. Utilizar las técnicas, herramientas y soportes más adecuados en la realización de actividades artísticas.

CONTENIDOS

- Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de la Historia del Arte y de manera especial del Arte Contemporáneo.
- Reinterpretación artística de algunas obras de arte seleccionadas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. Competencias	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. <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>- 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</p>

<p>- Realizar obras artísticas 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></p> <p>4ª Aprender a aprender 1ª Comunicación lingüística 7ª Conciencia y expresiones culturales 5ª Competencias sociales y cívicas</p>	<p>artístico al que pertenecen.</p> <p>- Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando distintos elementos del lenguaje plástico, visual y audiovisual.</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 curso, 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 CONTENIDOS:

UNIDADES DIDÁCTICAS	<u>EVALUACIONES</u>
1- FORMAS GEOMÉTRICAS 3- ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL	<u>EVALUACIÓN INICIAL</u> 14 septiembre 19 octubre
3- ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL 4- DISEÑO: FORMA Y FUNCIÓN 1- FORMAS GEOMÉTRICAS 6- LAS CLAVES DEL ARTE	<u>1ª EVALUACIÓN</u> 14 septiembre 16 diciembre
1- FORMAS GEOMÉTRICAS 2- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN 3- ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL 4- DISEÑO: FORMA Y FUNCIÓN 6- LAS CLAVES DEL ARTE	<u>2ª EVALUACIÓN</u> 17 diciembre 22 marzo
5- LENGUAJE AUDIOVISUAL 2- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN 6- LAS CLAVES DEL ARTE RECAPITULACIÓN UNIDADES: 1 - 3 - 4	<u>EVALUACIÓN FINAL</u> <u>Ordinaria</u> 23 marzo 3 junio* <u>Extraordinaria</u> 6 -24 junio*

**Fechas provisionales orientativas*

2 - EVALUACIÓN

2.1 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. En la asignatura se consideran 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 próximos 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. El proyecto "LAMARDEDUDAS" relaciona transversalmente la asignatura con otras áreas de conocimiento y con hábitos de actuación que promueven la Sostenibilidad.

Ante estos planteamientos el profesor buscará posibilitar al alumno la adquisición significativa de contenidos, tanto conceptuales como procedimentales, 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.

2.2 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

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 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...).
- 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.

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. 20% DE LA CALIFICACIÓN.

- 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.

3- PRUEBAS ESPECÍFICAS (teórico-prácticas) o ACTIVIDADES ESPECIALES.

Equivalen al 20 % de la calificación.

- Pruebas teórico-prácticas que puedan realizarse sobre los temas tratados en el período de evaluación.
- En caso de no realizarse pruebas teórico-prácticas (exámenes), determinadas actividades se consideraran “especiales” o más importantes por sus características (dificultad, desarrollo más profundo o variado de contenidos...) o por necesitar más tiempo que otras para su ejecución...). Se sumaría el 20% al habitual 60 % de cualquier otra actividad. (Total: 80%).

CALIFICACIONES FINALES. CONVOCATORIA ORDINARIA.

La calificación final se considera resultado de una evaluación continua, formativa y global. Como norma general, se obtendrá de la media de las calificaciones obtenidas en las tres evaluaciones. Dicha calificación 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 teórico-práctica global a todo el alumnado al finalizar el curso (antes de terminar la convocatoria final ordinaria) 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.

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 ordinaria.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA CONVOCATORIA 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 (30% de la nota final)** basada en los contenidos de las unidades didácticas y deberá presentar como mínimo **el 70% de las actividades planteadas durante la convocatoria ordinaria** u otras similares a ellas si el profesor considera que así lo seani. Esta entrega, equivale al 70% de la nota final.

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, al finalizar la evaluación ordinaria, indicará qué actividades por sus características (carácter globalizador, competencias que se trabajan, complejidad, tiempo de ejecución...) deben ser presentadas obligatoriamente 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. Lógicamente aquellas actividades que el alumno-a realizó y presentó, correctamente, durante la convocatoria ordinaria, servirán como material de entrega en la convocatoria extraordinaria.

1-Entrega de actividades:

- Presentación de aquellas realizadas y entregadas correctamente durante la convocatoria ordinaria.
- Presentación de aquellas actividades que no se entregaron en las fechas determinadas, o que no respondían correctamente a los planteamientos correspondientes y que ahora deberán completarse o mejorarse. En estos casos existe la posibilidad de que se sustituyan por otras actividades de nuevos planteamientos pero de contenidos similares.

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 CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA.

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 en sus 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.

2.3 CRITERIOS DE RECUPERACIÓN: ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES.

La recuperación de una evaluación negativa puede realizarse de diferentes 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/entregaron en la evaluación correspondiente. Lógicamente, tienen que ajustarse a lo que en ellas se planteó.
- Completando o rectificando aquellas actividades que se realizaron de manera incorrecta o inconclusa.
- 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.
- El profesor-a se reserva la posibilidad de realizar una prueba teórico-práctica global al finalizar el curso (antes de terminar la convocatoria final ordinaria) a aquellos alumnos-que no obtuvieron nota positiva (5 o más) en las pruebas realizadas en las diferentes evaluaciones y en sus correspondientes recuperaciones.

-EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES

Los alumnos de 4º de ESO con la Educación Plástica, Visual y Audiovisual pendiente de cursos anteriores (1º ó 3º de ESO) deberán ponerse en contacto con la profesora del Departamento de Dibujo encargada de la recuperación de materias pendientes. Dicha profesora establecerá el calendario de entrega de actividades y /o realización de pruebas objetivas si las hubiera.

5. 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, 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 de 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.

6. 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 Dibujo utiliza de manera habitual las TIC para el desarrollo de los contenidos en el aula: uso de proyector frontal (video-proyector), ordenadores...

Disponemos de aulas específicas para las asignaturas, donde normalmente damos la clase, pero de manera puntual utilizaremos también otros espacios para buscar información (Biblioteca, sala de ordenadores...) o para realizar presentaciones de trabajos realizados. En algunas sesiones se trabajará en zonas comunes del Instituto (Hall, pasillos, patio...) realizando intervenciones efímeras que inviten al resto de la comunidad educativa a reflexionar sobre determinados temas de interés general (Emergencia climática, Sostenibilidad, prevención de adicciones, dietas saludables...), al tiempo que sirve para fomentar la autoestima, el trabajo cooperativo y la creatividad del alumnado.

El trabajo diario en el aula tendrá como apoyo una serie de materiales (teóricos y prácticos) que se darán fotocopiados o serán presentados en pantalla. Uno de los objetivos del proceso de aprendizaje es que el alumno elabore sus propios apuntes a partir de los materiales mostrados y de la transmisión oral realizada por el profesor (toma de apuntes). Se pretende potenciar la autonomía personal y la capacidad de síntesis del alumno.

En cuanto a materiales que deben aportar 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, etc. Desde el Departamento intentaremos asumir algunos gastos de uso general: papel continuo, papeles especiales, témperas, pintura plástica, alambres, maderas... e intentaremos suministrar el material básico de trabajo a aquellos alumnos que tengan dificultades para su adquisición.

Lógicamente el listado de materiales nunca estará cerrado, pues el planteamiento de determinadas actividades nos llevará a buscar soluciones técnicas y creativas durante el proceso de trabajo y que pueden ser distintas a las previstas inicialmente.

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

Participación en REFLEJARTE (Fundación Botín):

ReflejArte es un recurso educativo que fomenta el desarrollo emocional, cognitivo y social de los alumnos a través del arte, funcionando este como un vehículo que aporta bienestar y seguridad, fomentando la autoestima, la empatía y las habilidades sociales y potenciando la imaginación y la creatividad.

A partir de la idea de que la expresión artística es una acción lúdica, simbólica y participativa el recurso busca desarrollar diferentes habilidades emocionales, sociales y creativas a través del arte. En concreto, las actividades que se proponen profundizarán en el desarrollo de las variables que trabaja el programa educativo de la Fundación Botín Educación Responsable: identificación y expresión emocional, empatía, autoestima, autocontrol, toma de decisiones, habilidades positivas hacia la salud y habilidades sociales, así como el desarrollo de la creatividad.

Trabajamos así el trinomio "arte, emociones y creatividad", en tres etapas interrelacionadas y consecutivas, articuladas en torno a una sesión de trabajo en la sala de exposición, fomentando en todo momento las variables de Educación Responsable anteriormente citadas.

RECURSOS TIC para la comunicación profesor/alumno-a:

- PLATAFORMA EDUCATIVA **YEDRA**. Plataforma que permite realizar tareas de gestión académica y seguimiento educativo.

- **CORREO OFICIAL**. Cuenta de correo electrónico institucional que corresponde al dominio **educantabria.es**.

- **OFFICE 365**. Asociada a la cuenta de correo de Educantabria. Herramientas de la plataforma Office 365, que incluyen, además de la suite ofimática tradicional de Office, **Microsoft Teams** y otras herramientas adicionales para el aula.

7. 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.

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.

Se realizaría una adaptación curricular más específica, con aquellos objetivos y contenidos a adquirir, a

determinados alumnos a lo largo del curso en caso de que se detectarán necesidades especiales o estén diagnosticadas. Siendo esta asignatura optativa en 4º ESO, no es frecuente que los alumnos que la eligen necesiten adaptaciones significativas.

8. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Elementos Transversales generales de Etapa:

- 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. En la labores de investigación (Historia del cine, Historia de la Fotografía, Historia del Arte...) para la realización de trabajos, se intentará poner en valor el papel de la mujer en el área de estudio.

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

El análisis publicitario permite reflexionar sobre el papel de la mujer en la sociedad actual y en épocas precedentes.

3. Se promueve 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. La utilización del recurso educativo Reflejarte, de la Fundación Botín, refuerza la metodología propia de la asignatura.

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 promueven la práctica diaria de deporte y ejercicio físico. En el proyecto "LAMARDEDUDAS", enmarcado en el Plan de Sostenibilidad del centro, están incluidas actividades relacionadas con las dietas alimenticias, la prevención de hábitos no saludables y la práctica de actividades deportivas relacionadas con el agua (acuáticas).

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 o conductor de bicicletas y patinetes, 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 físicas y psicológicas. En las salidas didácticas se refuerzan estos contenidos.

9. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS PLANES DEL CENTRO

- **"PLAN SANTA CLARA SOSTENIBLE"**

Participación en el seminario. "APS y sostenibilidad" creado en el Instituto.

Los contenidos que vamos a trabajar en el seminario son:

- ¿Qué son los Objetivos de Desarrollo Sostenible?
- Sostenibilidad: consumo responsable, zerowaste, minimalismo, real food, movilidad sostenible, jardín

vertical, slowfashion,...

- Emprendimiento Social.
- Economía circular.
- Igualdad de género.
- Identidad de género.
- Educación emocional.
- Hábitos de vida saludables.
- Metodologías activas: APS y RETO.

Proyecto “LAMARDEDUDAS”

La participación en este proyecto, impulsado desde nuestro Departamento y relacionado con el “Año Internacional de la Pesca y Acuicultura Sostenibles” que se celebra en el 2022, fomentará el aprendizaje colaborativo y apoyará al **Plan de Sostenibilidad del Centro** (“PLAN SANTA CLARA SOSTENIBLE”) y a las **Escuelas Promotoras de Salud** como ya se ha señalado en apartados anteriores.

• **PLAN DE BIBLIOTECAS**

Desde la asignatura se insiste en la necesidad de leer como parte de la formación del alumno y como fuente inspiradora para la creación artística. Fomentamos el gusto por la lectura y su relación con la Ilustración, el Cine y el Arte en general.

Realizaremos una actividad que consistirá en el Diseño gráfico de una portada/cartel de una novela/película relacionada con el AGUA.

10. 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 con el Plan de Sostenibilidad, mediante el proyecto “LAMARDEDUDAS”, 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, en la medida que puedan realizarse, relacionadas con este proyecto y con el recurso “REFLEJARTE”, son buenos ejemplos de que cualquier lugar es bueno para reflexionar, aprender y sentirse vivo.

“ALGO MÁS QUE UN CUBO DE AGUA”

Dentro de este apartado es destacable la transformación continua del contenedor artístico, instalado desde el curso pasado, en el hall de entrada del Instituto. Los alumnos de 4º ESO que cursan la asignatura y los del Bachillerato de Artes son los artífices de dicha evolución.

• **SALIDAS DIDÁCTICAS A CENTROS CULTURALES**

-CENTRO BOTÍN: Exposición de THOMAS DEMAND: MUNDO DE PAPEL

Con motivo de la participación en “REFLEJARTE” de la Fundación Botín, que forma parte del Programa *Educación Responsable*, visitaremos la exposición del artista Thomas Demand. La fecha y hora estará asignada por la propia Fundación. Existe la posibilidad de completar esta salida con una visita a otro Centro Cultural (Casyc, Naves de Gamazo o Biblioteca Central).

“REFLEJARTE”

ReflejArte es un recurso educativo que vincula las artes plásticas con la educación emocional, social y de la creatividad y está englobado en el Programa Educación Responsable de la Fundación Botín. Este recurso sirve para afianzar algunos contenidos propios de la asignatura y profundizar en el terreno de las emociones y la autoestima

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.

- **PROYECTO: “LAMARDEDUDAS”.**

- **2022 “Año Internacional de la Pesca y Acuicultura Sostenibles”**

FECHAS: Realización de trabajos durante todo el curso.

EXPOSICIÓN GLOBAL: mayo- junio en el Instituto o en un Centro Cultural externo.

Las características de dicho proyecto quedan reflejadas en su propia programación.

- **CONCURSO FOTOGRÁFICO: “LAMARDEDUDAS”.**

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 ESO 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.

- **INTERVENCIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA y ECOLÓGICA en un ESPACIO NATURAL**

FECHAS: Finales de abril o primera quincena de mayo.

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

Esta actividad se planteó en cursos anteriores pasado y no llegó a realizarse.

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

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

Se trabajará en pequeños grupos y en diferentes zonas del entorno. Las actividades y conceptos a desarrollar serán tratados previamente en el aula.

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.

Nota: A pesar del interés de esta actividad, su realización es poco probable debido a sus características organizativas (transporte, grupos de referencia, fecha y duración...) y el solapamiento con otros trabajos en curso.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE FUNDAMENTOS DE ARTE I

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: 1º Bachillerato de Artes
IES SANTA CLARA, SANTANDER CURSO 2021-2022

PROFESORES:
YOANA ANDONEGUI L.
J. MIGUEL REMOLINA SEIVANE

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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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.

2. 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 las relaciona con la obra de artistas del siglo XX y actuales.</i>	3.1. Compara las imágenes prehistóricas con las imágenes de grupos étnicos de la actualidad.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

	1º) 7º)	estableciendo posibles paralelismos. 3.2.Relaciona la iconografía rupestre con composiciones de artistas actuales.
	4. Explicar las características técnicas de la pintura rupestre a partir de ejemplos relevantes existentes en la Península Ibérica. <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)	4.1. Analiza, a partir de fuentes historiográficas, la técnica del arte rupestre y su posible aplicación en la actualidad.
	5. Analizar Stonehenge y las labores de recreación efectuadas en el siglo XX en el monumento. <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)	5.1 Analiza Stonehenge debatiendo acerca de su autenticidad simbólica e histórica.

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.</p> <p>Cultura sedentaria y agrícola, arquitectura y obra civil.</p> <p>Culto a los muertos, inmortalidad y resurrección. El mito de Isis.</p> <p>El idealismo en la representación. Faraón-Dios.</p> <p>Esquematación narrativa: la pintura.</p> <p>Rigidez narrativa y rigidez política. Pintura a la encáustica.</p> <p>Idealismo y naturalismo: escultura. Mobiliario y objetos suntuarios.</p> <p>Mesopotamia y Persia.</p> <p>Hechos artísticos relevantes: restos arqueológicos.</p> <p>China: escultura en terracota.</p>	<p>1. Identificar el arte egipcio en relación a otras culturas diferentes.</p> <p><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></p> <p>2º) 7º)</p>	<p>1.1. Reconoce las imágenes de los restos arqueológicos relevantes y las ubica con la cultura correspondiente.</p>
	<p>2. Analizar la posible relación entre el modo de vida y el arte egipcio.</p> <p><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></p> <p>1º) 5º)</p>	<p>2.1. Relaciona el tipo de vida sedentario con el auge de la arquitectura y de las obras públicas.</p> <p>2.2. Infiere la relación entre la escultura oficial y su patrocinador y la asocia con el tipo de imagen a representar.</p> <p>2.3. Establece una relación causa-forma entre la estructura política y la plasmación plástica que de ella se hace.</p>
	<p>3. Explicar la iconología egipcia relacionando la imagen con el poder político.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p>	<p>4.1. Explica la organización narrativa de las pinturas egipcias.</p>



	1º) 7º)	
	<p>5. Comparar las diferentes piezas escultóricas egipcias y su finalidad: piedra, madera, objetos suntuarios, sarcófagos, etc.</p> <p><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></p> <p>7º)</p>	5.1. Analiza las piezas escultóricas egipcias.
	<p>6. Experimentar la técnica de la encáustica.</p> <p><i>Con este criterio trataremos de saber si el alumno es capaz de realizar obras con la técnica de la encáustica.</i></p> <p>2º)</p>	6.1. Aplica la técnica de la encáustica a un trabajo concreto.
	<p>7. Reconocer la tipología de las culturas enclavadas en el Oriente Medio, egipcia y China.</p> <p><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></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p>7.1. Elabora un eje cronológico comparativo de las culturas persa, egipcia y china.</p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>2º) 7º)</p>	8.1. Identifica la concepción formal de las esculturas del mausoleo frente a otras obras arqueológicas.
	<p>9. Relacionar las claves políticas y artísticas de los guerreros de Xian.</p> <p><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></p> <p>5º) 7º)</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>10. Relacionar la técnica de la escultura en terracota con usos actuales similares.</p> <p><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></p> <p>2º) 7º)</p>	10.1. Reconoce y explica la técnica de la terracota.
	<p>11. Analizar en las culturas antiguas la diferencia entre imágenes idealistas y naturalistas, y su posible relación con la finalidad de la pieza.</p> <p><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></p> <p>5º) 7º)</p>	11.1. Describe las diferencias entre la escultura idealista y la escultura naturalista.



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.</p> <p>Política y arte: el Partenón.</p> <p>Arquitectura griega. Elementos constitutivos.</p> <p>Religión y arte. Fidias.</p> <p>Apología del cuerpo humano. Fuerza y sensualidad.</p> <p>Evolución de la forma desde el hieratismo egipcio: arte arcaico, clásico y helenístico.</p> <p>Arte helenístico: naturalismo y expresividad, emoción y tensión dramática.</p> <p>Cerámica griega: iconología, recursos ornamentales. Técnicas: negro sobre rojo. Andócides. Rojo sobre negro.</p> <p>Objetos de la cultura griega: figuras, herramientas, joyas.</p> <p>El teatro griego: arquitectura, temas, recursos iconográficos.</p>	<p>1. Analizar comparativamente el arte arcaico griego y el arte egipcio fronterizo.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>2º) 7º)</p>	<p>2.1. Identifica los elementos esenciales de la arquitectura griega.</p>
	<p>3. Explicar convenientemente las partes esenciales de la arquitectura griega.</p> <p><i>Con este criterio se trata de medir el grado de conocimiento de las características de la escultura griega en sus diferentes etapas.</i></p> <p>1º) 7º)</p>	<p>3.1. Comenta las diferencias entre las tres épocas esenciales del arte escultórico griego.</p>
	<p>4. Diferenciar las etapas en el arte griego a partir de las peculiaridades de cada etapa reflejadas en una creación determinada.</p> <p><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></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p>4.1. Describe las diferencias entre los tres órdenes clásicos: dórico, jónico y corintio.</p>
	<p>5. Relacionar el arte griego con otras culturas o aplicaciones posteriores.</p> <p><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.</i></p> <p><i>También se valorará la importancia de los modelos clásicos, su veneración e influencia en posteriores movimientos de la historia del Arte.</i></p> <p>1º) 5º)</p>	<p>5.1. Analiza la simbología de las deidades griegas.</p> <p>5.2. Describe la relación entre la escultura griega, romana, renacentista y neoclásica.</p>
	<p>6. Describir la técnica de la cerámica griega.</p> <p><i>Con este criterio se pretende evaluar el conocimiento del alumno de la evolución iconográfica de la cerámica griega.</i></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>5º) 7º)</p>	<p>7.1. Compara restos arqueológicos de joyas y objetos en las diferentes culturas coetáneas a la cultura griega: fenicios, persas y egipcios.</p>
	<p>8. Valorar el teatro griego y su influencia en el teatro posterior.</p> <p><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></p> <p>2º) 7º)</p>	<p>8.1. Conoce las partes y estructura del teatro griego.</p>



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 4. El Imperio occidental: Roma Unidades didácticas: 2.1, 2.2		
Roma. La gran cultura mediterránea.	1. Valorar la importancia de la cultura romana en el mediterráneo y su trascendencia histórica posterior. <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> 1º) 5º) 7º)	1.1. Relaciona el nacimiento de la cultura romana y la influencia griega. 1.2. Sitúa en el mapa del Mediterráneo las culturas griega, romana y fenicia.
El arte etrusco. Elementos identificatorios.		
La estructura política romana y su relación con el arte.	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)	2.1. Relaciona la expansión política y artística romana con el empleo del latín y el derecho romano.
Clasicismo e idealización en las esculturas y bustos de emperadores.		
La obra civil romana. Arquitectura. Basílica. Obras públicas.	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)	3.1. Identifica los elementos arquitectónicos esenciales de la cultura romana.
La pintura romana. Técnica del fresco.		
Literatura y el teatro romano.		
Artes aplicadas: mobiliario, objetos y vestimentas.	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)	4.1. Compara las basílicas del imperio romano y las iglesias construidas posteriormente.
	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)	5.1. Relaciona el Panteón de Agripa con la Basílica de San Pedro del Vaticano.
	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)	6.1. Explica e identifica los elementos característicos de los diferentes estilos de la pintura romana.
	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)	7.1. Relaciona el teatro actual con los teatros griego y romano.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

	<p>8. Comparar las artes aplicadas de la cultura romana con las efectuadas en otros momentos y culturas diferentes.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p>8.2. Comenta la vestimenta romana y su aplicación en la historia del arte posterior.</p>
--	---	--

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 5. El Arte Visigodo Unidades didácticas: 3.1, 3.2		
Fin del Imperio Romano de occidente. El arrianismo.	1. Identificar las claves expresivas del arte visigodo. <i>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.</i> 1º) 7º)	1.1. Identifica los principales monumentos del prerrománico español. 1.2. Compara la escultura romana y visigoda.
Arquitectura: pérdida de la técnica arquitectónica romana.		
El arte prerrománico asturiano.	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)	2.1. Reconoce las claves políticas que llevan a la decadencia del imperio romano. 2.2. Relaciona el fin del imperio romano y la disgregación artística europea. 2.3. Compara la pintura visigoda y romana anterior.
La escultura: relieves en los capiteles.		
Técnicas. Motivos iconográficos.		
Arte de los pueblos del norte de Europa. Normandos.	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)	3.1. Identifica las principales características de los templos visigodos a partir de fuentes historiográficas de ejemplos representativos.
Los códices miniados. La ilustración en pergamino. Técnicas. Iconografía medieval. Pergaminos y códices.		
Joyería visigoda.	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)	4.1. Relaciona el arco de herradura y su empleo en el arte árabe de la Península Ibérica.
El arte árabe en la península ibérica. El islamismo. El arco de herradura. Arte mozárabe.	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)	5.1. Reconoce las principales características de los artesanados de madera en ejemplos representativos.
	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</i>	6.1. Analiza el libro del Apocalipsis y su aplicación al arte de todos los tiempos. 6.2. Reconoce la técnica de la pintura y escritura sobre



	<p>principales utilizados, identificándolos en códices y pergaminos representativos. Se debe valorar la importancia del libro del Apocalipsis, su influencia social y cultural.</p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p>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 <i>cloisonné</i>, y su aplicación posterior.</p> <p>Con este criterio se trata de evaluar la capacidad del alumno para reconocer la técnica del <i>cloisonné</i> en piezas de la joyería visigoda y en obras posteriores.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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		
<p>Creación y difusión del románico. La orden benedictina y San Bernardo de Claraval.</p> <p>El milenarismo y su influencia en el arte.</p> <p>El simbolismo románico. La luz. 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,</p>	<p>1. Explicar la relación de la orden Benedictina y la expansión del arte románico.</p> <p>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.</p> <p>1º) 5º) 7º)</p> <p>2. Identificar los elementos románicos en la arquitectura, especialmente en los edificios religiosos.</p> <p>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.</p> <p>1º) 2º) 7º)</p> <p>3. Comentar el mito o realidad de la teoría milenarista del fin del mundo.</p> <p>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.</p> <p>1º) 2º) 7º)</p> <p>4. Relacionar la iconología medieval y su plasmación gráfica.</p> <p>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.</p> <p>7º)</p>	<p>1.1. Relaciona la obra de los frailes benedictinos y la internacionalización del arte románico.</p> <p>1.2. Relaciona el Camino de Santiago y su importancia religiosa con la aplicación del arte románico.</p> <p>2.1. Comenta la evolución del arte naturalista romano al arte simbólico románico.</p> <p>2.2. Reconoce las principales características de la arquitectura románica, identificando visualmente los elementos que la diferencian.</p> <p>2.3. Describe los elementos románicos de las iglesias españolas más representativas, indicando posibles añadidos posteriores.</p> <p>3.1. Comenta la identificación entre época románica y las teorías milenaristas del fin del mundo surgidas en el romanticismo.</p> <p>4.1. Reconoce la importancia de la luz en la iconografía de la arquitectura románica.</p>



costumbres. Vida cotidiana.	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)	<u>5.1. Explica los elementos formales de la escultura románica.</u>
	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)	<u>6.1. Identifica la iconografía románica.</u>
	7. Identificar los objetos y elementos característicos de la vida cotidiana en el Medievo, especialmente la vestimenta. <i>Con este criterio se trata de evaluar el conocimiento de los aspectos más relevantes de la vida cotidiana de los diferentes estratos sociales y de relacionarlos con objetos y elementos de la época, estableciendo una comparación con la época del imperio romano.</i> 5º) 7º)	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.
	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)	8.1. Comenta la organización narrativa a partir de obras representativas.
	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)	<u>9.1. Relaciona elementos formales de la plástica románica con creaciones posteriores.</u>

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. Pináculos. Los vitrales góticos. Etapas del Gótico: inicial, pleno y florido.	1. Analizar las claves sociales y técnicas del origen del gótico. <i>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.</i> 7º)	<u>1.1. Analiza la situación económica europea en el siglo XIII y su relación con el nacimiento del gótico.</u>
	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)	<u>2.1. Comenta los elementos góticos y su aplicación a las catedrales españolas más representativas.</u>



<p>Pintura gótica. Pintura sobre tabla. Técnica. Estucado. Dorado. Estofado.</p> <p>Escultura, evolución desde el arte románico.</p> <p>Vestimentas y costumbres.</p>	<p>3. Identificar y nombrar correctamente las claves principales del arte gótico: escultura, vitrales y arquerías.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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.7º)</i></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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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. 1º) 2º) 7º)</i></p>	<p><u>7.1. Identifica los elementos de la pintura gótica a partir de fuentes historiográficas.</u></p> <p><u>7.2. Explica el proceso técnico de la pintura sobre tabla.</u></p>
	<p>8. Describir la técnica de pintura al temple.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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. 1º) 2º) 7º)</i></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
<p>Bloque 8. El Renacimiento</p> <p>Unidades didácticas: 6.1, 6.2, 7,1</p>		
<p>El Renacimiento. Estilo identificador de la cultura europea.</p> <p>Etapas: Trecento, Quattrocento, Cinquecento.</p>	<p>1. Valorar la importancia histórica del estilo Renacimiento y su trascendencia posterior.</p> <p><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></p> <p>1º) 5º) 7º)</p>	<p><u>1.1. Analiza el origen del Renacimiento en Italia.</u></p> <p><u>1.2. Relaciona las etapas de la implantación del Renacimiento y la cronología gótica en Europa.</u></p>



<p>Expansión del Renacimiento desde Italia al resto de Europa.</p> <p>Florenia (los Medici) y Roma (el Papado).</p> <p>Arquitectura del renacimiento. Tipología y edificios principales.</p> <p>Escultura: Donatello.</p> <p>Pintura: de la representación jerárquica medieval a la visión realista. Piero della Francesca, Giotto di Bondone, Masaccio.</p> <p>Pintura al óleo. Técnica.</p> <p>Canon renacentista: Sandro Botticelli.</p> <p>Leonardo da Vinci: vida y obras.</p> <p>El colorido veneciano: Tiziano, Tintoretto, Veronés.</p>	<p>2. Identificar las claves técnicas de la arquitectura renacentista y su relación con la cultura romana.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>4.1. Identifica los cambios en la pintura desde el Gótico hasta el Renacimiento.</u></p> <p><u>4.2. Reconoce las principales pinturas del Renacimiento y su autor.</u></p> <p><u>4.3. Analiza la vida y obra de Leonardo da Vinci.</u></p> <p><u>4.4. Explica la obra de Rafael Sanzio.</u></p>
	<p>5. Comparar la pintura veneciana y del resto de Europa.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p>8.1. Analiza el desarrollo y empleo de la perspectiva cónica en cuadros representativos de la época.</p>



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

	<p>9. Explicar las claves técnicas de la pintura al óleo, referenciando su uso en aplicación sobre lienzo.</p> <p><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></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p>9.1. Describe la técnica de la pintura al óleo sobre lienzo y la relaciona con la pintura anterior sobre tabla.</p>
	<p>10. Valorar la diferencia técnica de la pintura al temple y la pintura al óleo.</p> <p><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></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p>10.1. Debate acerca de las características de la pintura al temple y al óleo.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 9. Miguel Ángel Buonarroti		
Unidades didácticas: 7.2		
<p>Biografía y la relación con su entorno. Relación con los Medici, y con Julio II.</p> <p>El artista como elemento relevante social.</p> <p>El artista total.</p> <p>Arquitectura. San Pedro del Vaticano.</p> <p>Pintura. Capilla Sixtina.</p> <p>Pintura al fresco.</p> <p>Concepción iconológica e iconográfica.</p> <p>Escultura. Evolución personal. Obras representativas.</p>	<p>1. Explicar la relación de mecenazgo entre Miguel Ángel, los Medici y el Papa Julio II.</p> <p><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.</i></p> <p>5º)</p>	<p>1.1. Comenta la relación de los mecenas y el arte, especialmente entre los Medici, Julio II y Miguel Ángel.</p>
	<p>2. Analizar la importancia del concepto de artista total.</p> <p><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></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p>2.1. Reconoce la importancia histórica de la obra en conjunto de Miguel Ángel.</p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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>



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



FUNDAMENTOS DEL ARTE I . Yoana Andonegui y Miguel Remolina

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 10. El Renacimiento en España		
Unidades didácticas: 8.1, 8.2		
<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.</p> <p><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></p> <p>7º)</p>	1.1. Resume los principales hechos históricos relacionados con el arte español.
	<p>2. Identificar la relación entre la sociedad de la época y las artes plásticas.</p> <p><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></p> <p>5º) 7º)</p>	<p>2.1. Explica la relación entre el emperador Carlos V y Tiziano.</p> <p>2.2. Explica la fallida relación entre Felipe II y el Greco.</p>
	<p>3. Reconocer las principales obras arquitectónicas del Renacimiento español.</p> <p><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></p> <p>7º)</p>	3.1. Identifica la tipología del edificio renacentista, referenciada a edificios emblemáticos españoles.
	<p>4. Comparar la técnica escultórica de la Península Ibérica y del resto de Europa.</p> <p><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></p> <p>7º)</p>	<p>4.1. Compara la escultura religiosa española, con la escultura italiana coetánea.</p> <p>4.2. Analiza la expresividad en la obra de Berruguete.</p>
	<p>5. Distinguir las obras pictóricas más importantes del Renacimiento español.</p> <p><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></p> <p>5º) 7º)</p>	<p>5.1. Comenta la obra de El Bosco y su relación con la monarquía española.</p> <p>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.</p> <p><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>5º) 7º)</p>	6.1. Analiza la obra de la pintora Sofonisba Anguissola.
	<p>7. Identificar las claves musicales de la música renacentista española.</p> <p><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</i></p>	<p>7.1. Reconoce los instrumentos musicales del Renacimiento.</p> <p>7.2. Analiza la obra musical de Tomás Luis de Victoria.</p>



	<p><i>ejemplo) y analizar la obra musical de Tomás Luis de Victoria, a modo de ejemplo.</i></p> <p>7º)</p>	
	<p>8. Reconocer los objetos cotidianos y vestuarios del renacimiento.</p> <p><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></p> <p>5º) 7º)</p>	<p>8.1. Identifica la tipología del mueble del Renacimiento. Arcas, arquillas, bargueños, sillones fraileros.</p> <p>8.2. Analiza los trajes de los personajes de los cuadros del Renacimiento, especialmente en la obra de Sánchez Coello.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 11. El Barroco</p> <p>Unidades didácticas: 9.1, 9.2</p>		
<p>Origen. La crisis política europea. La guerra de los treinta años. La política española.</p> <p>El concilio de Trento y su importancia en el cambio iconográfico en las imágenes religiosas.</p> <p>El exceso, el desequilibrio manierista, la asimetría en el arte barroco.</p> <p>Características de la arquitectura barroca. Borromini. Bernini. La catedral de Murcia.</p> <p>Púlpito de la Catedral de San Pedro. La columna salomónica.</p> <p>Escultura barroca.</p> <p>La imaginería española. Técnica y temática. Gregorio Fernández, Alonso Cano, Pedro de Mena.</p> <p>La pintura barroca. El tenebrismo. Caravaggio. Naturalismo. Valdés Leal, Murillo.</p> <p>El realismo. Diego de Silva Velázquez.</p> <p>La pintura flamenca: Rubens, Rembrandt.</p> <p>El costumbrismo holandés: Vermeer. Carel Fabritius. Música.</p> <p>El nacimiento de la ópera.</p> <p>Elementos compositivos de la ópera: música, libreto,</p>	<p>1. Reconocer las claves del arte barroco.</p> <p><i>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.</i></p> <p>1º) 5º) 7º)</p>	<p>1.1. Relaciona la situación política europea con la evolución del Renacimiento hacia el Barroco.</p> <p>1.2. Analiza las instrucciones emanadas del Concilio de Trento acerca de la manera de representar en las iglesias.</p> <p>1.3. Analiza el púlpito de la Basílica de San Pedro y sus elementos identificativos.</p> <p>1.4. Analiza las peculiaridades de la imaginería española: temática y técnica.</p>
	<p>2. Utilizar correctamente el vocabulario técnico aplicado a los elementos arquitectónicos.</p> <p><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></p> <p>1º) 7º)</p>	<p>2.1. Identifica las principales características de la arquitectura barroca.</p>
	<p>3. Identificar la asimetría en elementos del arte barroco y de otras culturas diferentes.</p> <p><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></p> <p>7º)</p>	<p>3.1. Relaciona el arte barroco europeo y el arte colonial hispanoamericano.</p> <p>3.2. Compara el barroco con creaciones formales recargadas o barroquistas posteriores.</p>
	<p>4. Comparar las fachadas renacentistas y barrocas en España.</p> <p><i>Se trata de evaluar si el alumnado es capaz de comparar y</i></p>	<p>4.1. Describe y compara fachadas de las iglesias más representativas del</p>



<p>escenografía, atrezzo, vestuario.</p> <p>Músicos importantes: Antonio Vivaldi, Claudio Monteverdi, George Friedrich Händel, J. S. Bach, Georg P. Telemann, Jean-Philippe Rameau, Domenico Scarlatti.</p> <p>Mobiliario, indumentaria y artes decorativas del barroco.</p>	<p><i>describir las fachadas renacentistas y barrocas españolas más representativas.</i></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>arte barroco.</u></p>
	<p>5. Identificar las obras más representativas de la escultura barroca, relacionándola con los escultores correspondientes.</p> <p><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></p> <p>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></p> <p><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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>8.1. Identifica a los principales pintores barrocos.</u></p> <p><u>8.2. Analiza el tratamiento de la perspectiva en "Las Meninas" de Velázquez.</u></p> <p><u>8.3. Compara la técnica pictórica de Velázquez con la pintura impresionista posterior.</u></p> <p><u>8.4. Analiza la obra pictórica de Peter Paul Rubens y Rembrandt Harmenszoon van Rijn.</u></p> <p><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.</p> <p><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></p> <p>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><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></p> <p>4º) 7º)</p>	<p>10.1. Reconoce la tipología musical de la música barroca.</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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>2º) 7º)</p>	<p>13.1. Relaciona la caja oscura pictórica con la caja fotográfica.</p> <p>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		
<p>Origen. Absolutismo político de la monarquía francesa. El "Rey Sol" Luis XIV, Luis XV.</p> <p>Refinamiento sensual. Elegancia.</p> <p>Arquitectura. El palacio de Versalles.</p>	<p>1. Comparar el arte barroco y rococó estableciendo similitudes y diferencias.</p> <p><i>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.</i></p> <p>1º) 5º) 7º)</p>	<p>1.1. Identifica el origen del rococó.</p> <p>1.2. Relaciona la situación política francesa y el rococó.</p> <p>1.3. Analiza la evolución del barroco al rococó.</p>
<p>Pintura: Watteau. Fragonard. Boucher. Marie-Louise-Élisabeth Vigée-Lebrun. Pintora.</p> <p>Pintura en España. Imaginería española.</p> <p>Música: Mozart. Obras principales. Óperas.</p>	<p>2. Diferenciar la temática religiosa y la temática profana.</p> <p><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></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p>2.1. Compara la pintura barroca y la pintura rococó.</p> <p>2.2. Analiza la diferente temática del barroco religioso a la pintura galante francesa.</p> <p>2.3 Analiza el cuadro "El columpio" de Jean-Honoré Fragonard.</p>
<p>Mobiliario y decoración de interiores. El estilo Luis XV. Indumentaria y artes decorativas. Las manufacturas reales europeas. La porcelana</p>	<p>3. Comparar las obras pictóricas de Marie-Louise-Élisabeth Vigée-Lebrun y los pintores masculinos de su época.</p> <p><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,</i></p>	<p>3.1. Compara las obras pictóricas de Marie-Louise-Élisabeth Vigée-Lebrun y los pintores masculinos de su época.</p>



<p>de Sèvres, Meissen y Buen Retiro. La Real Fábrica de vidrio de La Granja de San Ildefonso (Segovia). La joyería del siglo XVIII.</p> <p>La técnica del vidrio soplado.</p>	<p><i>valorando el papel de la mujer en la historia del arte.</i></p> <p>5º) 7º)</p>	
	<p>4. Valorar las similitudes y diferencias entre la obra pictórica de Antón Rafael Mengs y pintores posteriores, por ejemplo Francisco de Goya.</p> <p><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></p> <p>7º)</p>	<p>4.1. Relaciona la obra de Antón Rafael Mengs y los pintores europeos de su tiempo.</p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p><u>5.1. Analiza la obra de Francisco Salzillo.</u></p> <p><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.</p> <p><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></p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	<p>6.1. Analiza la obra musical de Wolfgang Amadeus Mozart.</p> <p>6.2. Reconoce partes importantes de los trabajos más conocidos de Mozart.</p> <p>6.3. Compara las óperas de Mozart con otras de diferentes épocas.</p> <p>6.4. Compara el "Réquiem" de Mozart con obras de otros autores.</p>
	<p>7. Describir las diferentes partes que componen las composiciones musicales.</p> <p><i>Se pretende evaluar la capacidad del alumno para reconocer y diferenciar las partes que componen las composiciones musicales más representativas.</i></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>1º) 5º) 7º)</p>	<p>8.1. Analiza el mobiliario rococó.</p> <p>8.2. Identifica el estilo Luis XV en mobiliario.</p> <p>8.3. Compara los vestidos de la corte francesa con el resto de trajes europeos.</p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>2º) 7º)</p>	<p>9.1. Analiza la tipología de la cerámica europea.</p> <p>9.2. Describe la evolución de la loza hasta la porcelana.</p> <p>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.</p> <p><i>Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del</i></p>	<p>10.1. Identifica las características de la fabricación del vidrio.</p>



	<p>alumno para valorar la identificar los aspectos técnicos del proceso de fabricación del vidrio soplado.</p> <p>1º) 2º) 7º)</p>	10.2. Describe el proceso de fabricación del vidrio soplado.
--	---	--

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.</p> <p>Edificios notables: Ópera de París, Capitolio en Washington, Congreso de los diputados en Madrid.</p> <p>Escultura: Sensualidad, dinamismo. (La danza).</p> <p>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.</p> <p>Joyería. Relojes. Vestuario. Porcelana.</p>	<p>1. Identificar las claves del neoclasicismo arquitectónico.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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></p> <p>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.</p> <p><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. 7º)</i></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 UNIDADES DIDÁCTICAS – TEMAS DE LA PROGRAMACIÓN	EVALUACIONES
TEMA 1: unidades .1.1. Arte Neoclásico. .1.2. Pintura romántica. .1.3. Goya y España. .1.4. Arquitectura siglo XIX. .1.5. Rodin. Prerrafaelitas.	1ª Evaluación 19 septiembre 15 diciembre
TEMA 2.A: unidades .2.1. Impresionismo .2.2. Postimpresionistas	
TEMA 2.B: unidades .2.3. Art Nouveau. 2.4. Fauves	2ª Evaluación 18 diciembre 16 marzo
TEMA 3: unidades .3.1. Cubismo Picasso .3.2. Abstracción Neoplasticismo .3.3. Pintura surrealista Dada .3.4. Expresionismo-Futurismo .3.5. Movimiento Art Deco	
TEMA 4: unidades .4.1. Escultura moderna .4.2. Arquitectura racionalista .4.3. Arquitectura moderna .4.4. Foto cartel y cine	
TEMA 5: unidades .5.1. Expresionismo abstracto .5.2. Abstracción europea .5.3. Pop y realismos	3ª evaluación Evaluación final 19 marzo 7 junio
TEMA 6 .6.1. Posmoderno El Diseño .6.2. Comic Cine 80-2000 .6.3. Arquitectura y arte S XXI	

3. Evaluación.

3.1. Metodología: concreción de los métodos pedagógicos y didácticos

3.2. 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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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.

4. . Procedimientos e instrumentos de evaluación

La evaluación del aprendizaje del alumno será realizada a partir de la realización de pruebas escritas a realizar en el aula (al menos dos por evaluación) donde quede de manifiesto el grado de adquisición de nuevos contenidos. En caso de que se considere imprescindible podrán realizarse pruebas orales. El enunciado se entregará por escrito, o con la ayuda de un proyector, en caso de considerarse oportuno. Los contenidos serán adecuados al tiempo de realización de las pruebas, 50, minutos. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta. El profesor podrá limitar el número de folios a utilizar por los alumnos, para adecuarlo a la duración y contenidos de la prueba, favoreciendo la concentración del alumno en la contestación de cada parte de la prueba.

Una vez corregidos el profesor enseñará las pruebas con sus calificaciones a los alumnos con las correcciones y anotaciones realizadas, existiendo la posibilidad de comentar las posibles errores y aclarando todo tipo de dudas. Las calificaciones y corrección siempre será personal y confidencial. Los alumnos no podrán llevar estos exámenes para casa, ni realizar fotografías, quedando siempre bajo la custodia del profesor.

Los objetivos de las pruebas son: Valorar el grado de adquisición de los conocimientos y habilidades. 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.

A lo largo de cada trimestre el profesor podrá proponer un máximo de tres pruebas no programadas de seguimiento de aprendizaje, a realizar en el aula durante el horario de clase. En caso de realizarse un mínimo de dos de esas pruebas contabilizarán un 10 % de la calificación provisional de cada Trimestre.

Evaluación de los trimestres 1º 2º y 3º. En cada trimestre se realizarán dos exámenes 1.1, 1.2. Los exámenes 1.1 y 1.2 serán obligatorios y la media de ambos será propuesta como calificación provisional de la Evaluación. El profesor podrá proponer un Examen 1.3, que tendrá un doble carácter: a) obligatorio para los alumnos que no hayan obtenido la media 5,00 entre los dos primeros exámenes, debiendo realizar la prueba para poder obtener la calificación 5,00; b) opcional para aquellos que hayan obtenido una calificación provisional superior a 5,00, pudiendo mejorar su nota hasta un 15% de esa nota, si la nota de esta prueba fuera superior. Las calificaciones que no superen 3,00 no se tendrán en cuenta para la obtención de medias.

5. Las calificaciones redondeadas, sin decimales, de los trimestres 1º y 2º se harán llegar a la familia del alumno a través del Boletín de Notas, ya sea en papel ya en formato digital. Esta nota redondeada tendrá únicamente carácter informativo, y se obtendrá a partir de la nota real de la Evaluación, que tiene dos decimales.

Nota final ordinaria de Curso. Se obtendrá calculando la media de las tres evaluaciones, obteniéndose a partir de las tres notas reales de evaluación (con dos decimales). Las calificaciones que no superen 3,00 no se tendrán en cuenta para la obtención de medias.

Existirá un examen de repesca final E4, a realizar al final del tercer trimestre. El Examen E4 tendrá un doble carácter: a) obligatorio para los alumnos que no hayan obtenido la media 5,00 en la media entre las tres



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

evaluaciones, debiendo realizar la prueba para poder obtener la calificación 5,00; b) opcional para aquellos que hayan obtenido una calificación superior a 5,00, pudiendo mejorar su nota hasta un 15% de esa nota, si la nota de esta prueba fuera superior.

La materia se aprueba obteniendo una nota igual o superior a 5,00.

Prueba extraordinaria

Los alumnos que no hayan obtenido al final del tercer trimestre una nota final de curso superior a 5,00, deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria, realizando una prueba-examen E5 con los contenidos conceptuales y estándares principales evaluables de todo el curso. El examen E5 supondrá el 100 % del porcentaje total de la nota final extraordinaria.

Los contenidos se limitarán a los señalados con **letra negrita y subrayados** entre los estándares evaluables enunciados más arriba.

La prueba se podrá completar con la entrega de ejercicios-Trabajos monográficos, en número y condición de acuerdo con los criterios e indicaciones del profesor; estas deberán ser entregadas previamente a la realización de la Prueba-Examen. En caso de realizarse constituirán un 10% de la calificación total

Nota final extraordinaria. Sera la obtenida en la prueba extraordinaria. La materia se aprueba obteniendo una nota igual o superior a 5,00.

Criterios de calificación

Los contenidos de las pruebas serán adecuados al tiempo de realización de las pruebas, 50, minutos. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta.

Las respuestas se expresarán por escrito, pudiendo realizarse dibujos y esquemas únicamente si así se solicita en el enunciado.

La corrección y calificación de cada ejercicio de las pruebas será realizada por el profesor teniendo en cuenta, la adecuación de las respuestas a los contenidos expuestos en clase, tanto escritos como orales. El alumno deberá demostrar un grado adecuado de madurez en su expresión escrita, exponiendo sus ideas de modo coherente y correcto. A cada examen se le asignará una calificación, apareciendo escrito en cada examen.

Se penalizará el desorden y suciedad graves en la exposición escrita (hasta 10% de la calificación), y las faltas de ortografías graves (hasta otro 10%).

La corrección asignará a cada respuesta una calificación y el resultado final será la suma total, que siempre deberá aparecer claramente expresado.

Una vez corregidos el profesor enseñará los alumnos sus pruebas con las correcciones y calificaciones realizadas, comentando los posibles errores y aclarando todo tipo de dudas. Estas consultas deberán de realizarse dentro del plazo establecido. Los alumnos no podrán llevar estos exámenes para casa, ni realizar fotografías, quedando siempre bajo la custodia del profesor.

Los objetivos principales 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.

Durante el desarrollo del curso, en cada evaluación, la media de exámenes teóricos supondrá un 100% del porcentaje total de la nota.

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.

En caso de comportamiento inadecuado en el examen, copia o intento manifiesto de copia, o alteración y manipulación de las pruebas, el alumno será penalizado de acuerdo con el reglamento del centro.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

Aspectos a tener en cuenta en caso de presentarse la necesidad de enseñanza no presencial.

En previsión de que esto pudiera suceder, el profesor utilizará desde el inicio del curso plataformas virtuales para facilitar al alumno apuntes o materiales de la asignatura (Classroom o similares). De este modo en caso de suspensión de las clases los alumnos tendrán ya aprendido el acceso y uso de estas plataformas.

En caso de enseñanza no presencial las unidades didácticas se harán llegar al alumno a partir de plataformas on line (Classroom o equivalente). El alumno deberá estar atento a el material que se va colocando en la plataforma, así como a la celebración de clases on-line, a las que será obligatorio conectarse en el horario y calendario que el profesor vaya anunciando, en todo caso lo más similar posible al calendario del curso presencial.

Los exámenes se intentarán realizar de modo presencial; si ello no fuera posible se arbitrarán mecanismos para su realización on-line. En ese caso el alumno estará obligado a respetar las reglas que el profesor imponga en cada caso, relativas sobre todo a garantizar la limpieza del proceso. El alumno que no respetara estas normas será penalizado por ello, siendo especialmente grave el caso en que el alumno copie o no se pueda garantizar que el examen fue realizado por el mismo exclusivamente.

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.

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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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**

9.1. Contribución a los planes de innovación educativa

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.

Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística

10. 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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE CULTURA AUDIOVISUAL I

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: PRIMER CURSO

**Instituto de Enseñanza Secundaria SANTA CLARA
CURSO 2021-2022**

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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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) 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.
- d) 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.
- 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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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.

3. 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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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, sobrexposición, 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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



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.
 - 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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

(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 movimientos de cámara (toma fija, panorámica, travelling, grúa, zoom,...) y valorar la utilización de construcciones como el plano-contraplano 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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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 soga" 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

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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS:

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.



CURSO 2021-2022	CULTURA AUDIOVISUAL I UNIDADES DIDÁCTICAS/BLOQUES
<u>Evaluación Inicial</u> 14 SEPTIEMBRE -18 OCTUBRE <u>1ª EVALUACIÓN</u> 14 SEPTIEMBRE -20 DICIEMBRE	1- IMAGEN Y SIGNIFICADO
	2- LA IMAGEN FIJA Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA 4- NARRATIVA AUDIOVISUAL
<u>2ª EVALUACIÓN</u> 21 DICIEMBRE -14 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> 15 MARZO – 3 JUNIO* <u>Convocatoria Extraordinaria</u> 6 JUNIO* – 24 JUNIO * Sin confirmar	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.

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. 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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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.

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

Como norma habitual, se realizarán **dos exámenes** por evaluación, cuya calificación supondrá el 40 % de la nota final de cada evaluación. 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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



- Utilización correcta del material necesario y pertinente.
- Comportamiento adecuado (lenguaje, respeto a los compañeros...).
- Cuidado del material individual propio y ajeno. Colaboración en el mantenimiento de los materiales del Departamento y de las instalaciones generales del Centro.
- Colaboración en la recogida y limpieza de los materiales comunes utilizados en cada sesión. Reciclaje de materiales.

PRUEBA GLOBAL (EN LA EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA).

Según criterio del profesor-a, tras analizar la marcha del curso, podrá realizarse una prueba objetiva global, de toda la materia impartida, en la que el alumno/a deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos y las competencias de las tres 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 temáticos, durante las tres evaluaciones, superará esta prueba sin dificultad y obtendrá una puntuación similar a la media aritmética correspondiente (anterior a dicha prueba global). De no ser así, el profesor-a puede valorar en positivo o negativo (subir o bajar la nota) la calificación correspondiente a las pruebas objetivas, pero nunca por debajo del 5.

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 de dichos apartados, 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 (con la consideración realizada de 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.

Esta convocatoria extraordinaria consiste en:

-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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

4.3 CRITERIOS DE RECUPERACIÓN: ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES

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 propondrá 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 método de recuperación de los bloques de contenidos correspondientes.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

La recuperación de la nota negativa obtenida en la evaluación ordinaria, ya ha quedado reflejada en el apartado anterior.

RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO DE 2º BACHILLERATO CON CULTURA AUDIOVISUAL I (1º BACHILLERATO) PENDIENTE

• CONVOCATORIA ORDINARIA

En este curso escolar tenemos dos alumnas que han cambiado de modalidad de Bachillerato. Para superar la asignatura de Cultura Audiovisual I (1º Bachillerato) se proponen los siguientes procedimientos:

-Realización de tres Pruebas objetivas (exámenes) durante el curso escolar (antes de mayo) que supondrán el **40 %** de la calificación final ordinaria.

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.

-Realización de Actividades de aplicación de los contenidos que representan el **60 %** de la calificación final ordinaria.

• CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA.

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

Esta convocatoria extraordinaria consiste en:

-PRUEBA GLOBAL OBJETIVA: 40 % 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 convocatoria ordinaria.

-PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES DE APLICACIÓN DE LOS CONTENIDOS:

60 % de la calificación final

El alumno-a que deba presentarse a esta convocatoria, entregará, en la fecha de examen establecida para ello, las actividades planteadas en la convocatoria ordinaria 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 60% de la calificación.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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.

RECURSOS TIC para la comunicación profesor/alumno-a:

- PLATAFORMA EDUCATIVA **YEDRA**. Plataforma que permite realizar tareas de gestión académica y seguimiento educativo.

- **CORREO OFICIAL**. Cuenta de correo electrónico institucional que corresponde al dominio **educantabria.es**.

- **OFFICE 365**. Asociada a la cuenta de correo de Educantabria. Herramientas de la plataforma Office 365, que incluyen, además de la suite ofimática tradicional de Office, **Microsoft Teams** y otras herramientas adicionales para el aula.

-De manera excepcional, se podrá utilizar el correo propio de la asignatura, creado en cursos anteriores: masculturaprofe@gmail.com

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 promueven 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 que prioricen la participación del alumnado tanto de forma individual como en pequeños o grandes grupos.
- 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 participación en el Proyecto "LAMARDEDUDAS" establece vínculos con entre el Arte y la Literatura y exige la lectura y análisis de textos literarios y poemas visuales.

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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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 recorrido por algunas obras de arte contemporáneo demuestra el gran vínculo entre arte y tecnología, tanto en el proceso de elaboración como en el resultado final.

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 "LAMARDEDUDAS" fomenta la relación entre el Arte, las Ciencias Naturales y el mundo científico en general.

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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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.

DIFUSIÓN DEL PROYECTO: "LAMARDEDUDAS"

El proyecto "LAMARDEDUDAS" está integrado en el Plan de Sostenibilidad del Centro y se suma por tanto al propósito de articular la vida de nuestro Centro educativo en base a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Dicho proyecto, promovido y coordinado desde el Departamento de Dibujo, toma como punto de partida la celebración en 2022 del "**Año Internacional de la pesca y acuicultura sostenibles**".

Dentro del proyecto también se incluye el análisis de las dietas alimenticias relacionadas con los productos del mar (y ríos) y la promoción de deportes acuáticos (Escuelas Promotoras de Salud).

"ALGO MÁS QUE UN CUBO DE AGUA"

Dentro de este apartado es destacable la transformación continua del contenedor artístico, instalado desde el curso pasado, en el hall de entrada del Instituto. Los alumnos de 4º ESO y los del **Bachillerato de Artes** son los artífices de dicha evolución.

"LAMARDEDUDAS". EXPOSICIÓN DE FIN DE CURSO

Como en años anteriores realizaremos una exposición en el último trimestre (mayo-junio) con trabajos seleccionados de la propia asignatura y de otras del Departamento de Dibujo. También pueden tener cabida actividades de otros Departamentos que estén relacionadas con el Proyecto "LAMARDEDUDAS".

Existe la posibilidad de que esta exposición pueda realizarse en un Centro Cultural de Santander. Todo dependerá de las programaciones y disponibilidad de los espacios expositivos que serán consultados. De no ser posible la realización de la exposición en un espacio exterior, se montaría en nuestro instituto.

- **SALIDAS DIDÁCTICAS A CENTROS CULTURALES:**

-EXPOSICIÓN DE EDUARDO GRUBER. CENTRO CULTURAL CASYC

Visita al Centro Cultural Casyc para conocer de la mano del propio artista su proyecto específico en este espacio expositivo. Es de agradecer la generosidad de Eduardo Gruber por brindarnos este encuentro tan especial con los alumnos del Bachillerato de Artes.

Eduardo Gruber (Santander, 1949), uno de los artistas españoles más relevantes de su generación, ha cultivado a lo largo de su trayectoria un fructífero universo emocional, mental y reflexivo a partir del dibujo, la pintura, el grabado y el aguafuerte, con una obra en constante evolución que ha transitado por el hiperrealismo, la abstracción, el surrealismo y el informalismo, y con incursiones también en la escultura, la arquitectura, la puesta en escena, la decoración, el diseño e incluso la literatura.

Gruber es un pintor al que siempre ha tentado el dibujo y la obra sobre papel, no como boceto sino como obra final. Ha publicado varias novelas. En 1993 recibió el Premio Nacional de Escenografía "Ciudad de Oviedo" por realizar los decorados y vestuario de la ópera "Der Freischütz" de Carl Maria Von Weber dirigida por Pilar Miró. Se estrenó en el ciclo de ópera del teatro Campoamor de Oviedo e inició la temporada de ópera en el teatro de la Zarzuela de Madrid, en **1994**.

Gruber estudió bachillerato en el Instituto Santa Clara de Santander.

FECHA: Durante el mes de noviembre (12 ó 19, viernes) y dentro de las sesiones de nuestra asignatura.

-CENTRO DE ARTE FARO CABO MAYOR

El Centro de Arte Faro de Cabo Mayor posee una singular coherencia entre continente y contenido, sustentada en la fuerte presencia simbólica, paisajística y arquitectónica del faro de Cabo Mayor, así como la excepcional colección de obras de arte, objetos y curiosidades relacionadas con el mar y los faros, reunidas por el pintor Eduardo Sanz durante toda su vida. Como parte de su muestra permanente, alberga además una selecta representación de las vanguardias artísticas españolas del siglo XX en todos los soportes y técnicas, desde la escultura y la pintura al dibujo, la fotografía y la obra gráfica, articulada en torno a la temática del faro.

Al estar trabajando los alumnos en el Proyecto "LAMARDEDUDAS" durante todo el año, la visita a este espacio resultaría especialmente positiva.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

FECHAS POSIBLES: Hasta diciembre se exhibe también, en dicho centro, la **IV edición de Mini Print Internacional "El Mar y los Faros"**. El certamen contiene obras de 279 artistas de 42 países. Esto hace más interesante la visita durante el mes de noviembre. Por otra parte, el entorno del Faro es una buena oportunidad para dibujar del Natural, por lo también puede ser oportuno acudir en primavera.

-NAVES DE GAMAZO. Colección de Arte Contemporáneo

Las Naves de Gamazo son una de las joyas de la arquitectura industrial de Santander. Desde julio de 2021 son la sede santanderina de la Colección ENAIRE de Arte Contemporáneo. Esta visita puede ser complementaria a otra planteada, desde nuestro Departamento, al Centro Botín.

-BIBLIOTECA CENTRAL. Exposición temporal

Dependiendo de las exposiciones que se programen en dicha sede estudiaremos la idoneidad de la visita. Dicha salida se realizaría dentro del horario de la asignatura.

- **IES SANTA CLARA. IMÁGENES Y CONVERSACIONES con VÍCTOR ALBA**

En enero nos visitará Víctor Alba (Salamanca, 1986), antiguo alumno del Instituto y considerado artista emergente dentro del panorama artístico de Cantabria. Recordará su paso por el IES Santa Clara y nos hablará de su trayectoria posterior, tanto académica como artística. Tiene especial interés su experimentación con los materiales y la búsqueda de un lenguaje pictórico propio.

El encuentro se realizará dentro del horario escolar e intentaremos que coincidan con nuestras asignaturas.

- **CONCURSO FOTOGRAFICO: "LAMARDEDUDAS"**

FECHAS: Las bases se publicarán en la segunda evaluación y la exposición de las fotos presentadas se realizará en mayo y junio.

Aunque el concurso está abierto a toda la comunidad educativa, los alumnos de Cultura Audiovisual I 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.

Se establecerán tres categorías (ESO, Bachillerato + Ciclos Formativos y resto de Comunidad Educativa) y diferentes apartados temáticos relacionados con la Sostenibilidad y el AGUA en particular.

- **"GRAN ACUARIO". INTERVENCIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA en el Instituto.**

FECHAS: Finales de abril y primera quincena de mayo.

Se trata de intervenir pictóricamente, de manera temporal, los cristales de las ventanas interiores de la primera planta del edificio.

OPCIÓN A:

Convertir el Instituto en un acuario imaginario (visto desde el patio Central) que sirva de reflexión sobre el estado de los mares y océanos.

OPCIÓN B:

Realizar interpretaciones de portadas/carteles de novelas o películas relacionadas con el agua. Fundamentalmente en las ventanas cercanas a la Biblioteca.

- **INTERVENCIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA y ECOLÓGICA en un ESPACIO NATURAL**

FECHAS: Finales de abril o primera quincena de mayo.

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

Esta actividad se planteó en cursos anteriores pasado y no llegó a realizarse.

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

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

Se trabajará en pequeños grupos y en diferentes zonas del entorno. Las actividades y conceptos a desarrollar serán tratados previamente en el aula.

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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



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.

Nota: A pesar del interés de esta actividad, su realización es poco probable por sus características organizativas (transporte, grupos de referencia, fecha y duración...) y el solapamiento con otros trabajos en curso.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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
5. METODOLOGÍA
 - 5.1 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. El dibujo, en sus múltiples posibilidades, es una materia de gran importancia en el bachillerato de modalidad de Arte por su carácter instrumental.

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 elementos 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. 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.

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, el Dibujo Artístico hace uso de recursos tecnológicos específicos TIC, una herramienta interesante 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 propios 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, y facilita la integración social promoviendo actitudes de respeto, 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. Empieza por un bloque 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 esto facilita el desarrollo de la materia a lo largo de los dos cursos. El segundo bloque 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 luz y la textura como elementos expresivos o potenciadores de la tridimensionalidad. El último bloque aborda el estudio del color aplicado al dibujo y su capacidad 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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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.

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 un punto de vista interdisciplinario, 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 Española 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, 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: interiorismo, moda, diseño gráfico, joyería, ilustración, diseño web, multimedia, etc.

5.1 HERRAMIENTAS Y RECURSOS

El aula dispone de:

Pizarras, caballetes, tableros, modelos de escayola y cerámicos, focos, ordenador, 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 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.

Las estrategias e instrumentos de evaluación deberán ser variados y adecuados a las características de los alumnos, siendo el seguimiento individualizado 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. 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.

6. 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.

7. 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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



- 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 (**50%**)
- Prueba/s práctica/s** (50%)

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 profesores del departamento.

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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO TÉCNICO I

IES SANTA CLARA CURSO 2019-2020

**ETAPA: BACHILLERATO
NIVEL EDUCATIVO: PRIMER CURSO**

PROFESORAS: MARIA TERESA ROVIRA Y LAURA ZÁRRAGA

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**



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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 2/2006, 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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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.

Representación simplificada de formas circulares.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.



3.2.- TEMPORALIZACION 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		
2.1	FUNDAMENTOS DE LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN		28 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		25 horas
	1 CROQUIZACION DE PERPECTIVAS		
	2 AXONOMERTRIA ORTOGONAL		
	3 AXONOMERTRIA OBLICUA		
	4 INICIACION A LA DELINEACIÓN DE PIEZAS Y VOLUMENES		
2.3	5 REPRESENTACION DE LA CIRCUNFERENCIA EN ISOMÉTRICO Y CABALLERA		2 horas
	SISTEMA ACOTADO		
2.4	1 REPRESENTACION DEL PUNTO, REDTA Y PLANO. EJEMPLOS		2 horas
	FUNDAMENTOS DE LA PERSPECTIVA CONICA		
	EJEMPLO. ELEMENTOS PERSPECTIVA FRONTAL EJEMPLO. ELEMENTOS. PERSPECTIVA OBLICUA		
3	1.1 NORMALIZACION		25 horas
	1.2 REPRESENTACION MEDIANTE VISTAS. SISTEMAS		
	1.3 ESCALAS		
	1.4 FORMATOS		
	1.5 ACOTACION		
	1.6 CORTES Y SECCIONES		

3.3. CONTENIDOS

- **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 numero de partes iguales

- 1.1.3 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 (varios procedimientos)
- Trazado de rectas paralelas a otra a una distancia dada
- Trazado de la recta paralela a otra por un punto P

- 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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

- 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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

- 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)

• **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

• **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 APRENDIZAJE 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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

- 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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



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 las 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.

• .- HERRAMIENTAS Y RECURSOS

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.

- 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.

Se utilizará la plataforma **CLASSROOM y TEAMS** como medio de guardar los trabajos realizados y el material explicado en clase para consulta del alumnado.

En caso de tener que guardar cuarentena algún alumno o el propio profesor, se estará en contacto a través del Classroom o Teams, cumpliendo las fechas de entrega de los trabajos, y teniendo al mismo tiempo la comunicación de los trabajos y exámenes.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



En caso de que por situación sanitaria tuviéramos que hacer las clases online, utilizaremos la aplicación de ZOOM o TEAMS videoconferencias para continuar de una manera rutinaria las clases online del mismo modo que las presenciales

No se usa ningún libro de texto (obligatoriamente), el profesor aportará a los alumnos material de consulta mediante de powerpoints o elaboraciones por internet.

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 %

REDONDEO: Para poner la nota se realizará redondeo: cuando la nota pase el medio punto se subirá la nota hacia arriba y cuando no se llegue se redondeará hacia abajo.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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..... | 30 % |
| 2) Sistemas de representación. Sistema Diédrico | 35 % |
| 3) Perspectivas y Normalización..... | 35 % |

La nota final Ordinaria será la media aritmética de las 3 evaluaciones, siendo imprescindible sacar mínimo la nota de 4 para poder hacerse la media aritmética de las 3 evaluaciones, de otro modo se tendrá que acudir a la prueba extraordinaria que se realizará en Junio 2021 con los contenidos no superados y las láminas que se tengan que recuperar.

5.6. PRUEBA EXTRAORDINARIA

A la Prueba Extraordinaria deberán presentarse los alumnos que han obtenido en la Evaluación Final Ordinaria una calificación negativa.

Durante el mes entre la prueba Ordinaria y la Extraordinaria el alumno tendrá que realizar en clase y en casa las láminas no superadas durante el curso, así como realizar una prueba por cada evaluación suspendida, atendiendo a los contenidos no superados.

Con cada alumno se realizará un análisis de las partes suspendidas o no recuperadas de la asignatura y se le asignarán láminas para recuperar esa parte no superada del Dibujo Técnico 1

Atendiendo a los diferentes criterios de las partes suspendidas, la profesora podrá determinar de que parte va a tener que recuperar el alumno la asignatura con una prueba extraordinaria de 1 o más evaluaciones.

La Prueba Extraordinaria constará de apartados correspondientes a los tres bloques de contenido serán valorados de la siguiente manera:

- **Ejercicio/s: Geometría Plana (3 puntos)**
- **Ejercicio/s: Sistemas de representación y perspectivas (5 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 junio para su realización durante el mes de recuperación y con la valoración que el profesor haga del trabajo del alumno durante todo el curso.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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: 80%** de la calificación total
- **Ejercicios pedidos por el profesor: 10%** de la calificación total
- **Valoración del trabajo de todo el curso: 10%** de la calificación total

6. ATENCION A LA DIVERSIDAD

Fundamento legal La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la nueva redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora 50 de la calidad educativa, establece los principios educativos en los que se basa la atención a la diversidad: la calidad de la educación para todo el alumnado, la equidad, la flexibilidad para adecuar la educación a la diversidad y la orientación educativa y profesional de los estudiantes.

Medidas ordinarias de atención a la diversidad: La adaptación del currículo Y El refuerzo educativo

Se tomarán las siguientes medidas:

- Se evitarán los prejuicios sobre el alumnado con malos resultados académicos,
- Se plantearán los contenidos de forma cercana a la experiencia y los intereses del alumnado para favorecer su motivación.
- Se hará hincapié en el aprendizaje de técnicas de estudio y de trabajo para favorecer el aprendizaje autónomo del alumnado.
- Se alentarán las relaciones entre iguales, favoreciendo que los alumnos que tengan más facilidades trabajen en grupo o en pareja con los que tienen dificultades de aprendizaje, siempre realizando agrupaciones heterogéneas.
- Por último, se tomarán medidas específicas en el aula para los alumnos con problemas concretos.

7. RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA PENDIENTE

Programas de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos para el alumnado que promoció sin haber superado todas las materias El artículo 20 del Decreto 110/2016, de 14 de junio, regula medidas para la evaluación de alumnos que hayan promocionado sin haber superado todas las materias. Deberán seguir un programa de refuerzo destinado a la recuperación de los aprendizajes no adquiridos y deberán superar la evaluación correspondiente a dicho programa.

Este departamento ha programado un seguimiento continuo de todos aquellos alumnos que tengan pendiente la materia Dibujo Técnico. Para recuperar, será necesario ir entregando a su profesor correspondiente una serie de ejercicios a lo largo del curso, así como la realización de tres pruebas prácticas una por cada evaluación, y a las que se deben presentar todo el alumnado con materias pendientes. Asimismo, para aquellos alumnos que no hayan recuperado su materia de este modo, se llevará a cabo una última y definitiva prueba práctica final, en la que, de todos modos, se respetará lo que el alumnado haya superado durante el curso.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

8. 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.

9. 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.

10. 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
2. Contenidos y distribución temporal de los contenidos en el curso, Criterios de Evaluación, Competencias y Estándares de Aprendizaje Evaluables
3. 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
4. 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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

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.

4. 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.		
Expresión desaforada del sentimiento. Oposición al intelectualismo racionalista del siglo XVIII.	1. Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica. 1º) y 7º)	<u>1.1. Analiza el movimiento romántico y su relación con el arte.</u>
	2. Diferenciar el significado del término "romántico" aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual. 1º) y 7º)	<u>2.1. Diferencia el término romántico aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual.</u>



<p>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</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 los cuadros de Goya.</u></p>
	<p>11. Comparar la obra pictórica de Goya y de Velázquez. 2º), 4º), 7º)</p>	<p><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></p>
	<p>12. Explicar los orígenes de la impresión fotográfica. 2º), 4º), 7º) .</p>	<p>Identifica las primeras impresiones fotográficas.</p>
	<p>13. Comparar la música romántica con las anteriores o posteriores. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>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</p>



decoración de interiores: Los estilos <i>Regency</i> y Napoleón III. Nacimiento de la danza clásica.		13.4. Relaciona la obra musical de Wagner y la mitología germánica.
	14. Describir las claves estilísticas del mobiliario y objetos suntuarios: Estilos <i>Regency</i> . Napoleón III. Joyería. Relojes. Vestuario. 1º) 4ª) y 7º)	14.1 Identifica las claves estilísticas en la indumentaria, mobiliario y decoración de los estilos <i>Regency</i> 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. Debater 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
La revolución industrial. La colonización de África. Guerra con China.	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)	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.
	Reconocer los elementos de estilos anteriores aplicados a edificios de la época. Arquerías, columnas, decoración, etc. 1º) 4ª) y 7º)	2.1. Identifica los edificios relacionados con los movimientos neogóticos y neomodéjar.
La guerra de secesión Norteamericana. Independencia latinoamericana.		
Nacionalismo italiano y germánico. Historicismo nostálgico.	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)	<u>Relaciona las exposiciones universales de París, Londres con la arquitectura. Identifica los elementos principales de la Torre Eiffel.</u>
Arquitectura. Neoestilos: neomodéjar, neogótico.		
Exposiciones universales de París, Londres y Barcelona. La torre Eiffel.	4. Comparar la evolución escultórica desde el clasicismo, por ejemplo Canova, con la nueva plasticidad de Rodin y Camille Claudel. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Explica la evolución del clasicismo de Canova al expresionismo de Rodin. Analiza la obra de Camille Claudel.</u>
Escultura: Auguste Rodin. Camille Claudel, escultora. Mariano	Analizar la obra de Camille Claudel y su relación con Auguste Rodin. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Compara la obra de Rodin y Camille Claudel y establece las conclusiones</u>



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

Benlliure.		<u>pertinentes.</u>
Pintura. Francia: los Pompiers: Bouguereau, Cormon, Alexandre Cabanel, Jean-Léon Gérôme.	Identificar a los principales escultores españoles de la época, señalándola obra de Mariano Benlliure. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Identifica la escultura española, especialmente la obra de Mariano Benlliure.</u>
El retrato galante: Los Madrazo. Franz Xaver Wintelhalter.	Identificar el género pictórico denominado "Pintura orientalista", a partir de la obra pictórica de artistas europeos y españoles. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Identifica la pintura orientalista europea, ya sea francesa, inglesa, etc. con los orientalistas españoles, por ejemplo Mariano Fortuny.</u>
Mariano Fortuny y Madrazo, artista total: pintor, escenógrafo, diseñador de moda, inventor.	Analizar la visión romántica de la historia y el auge del historicismo pictórico. 1º) 5ª) y 7º)	Relaciona la obra pictórica historicista de los pintores: Eduardo Rosales, Francisco Pradilla y Alejandro Ferrant.
El historicismo: Eduardo Rosales. Francisco Pradilla. Alejandro Ferrant.	Confeccionar un catálogo de obras fin de siglo relacionado con la pintura "Pompier". 2ª) y 7º)	9.1. Reconoce la obra de los pintores "Pompier" franceses: Bouguereau, Cormon, Alexandre Cabanel, Jean-Léon Gérôme, entre otros.
Reino Unido: El movimiento prerrafaelita: John Everett Millais, Dante Gabriel Rossetti, 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
<p>Bloque 3. Las Vanguardias</p> <p>Unidades didácticas 2.1,2.2.,2.4. 3.1, 3.2</p>		
<p>Nacimiento de la fotografía. Los colores primarios. Teoría aditiva y sustractiva del color. Colores complementarios.</p> <p>Decadencia del historicismo, auge de la vida cotidiana.</p> <p>Simbolismo. Erotismo. Drogas. Satanismo: Odilon Redon.</p> <p>Preimpresionismo: Courbet, Daumier y Manet. Cezanne</p> <p>Impresionismo: Manet, Monet, Renoir, Degas, Pissarro y Sisley.</p> <p>Reino Unido: John Singer Sargent.</p> <p>Postimpresionismo: Cézanne, Gauguin y Van Gogh, Seurat.</p> <p>Pintura en España: Santiago Rusiñol, Ramón Casas, Anglada Camarasa,</p>	<p>Relacionar los descubrimientos en la composición del color con su aplicación en la técnica pictórica. 2ª 4ª) y 7º)</p>	<p>1.1. Relaciona el descubrimiento de la descomposición de la imagen en colores primarios y su relación con la técnica impresionista.</p>
	<p>Diferenciar las teorías de color aditiva y sustractiva. 4ª) y 7º)</p>	<p>2.1. Diferencia la construcción de colores con la luz de la creación con los pigmentos.</p>
	<p>Identificar los cuadros con temática simbolista. Diferenciándolos de los de otras temáticas. Odilon Redon 4ª) y 7º)</p>	<p>3.1. Relaciona los temas artísticos y su aplicación al arte: simbolismo, erotismo, drogas, satanismo. 3.2. Analiza la obra pictórica de Odilon Redon.</p>
	<p>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)</p>	<p>4.1. Describe las principales creaciones de Cézanne.</p>
	<p>5. Describir las claves de la pintura impresionista. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>5.1. Identifica los cuadros más representativos de: Manet, Monet, Pissarro, Sisley.</p>
	<p>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)</p>	<p>6.1. Compara los cuadros historicistas con las obras de Pissarro o Sisley.</p>

FUNDAMENTOS DE ARTE II. Miguel Remolina



<p>Carlos de Haes, Isidro Nonell, Joaquín Sorolla, José Luis Sert.</p> <p>Berthe Morisot. Mary Cassatt.</p> <p>Los "Nabis" (Pierre Bonnard), los "Fauves" (Matisse).</p> <p>El arte Naif: Rousseau el aduanero.</p> <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 Capriello.</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 cómic.</p>	<p>7. Relacionar el retrato social en Reino Unido. La obra pictórica de John Singer Sargent. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>7.1. Relaciona la obra pictórica de Sorolla con John Singer Sargent.</p>
	<p>8. Analizar la pintura española y su valor en relación a la pintura europea. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>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.</p>
	<p>9. Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los "Nabis" y por los "Fauves". Bonnard y Matisse. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>9.1. Identifica la técnica pictórica de los "Nabis" y los "Fauves". 9.2. Analiza alguna obra de Pierre Bonnard y Matisse.</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>10.1. Compara la obra pictórica de las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt con los pintores coetáneos.</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>12.1 Analiza el arte de Van Gogh.</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>13.1. Debate acerca de la posible relación entre vida y obra en Van Gogh.</p>
	<p>14. Analizar el origen teórico y la plasmación en el arte de los planteamientos cubistas. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>14.1. Analiza la concepción visual del arte cubista. 14.2. Compara alguna obra cubista con otras anteriores. 14.3. Identifica las obras cubistas de Juan Gris, Pablo Picasso y Georges Braque.</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>15.1. Relaciona la escultura de Julio González y la de Picasso.</p>
	<p>16. Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>16.1. Compara las etapas creativas de Picasso: épocas rosa, azul, cubista, surrealista.</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>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 artística del cartel publicitario. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>19.1. Explica la importancia del cartel publicitario.</u></p>
	<p>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)</p>	<p><u>20.1. Explica la obra gráfica de los cartelistas: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.</u></p>
	<p>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)</p>	<p><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></p>
	<p>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)</p>	<p><u>22.1. Relaciona el grabado japonés con las creaciones europeas, sobre todo en la obra de Van Gogh y de Hergé.</u></p>
	<p>23. Explicar el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>23.1. Explica el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec.</u></p>
<p>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)</p>	<p>24.1. Comenta la música impresionista, utiliza para ello alguna obra de Claude Debussy o Maurice Ravel.</p>	
<p>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)</p>	<p>25.1. Analiza la obra musical de los compositores españoles: Manuel de Falla, Isaac Albéniz, Enrique Granados, Salvador Bacarisse.</p>	



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 4. El Modernismo-Art Nouveau Unidad didáctica 2.3.</p>		
<p>La fantasía arquitectónica del fin de siglo: El Art Nouveau.</p> <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>	<p>Analizar las claves estilísticas del modernismo, que le diferencian claramente de los estilos anteriores y posteriores. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>Debatir acerca de la obra modernista en Europa, su extensión y duración cronológica. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>3. Reconocer el modernismo español, especialmente la obra de Antonio Gaudí. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>4. Analizar la escultura modernista española, por ejemplo la obra del escultor Josep Llimona. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>5. Reconocer las claves estilísticas en la escultura crisoelefantina. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>6. Comentar la importancia de la cartelística española, especialmente relevante en la obra de Alexandre de Riquer y Ramón Casas. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>7. Identificar la tipología del mobiliario modernista. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>8. Describir la evolución en la técnica del vidrio que supone la obra de Émile Gallé y Louis Comfort Tiffany. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>9. Analizar los elementos claves de la joyería modernista, utilizando, entre otros, las obras de René Lalique y Lluís Masriera. 1º) 4ª)</p>	<p>1.1. Identifica los elementos diferenciadores del arte modernista frente al geometrismo del art déco y los neoestilos anteriores</p> <p><u>Comenta la duración cronológica y extensión geográfica del modernismo.</u> <u>Explica el modernismo en Europa: Art Nouveau, Liberty, Sezession, Jugendstil.</u></p> <p><u>3.1. Compara la obra arquitectónica de Antonio Gaudí, Víctor Horta y Adolf Loos.</u></p> <p>4.1. Analiza la obra escultórica de Josep Llimona.</p> <p>5.1. Identifica piezas escultóricas que puedan clasificarse como crisoelefantinas.</p> <p>6.1. Comenta la obra en cartel de Alexandre de Riquer, Ramón Casas y otros cartelistas españoles.</p> <p>Analiza y comenta el mobiliario modernista.</p> <p><u>Explica la importancia artística de las creaciones en vidrio de Émile Gallé y Louis Comfort Tiffany.</u></p> <p><u>Comenta la tipología de la joyería modernista: los diseños de René Lalique, Lluís Masriera y otros.</u></p>



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>Relacionar el descubrimiento de la psicología con las claves plásticas del surrealismo. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Relaciona las ideas sobre el psicoanálisis de Sigmund Freud y las creaciones surrealistas, especialmente con el método paranoico-crítico de Salvador Dalí. Explica las principales características del movimiento surrealista.</p>
	<p>Identificar las principales obras y los principales pintores surrealistas. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta las obras surrealistas de Salvador Dalí, Joan Miró y Jean Arp y la pintura metafísica de Giorgio de Chirico.</p>
	<p>3. Analizar la importancia histórica de Salvador Dalí y Luis Buñuel. 1º) 4ª) y 7º)</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. 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>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>5. Explicar las claves estilísticas en arquitectura, pintura y mobiliario del movimiento "De Stijl". 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>5.1. Explica la concepción artística de los neoplasticistas holandeses, el grupo "De Stijl". 5.2. Analiza las obras en arquitectura, pintura y mobiliario de los artistas neoplasticistas: Piet Mondrian, Theo van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld.</p>
	<p>6. Debatir acerca del movimiento "Dada" y las obras más importantes de este movimiento artístico. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>6.1. Describe el movimiento "Dada" y la obra escultórica de Jean Tinguely.</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. 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.</p> <p>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".</p> <p>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</p>	<p>Identificar las claves sociales y políticas que se relacionan con el <i>art decó</i>. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>Reconocer el estilo <i>art decó</i> en arquitectura, identificando los edificios emblemáticos de este estilo. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>Analizar las principales obras y escultores de la época.</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><u>Relaciona el <i>art decó</i> 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><u>Analiza y compara la escultura de Pablo</u></p>



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

<p>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>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>	1º) 4ª) y 7º)	Gargallo y de Constantin Brancusi.
	Debatir acerca de la obra pictórica de Tamara de Lempicka.	Comenta la obra pictórica de la pintora Tamara de Lempicka.
	1º) 4ª) y 7º)	
	Reconocer la importancia y trascendencia musical del género artístico denominado "La revista musical".	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.
	1º) 5ª) y 7º)	
	Describir los elementos esenciales en mobiliario y artes aplicadas del estilo art decó.	6.1. Identifica las claves esenciales del mobiliario decó.
	1º) 4ª) y 7º)	
	7. Analizar la importancia del lujo y su relación con los diseños decó. Las empresas Cartier y Patek Philippe	7.1. Compara la tipología de las joyas decó, por ejemplo Cartier, con las de otras épocas.
	1º) 4ª) y 7º)	
	8. Distinguir las claves de la música dodecafónica, por ejemplo la obra musical de Arnold Schönberg.	8.1. Analiza la música dodecafónica, utilizando composiciones, entre otras posibles, de la obra musical de Arnold Schönberg, Anton Webern o Alban Berg.
	1º) 4ª) y 7º)	
9. Evaluar las composiciones musicales de los Estados Unidos, principalmente la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin.	9.1. Comenta la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin.	
1º) 4ª) y 7º)		
10. Identificar la música popular norteamericana, especialmente la música espiritual negra, el Blues y el Jazz.	10.1. Identifica y diferencia los ritmos de la música negra americana: espiritual, blues, jazz.	
1º) 4ª) y 7º)		
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.	11.1. Analiza la revolución en el traje femenino que supuso la obra de Coco Chanel.	
5ª) 6º) 7º).		



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 los siete enanitos" de Walt Disney.</p> <p>El cómic europeo: "Tintín", de Hergé.</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>El cine español. Producciones Cifesa.</p> <p>Ballet: La</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. 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 Hurdes, tierra sin pan" de Luis Buñuel.</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>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. Explica el nacimiento de los superhéroes norteamericanos del cómic. Analiza las claves sociológicas y personales de los superhéroes del cómic: "Superman", "Batman" y "Captain America". Relaciona el cómic espacial con el cine posterior. Utiliza, entre otras posibles las aventuras espaciales de "Flash Gordon". Comenta la relación entre cine y cómic en el caso de: "Tarzán".</u></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.</p>	<p>Debate acerca del valor del cómic como obra de arte.</p>	



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

trayectoria del Ballet de la Ópera de París. Serge Lifar.	5º) Competencias sociales y cívicas. 7º) Competencia conciencia y expresiones culturales 1º) Competencia en comunicación lingüística	
Las "Big Band" americanas: Benny Goodman, Glenn Miller, Duke Ellington, Tommy Dorsey, etc.	Analizar las claves sociológicas del cine español. Cultura y situación económica de España. La guerra civil. 1º) 4ª) y 7º)	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".
	Comentar la situación del ballet europeo, la influencia de los coreógrafos soviéticos en el Ballet de la Ópera de París. 1º) 4ª) y 7º)	Analiza la importancia para la danza de los ballets soviéticos de principio de siglo.
	Reconocer las composiciones musicales de las denominadas "Big Band" americanas por ejemplo la orquesta de Benny Goodman. 1º) 4ª) y 7º)	Identifica la música "Swing" y su 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.	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.
Arquitectura fascista y comunista: Berlín y Moscú.	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".	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)	Comenta la evolución escultórica europea, especialmente relevante en las obras de Henry Moore, Antoine Pevsner y Naum Gabo.
Comunismo. El cine de Serguéi Eisenstein: "El acorazado Potemkin" (1925), "Iván el terrible" (1943).	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".
La obra musical de Wagner y el fascismo alemán.		
La relación vital y musical de Dimitri Shostakóvich con el comunismo soviético.		
El París nocturno: Brassai.		



<p>El fotoperiodismo independiente: la agencia Magnum.</p> <p>Abstracción escultórica: Henry Moore, Antoine Pevsner, Naum Gabo.</p> <p>La fotografía de guerra: Robert Capa.</p> <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.</p> <p>El cine neorrealista italiano: "Roma, città aperta" Roberto Rossellini. "Ladrón de bicicletas" Vittorio de Sica.</p>	<p>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)</p>	<p>Explica la relación entre la música de Wagner y el fascismo alemán.</p>
	<p>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 Gombau o "Alfonso". 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Analiza las claves de la fotografía de guerra, especialmente en la obra de Robert Capa, Agustí Centelles o "Alfonso".</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><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>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>Comenta la técnica de la fotografía nocturna, y las creaciones de Gyula Halász "Brassai".</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>9. Analizar las claves narrativas y plásticas de la comedia musical norteamericana, utilizando entre otras, la filmografía de Fres Astaire y de Gene Kelly. 7º)</p>	<p>Realiza una composición plástica mediante la técnica del collage.</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>



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

	13. Exponer la relación entre amor y guerra en el cine. 1º) 4ª) y 7º)	Identifica las claves cinematográficas de "Casablanca" de Michael Curtiz.
	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
Bloque 9. El Funcionalismo y las Décadas 40-50 Unidades Didácticas: 4.2, 4.3		
La función hace la forma. Arquitectura: la simplificación ornamental. La geometría y la matemática como mensaje primordial. La obra de Ludwig Mies van der Rohe. Frank Lloyd Wright. Le Corbusier. El funcionalismo orgánico escandinavo: Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen. El mobiliario funcionalista: Marcel Breuer, Mies van der Rohe. El diseño industrial. La Bauhaus y su influencia posterior. Francisco Ibáñez. La editorial Bruquera. El comic español: "Mortadelo y Filemón". Cine: dominio del cine norteamericano. Grandes directores: John Ford, John Houston. La gran comedia. El	<p>Debatir acerca de los valores plásticos de la arquitectura funcional. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>Identificar la tipología del edificio funcional. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>Comparar las creaciones de los más relevantes arquitectos de esta corriente creativa. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>Relacionar el origen del diseño industrial y la producción en serie. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>Comentar la importancia del cómic español. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>Debatir acerca de la supremacía comercial de las producciones cinematográficas norteamericanas y analizar sus posibles causas. 1º) 4ª) y 7º)</p> <p>Analizar la gran comedia cinematográfica.</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><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><u>Identifica las principales creaciones arquitectónicas de Mies van der Rohe, Frank Lloyd Wright y Le Corbusier.</u></p> <p><u>Relaciona la escuela alemana "Bauhaus", con el diseño industrial.</u></p> <p><u>Reconoce las claves del éxito del cómic español, incidiendo en la obra de Francisco Ibáñez, y su relación con la editorial Bruquera.</u></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>Comenta la gran comedia cinematográfica, remarcando la obra</p>



alemán Billy Wilder.	1º) 4ª) y 7º)	plástica del director alemán Billy Wilder.
El cine español. Los estudios Bronston.	Analizar las claves de la creación de los estudios Bronston en España. 1º) 4ª) y 7º)	Relaciona la cinematografía española y la importancia de los estudios Bronston.
La comedia española: Luis García Berlanga.	Relacionar la obra cinematográfica de Luis García Berlanga con la sociedad española de su tiempo. 1º) 4ª) y 7º)	9.1. Analiza las claves de la comedia en la obra cinematográfica de Luis García Berlanga.
Moda: Alta costura. La obra de Cristóbal Balenciaga. El <i>New Look</i> de Christian Dior.		Analiza la industria de la moda de alta costura, aplicando entre otras, la obra creativa de Cristóbal Balenciaga.
La música neorromántica de Joaquín Rodrigo, "Concierto de Aranjuez".	Reconocer la música del maestro español Rodrigo. 1º) 4ª) y 7º)	Relaciona la obra musical de Joaquín Rodrigo con el romanticismo musical anterior, señalando la importancia mundial de "El concierto de Aranjuez".
Danza: Danza contemporánea: las coreografías de Maurice Béjart y Roland Petit.	Analizar la evolución de las coreografías en el ballet, desde los ballets rusos hasta las nuevas creaciones. 1º) 4ª) y 7º)	Comenta las claves de la danza moderna y las coreografías de Maurice Béjart y Roland Petit.

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 Povera, Instalaciones. Artistas destacados.</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>Expresionismo abstracto: Jackson Pollock, Mark Rothko.</p> <p>Expresionismo figurativo: Francis Bacon, Lucian Freud.</p>	<p>Explicar las claves conceptuales y plásticas del expresionismo figurativo, expresionismo abstracto, pop art, hiperrealismo y arte cinético, arte minimal, arte conceptual, land art y el arte de las</p>	<p><u>Comenta las claves del expresionismo figurativo, desde el expresionismo alemán hasta la obra de Francis Bacon y de Lucian Freud.</u> <u>Explica la obra pictórica de</u></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>instalaciones. 2º) 3ª) y 7º)</p>	<p><u>Jackson Pollock y de Mark Rothko. 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></p> <p>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 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>Reconocer los principales estilos escultóricos españoles, la escultura vasca, la abstracción geométrica y otras posibles.</p> <p>1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Analiza la importancia de la escultura expresionista española.</u></p> <p><u>Describe la importancia de la escultura vasca, indica las obras de Jorge Oteiza, Eduardo Chillida y Agustín Ibarrola.</u></p> <p><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></p> <p><u>3.4. Analiza el arte cinético y la relación con la obra creativa de Eusebio Sempere.</u></p>
<p>Fotografía: el sensualismo de David Hamilton. La elegancia de Juan Gyenes.</p>	<p>Analizar las diferentes visiones de la realidad a través de la fotografía.</p> <p>1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Compara la diferente concepción plástica en la obra fotográfica de David Hamilton, Juan Gyenes, Irving Penn y otros.</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>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.</p> <p>2º).3º)</p>	<p>Comenta las claves del sonido musical: monofónico, estereofónico, dolby, 5.1; 7.1.</p>
<p>El nuevo cine español. El cine de la transición. Saura, Camus, Picazo, Patino, Erice, Borau, la Escuela de Barcelona.</p>	<p>Comparar los diferentes movimientos musicales occidentales: pop, rock, jazz, blues, etc.</p> <p>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>Cine: El nuevo impulso</p>	<p>Analizar los cambios que se producen en la cinematografía</p>	<p>Describe la evolución del cine español en el periodo de la</p>



<p>norteamericano: Francis Ford Coppola. El gran cine japonés: Akira Kurosawa.</p> <p>Nace la Televisión como fenómeno de comunicación de masas.</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>	española durante la transición. 1º) 4ª) y 7º)	transición, a través de los directores de la época.
	Valorar la importancia para la industria del cine de la obra creativa de Francis Ford Coppola, George Lucas y otros. 1º) 4ª) y 7º)	Comenta el resurgimiento del gran cine norteamericano con la obra cinematográfica de Francis Ford Coppola, George Lucas, Stanley Kubrick y otros.
	Comparar el cine europeo, norteamericano y oriental. 1º) 4ª) y 7º)	Analiza la filmografía del director japonés Akira Kurosawa, poniéndola en comparación con la obra de, Fellini, Visconti, Bertolucci y otros autores europeos.
	Analizar la importancia creciente de la televisión como fenómeno de comunicación y su importancia en el arte. 1º) 4ª) y 7º)	Reconoce el paso de la Televisión a fenómeno de comunicación de masas.
	Comentar la nueva generación de superhéroes del cómic. La editorial "Marvel" y la obra de Stan Lee. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Explica las claves del éxito mundial de la editorial de cómics "Marvel".</u>
	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.
	Comentar la evolución en la moda europea de este tiempo. 1º) 4ª) y 7º)	Analiza la ubicación del flamenco en España y establece conclusiones a partir de los datos obtenidos. Analiza la importancia de la moda francesa, referenciando las creaciones de Yves Saint Laurent.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Bloque 11. Los Años 80-90 Unidades Didácticas: 6.1, 6.2</p>		
<p>Arquitectura y diseño industrial. El estilo posmoderno. El edificio como espectáculo. El grupo Memphis.</p> <p>Escultura: La obra de Fernando Botero y Alberto Giacometti. Video Instalaciones, Video Arte. Artistas destacados. La música como acción política de masas. Live</p>	<p>Analizar la evolución de la arquitectura y el diseño, desde la uniformidad racionalista al barroquismo personalista del creador. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>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.</p>
	<p>Comentar la evolución escultórica en occidente. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Compara las obras escultóricas de Fernando Botero y Alberto Giacometti. Compara las obras escultóricas de Nam June Paik, Bill Viola, Pipilotti Rist entre otros.</p>



<p>Aid.</p> <p>Eclósión de la moda como fenómeno de masas. Las supermodelos sustituyen a las actrices en el ideal de belleza colectivo.</p> <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>El desfile de modas como espectáculo multimedia.</p> <p>Baile: Michael Jackson.</p> <p>Danza española: Las compañías de Sara Baras y Joaquín Cortés.</p> <p>Cine español. El despegue internacional: José Luis Garci. Fernando Trueba. Fernando Fernán Gómez. Pedro Almodóvar. Alejandro Amenábar.</p> <p>Directoras españolas, nuevas miradas de la realidad: Pilar Miró, Icíar Bollaín.</p> <p>Televisión: Aparición del color. Retransmisiones en directo: olimpiadas, fútbol, conciertos, guerras.</p>	<p>Analizar el fenómeno social que supone la música en vivo retransmitida a través de la televisión. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>3.1. Analiza la fuerza de la música pop y su capacidad de crear acción política, explicando el fenómeno musical "Live Aid".</p>
	<p>Debatir acerca del ideal de belleza relacionándolo con el éxito mediático y social de las "supermodelos". 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta la eclósión 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>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>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>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>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.</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>7º) Competencia conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>.</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>Fotografía en España: Cristina García-Rodero, Alberto García Alix.</p> <p>El cine de animación, los estudios Pixar, estreno de "Toy Story".</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.</p> <p>El islamismo radical. La destrucción de las imágenes religiosas.</p> <p>Arquitectura: Barroquismo: Frank Gehry. Espectacularidad y polémica: Santiago Calatrava.</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</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, Christy 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>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>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 Perrin, 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>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

TEMPORALIZACIÓN UNIDADES DIDÁCTICAS – TEMAS DE LA PROGRAMACIÓN	EVALUACIONES
<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>1ª Evaluación 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>2ª Evaluación 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>	



TEMA 4: unidades .4.1 Escultura moderna .4.2. Arquitectura racionalista .4.3. Arquitectura moderna .4.4 Foto cartel y cine	<u>3ª evaluación</u> <u>Evaluación final</u> 19 marzo 7 junio
TEMA 5: unidades .5.1. Expresionismo abstracto .5.2. Abstracción europea .5.3. Pop y realismos	
TEMA 6 .6.1. Posmoderno El Diseño .6.2. Comic Cine 80-2000 .6.3. Arquitectura y arte S XXI	

4.1. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Procedimientos e instrumentos de evaluación

La evaluación del aprendizaje del alumno será realizada a partir de la realización de pruebas escritas a realizar en el aula (al menos dos por evaluación) donde quede de manifiesto el grado de adquisición de nuevos contenidos. En caso de que se considere imprescindible podrán realizarse pruebas orales. El enunciado se entregará por escrito, o con la ayuda de un proyector, en caso de considerarse oportuno. Los contenidos serán adecuados al tiempo de realización de las pruebas, 50, minutos. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta. El profesor podrá limitar el número de folios a utilizar por los alumnos, para adecuarlo a la duración y contenidos de la prueba, favoreciendo la concentración del alumno en la contestación de cada parte de la prueba.

Una vez corregidos el profesor enseñará las pruebas con sus calificaciones a los alumnos con las correcciones y anotaciones realizadas, existiendo la posibilidad de comentar las posibles errores y aclarando todo tipo de dudas. Las calificaciones y corrección siempre será personal y confidencial. Los alumnos no podrán llevar estos exámenes para casa, ni realizar fotografías, quedando siempre bajo la custodia del profesor.

Los objetivos de las pruebas son: Valorar el grado de adquisición de los conocimientos y habilidades. 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.

A lo largo de cada trimestre el profesor podrá proponer un máximo de tres pruebas no programadas de seguimiento de aprendizaje, a realizar en el aula durante el horario de clase. En caso de realizarse un mínimo de dos de esas pruebas contabilizarán un 10 % de la calificación provisional de cada Trimestre.

Evaluación de los trimestres 1º y 2º. En cada trimestre se realizarán dos exámenes 1.1, 1.2. Los exámenes 1.1 y 1.2 serán obligatorios y la media de ambos será propuesta como calificación provisional de la Evaluación. El profesor podrá proponer un Examen 1.3, que tendrá un doble carácter: a) obligatorio para los alumnos que no hayan obtenido la media 5,00 entre los dos primeros exámenes, debiendo realizar la prueba para poder obtener la calificación 5,00; b) opcional para aquellos que hayan obtenido una calificación provisional superior a 5,00, pudiendo mejorar su nota hasta un 15% de esa nota, si la nota de esta prueba fuera superior. Las calificaciones que no superen 3,00 no se tendrán en cuenta para la obtención de medias.

Las calificaciones redondeadas, sin decimales, de los trimestres 1º y 2º se harán llegar a la familia del alumno a través del Boletín de Notas, ya sea en papel ya en formato digital. Esta nota redondeada tendrá únicamente carácter informativo, y se obtendrá a partir de la nota real de la Evaluación, que tiene dos decimales.

Nota final ordinaria de Curso. Se obtendrá calculando la media de las tres evaluaciones, obteniéndose a partir de las tres notas reales de evaluación (con dos decimales). Las calificaciones que no superen 3,00 no se tendrán en cuenta para la obtención de medias.

Existirá un examen de repesca final E4, a realizar al final del tercer trimestre. El Examen E4 tendrá un doble carácter: a) obligatorio para los alumnos que no hayan obtenido la media 5,00 en la media entre las tres evaluaciones, debiendo realizar la prueba para poder obtener la calificación 5,00; b) opcional para aquellos que hayan obtenido una calificación superior a 5,00, pudiendo mejorar su nota hasta un 15% de esa nota, si la nota de esta prueba fuera superior.

La materia se aprueba obteniendo una nota igual o superior a 5,00.



Prueba extraordinaria

Los alumnos que no hayan obtenido al final del tercer trimestre una nota final de curso superior a 5,00, deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria, realizando una prueba-examen E5 con los contenidos conceptuales y estándares principales evaluables de todo el curso. El examen E5 supondrá el 100 % del porcentaje total de la nota final extraordinaria.

Los contenidos se limitarán a los señalados con **letra negrita y subrayados** entre los estándares evaluables enunciados más arriba.

La prueba se podrá completar con la entrega de ejercicios-Trabajos monográficos, en número y condición de acuerdo con los criterios e indicaciones del profesor; estas deberán ser entregadas previamente a la realización de la Prueba-Examen. En caso de realizarse constituirán un 10% de la calificación total

Nota final extraordinaria. Sera la obtenida en la prueba extraordinaria. La materia se aprueba obteniendo una nota igual o superior a 5,00.

Criterios de calificación

Los contenidos de las pruebas serán adecuados al tiempo de realización de las pruebas, 50, minutos. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta.

Las respuestas se expresarán por escrito, pudiendo realizarse dibujos y esquemas únicamente si así se solicita en el enunciado.

La corrección y calificación de cada ejercicio de las pruebas será realizada por el profesor teniendo en cuenta, la adecuación de las respuestas a los contenidos expuestos en clase, tanto escritos como orales. El alumno deberá demostrar un grado adecuado de madurez en su expresión escrita, exponiendo sus ideas de modo coherente y correcto. A cada examen se le asignará una calificación, apareciendo escrito en cada examen. Se penalizará el desorden y suciedad graves en la exposición escrita (hasta 10% de la calificación), y las faltas de ortografías graves (hasta otro 10%).

La corrección asignará a cada respuesta una calificación y el resultado final será la suma total, que siempre deberá aparecer claramente expresado.

Una vez corregidos el profesor enseñará los alumnos sus pruebas con las correcciones y calificaciones realizadas, comentando los posibles errores y aclarando todo tipo de dudas. Estas consultas deberán de realizarse dentro del plazo establecido. Los alumnos no podrán llevar estos exámenes para casa, ni realizar fotografías, quedando siempre bajo la custodia del profesor.

Los objetivos principales 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.

Durante el desarrollo del curso, en cada evaluación, la media de exámenes teóricos supondrá un 100% del porcentaje total de la nota.

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.

En caso de comportamiento inadecuado en el examen, copia o intento manifiesto de copia, o alteración y manipulación de las pruebas, el alumno será penalizado de acuerdo con el reglamento del centro.

4.2. 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 la materia Fundamentos de Arte 1, para aquellos alumnos que no la tengan superada se realizará de acuerdo a la programación de Fundamentos de Arte 1, quedando a cargo del profesor responsable de la materia Fundamentos de Arte 1, de 1º de bachillerato. Los alumnos deberán presentarse al menos a un examen por cada trimestre, que recogerá los contenidos así organizados en la programación. Si lo desearán podrán realizar los exámenes en paralelo con los alumnos de 1º de bachillerato, siguiendo su sistema de evaluación. La asignatura se considerará superada cuando la media de los tres exámenes supere la calificación 5,00. Cuando la nota de un trimestre esté por debajo de 3,00 no se realizarán medias. Si lo desearán podrán realizar los exámenes en paralelo con los alumnos de 1º de bachillerato, siguiendo su sistema de evaluación.



5. 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

6. 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.

7. 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.

8. Elementos Transversales que se van a trabajar

- 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



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

9. 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...).

10. 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.

Aspectos a tener en cuenta en caso de presentarse la necesidad de enseñanza no presencial.

En previsión de que esto pudiera suceder, el profesor utilizará desde el inicio del curso plataformas virtuales para facilitar al alumno apuntes o materiales de la asignatura (Classroom o similares). De este modo en caso de suspensión de las clases los alumnos tendrán ya aprendido el acceso y uso de estas plataformas.

En caso de enseñanza no presencial las unidades didácticas se harán llegar al alumno a partir de plataformas on line (Classroom o equivalente). El alumno deberá estar atento a el material que se va colocando en la plataforma, así como a la celebración de clases on-line, a las que será obligatorio conectarse en el horario y calendario que el profesor vaya anunciando, en todo caso lo más similar posible al calendario del curso presencial.

Los exámenes se intentarán realizar de modo presencial; si ello no fuera posible se arbitrarán mecanismos para su realización on-line. En ese caso el alumno estará obligado a respetar las reglas que el profesor imponga en cada caso, relativas sobre todo a garantizar la limpieza del proceso. El alumno que no respetara estas normas será penalizado por ello, siendo especialmente grave el caso en que el alumno copie o no se pueda garantizar que el examen fue realizado por el mismo exclusivamente.

Los contenidos se limitarán a los señalados con **letra negrita y subrayados** entre los estándares evaluables enunciados más arriba.



I.E.S. "SANTA CLARA"

Departamento de Dibujo
Programación Didáctica 2021/22



DEPARTAMENTO DIBUJO
IES SANTA CLARA

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE
CULTURA AUDIOVISUAL II CURSO 2021-2022**

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: SEGUNDO CURSO

PROFESOR: LAURA ZÁRRAGA

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 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 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 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 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 hipertextuales 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.

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 microfonía.
- 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 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 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.

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 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 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 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.

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

<ul style="list-style-type: none"> • TEMPORALIZACIÓN DE CULTURA AUDIOVISUAL II 	
CURSO 2021- 2022	<ul style="list-style-type: none"> • CULTURA AUDIOVISUAL II • UNIDADES DIDÁCTICAS
<p><u>Evaluación Inicial</u> Septiembre - 20 Octubre</p> <p><u>1ª Evaluación</u> Septiembre – 2 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><u>2ª Evaluación</u> 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><u>Evaluación Final</u> CONVOCATORIA ORDINARIA 2 Marzo - 18 Mayo*</p> <p>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA 19 mayo-25 Junio* * Sin confirmar</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

4. EVALUACIÓN:

a) Formación presencial.

La metodología incluirá los elementos propios de la enseñanza presencial, se aplicarán metodologías activas y participativas y se integrarán los recursos tecnológicos.

La organización de los espacios o en los agrupamientos o en la metodología utilizada, así como los recursos y los materiales utilizados en todo caso, respetarán las recomendaciones sanitarias.

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. 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 investigadora de todos los temas, expuestos por el profesor. 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 más 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.

b) Formación semipresencial y no presencial.

En estos dos posibles casos, más que hablar de diferenciación de métodos pedagógicos y didácticos se produciría un cambio en los canales de comunicación y en la adecuación de materiales y espacios propios de estas dos modalidades formativas.

En lo que se refiere a los aspectos metodológicos se evitarán las tareas mecánicas y repetitivas, salvo en la realización sistemática de actividades específicas de preparación de la prueba EBAU que requieren aplicar determinados esquemas, aunque el documento de trabajo sea distinto.

Se realizarán tareas significativas y motivadoras, que implican lecturas, búsquedas de información, visionado de documentos audiovisuales con sus análisis correspondientes y estableciendo comparaciones con otras manifestaciones de naturaleza similar.

Se impulsará la realización de creaciones propias tales como trabajos de investigación o presentaciones de un tema en soporte escrito así como obras audiovisuales originales en soporte audiovisual.

En el período no presencial varían los esquemas de trabajo y los horarios escolares de la asignatura en la modalidad presencial.

La comunicación ON LINE (Telemática) es la vía de transmisión de información y contenidos así como de recepción de actividades. El horario de trabajo estará más abierto y los plazos de entrega de actividades serán más amplios. En algunos casos se pueden prorrogar los plazos de entrega de tareas si el alumno-a manifiesta alguna dificultad concreta o tiene problemas con las herramientas informáticas o de conexión.

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.

a) Formación presencial.

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 de investigación, 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 **exámenes** por evaluación, cuya calificación supondrá **el 60 % de la nota** final de cada evaluación. Aunque existe la posibilidad de realizar, de manera excepcional controles.

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.

-Actividades de aplicación de los contenidos: 40 % de la calificación final de la evaluación

Realización de trabajos de investigación aplicando como premisa los contenidos impartidos previamente y que se ajusten a los planteamientos realizados por el profesor, y que equivalen al **40 %** de la calificación final de la evaluación.

A la hora de calificar las actividades se tendrá en cuenta:

- Si el trabajo de investigación 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 materiales informáticos (aplicación de conocimientos procedimentales)
- La correcta presentación ordenada y completa (formato, pautas de elaboración, 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: Implícita en las actividades

- 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.

b) Formación no presencial.

Para evaluar el proceso de aprendizaje se utilizan los siguientes **procedimientos de evaluación:**

- Grado de comunicación ON LINE. Registro y contenido de las comunicaciones
- Realización y entrega de actividades individuales ON LINE
- Realización y entrega de actividades grupales ON LINE, donde el grado de participación de cada componente debe estar bien definido
- Grado de conocimiento, por parte del profesor, de las diferentes fases de ejecución de las actividades cuando así se requiera.
Cuestionarios teórico-prácticos ON LINE sobre los contenidos explicados y/o documentados.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

- CUESTIONARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS CATALOGADOS COMO EXÁMENES:

10 % de la calificación final del tercer trimestre.

Se reserva la posibilidad de realizar una o dos pruebas teórico-prácticas ON LINE durante el período no presencial (por evaluación).

En caso de no realizarse esta prueba-s el porcentaje estipulado se sumará a aquella-s actividad-es que el profesor considere más importante-s debido a su complejidad, tiempo de ejecución o amplitud de contenidos de la-s misma-s.

-ACTIVIDADES DE APLICACIÓN DE LOS CONTENIDOS:

70 % de la calificación final de los períodos no presenciales

Realización de trabajos de aplicación de contenidos esenciales, que se ajusten a los planteamientos realizados por el profesor, equivalen al **70%** de la calificación final de los períodos no presenciales.

A la hora de calificar 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).
- Presentación o acabado final del trabajo presentado. El grado de destreza en el manejo de los herramientas (dominio técnico) así como su apariencia visual
- Conocimiento, por parte del profesor de la evolución de la actividad. Cumplimiento de las diferentes fases del proceso de creación.

- Las actividades calificadas negativamente pueden ser mejoradas, completadas o repetirse íntegramente (si existe tiempo real para su ejecución) hasta que respondan correctamente a los planteamientos realizados por parte del profesor-a.

ACTITUD EN LA ASIGNATURA:

20 % de la calificación final del tercer trimestre

- Grado de comunicación ON LINE. Registro y contenido de las comunicaciones.
- Interacción entre alumno y profesor como elemento clave en la evaluación formativa.
- Implicación personal en la realización de actividades individuales ON LINE.
- Implicación en la realización de actividades grupales ON LINE.
- Grado de conocimiento, por parte del profesor, de las diferentes fases de ejecución de las actividades cuando así se requiera.
- Cumplimiento de fechas de entrega.
- Utilización de vocabulario específico de la materia, dominio en la expresión escrita, ausencia de faltas ortográficas, correcto uso de los signos de puntuación.

c) Formación semipresencial.

Combinación de los procedimientos de evaluación de las dos modalidades formativas anteriores.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

- Pruebas objetivas presenciales: 60 % de la calificación final de cada evaluación.
- Actividades de aplicación de los contenidos: 30 % de la calificación final de cada evaluación.
- Actitud ante la asignatura (en el aula y On Line): 10 % de la nota de cada evaluación.

PRUEBA GLOBAL (EN LA EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA).

a y c) Formación presencial y semipresencial.

Según criterio del profesor-a 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 **100%, 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.
- .
- **b) Formación no presencial.**
- **CALIFICACIONES FINALES. EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA**
- En la evaluación final se considerarán las evaluaciones de los tres trimestres, de manera que se tendrán en cuenta tanto los criterios de calificación de la formación presencial que haya habido como las del nuevo escenario, si se produjera.
- Las actividades desarrolladas durante el periodo no presencial, se valorarán de la forma especificada en apartados anteriores. Al no saber si se producirá dicha situación, ni el tiempo que podría durar, es difícil concretar más al respecto. Debemos tener en cuenta que en ese período no presencial del final del curso posiblemente la Consejería elaboraría instrucciones concretas a seguir en los Centros Educativos.
- En la evaluación final se valorarán especialmente los aprendizajes más relevantes e imprescindibles de la etapa, junto a la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.
- La evaluación del alumnado de Bachillerato se realizará con carácter integrador manteniendo como referentes el grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa. Es conveniente recordar uno de los objetivos del Bachillerato: "Consolidar una madurez personal y social que permita a los alumnos-as actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico".

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. A la espera de Instrucciones de la Consejería que pudieran cambiar las características de esta convocatoria se plantean provisionalmente estos criterios:
- -PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES DE APLICACIÓN DE LOS CONTENIDOS:
 - 80 % 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: 20 % de la calificación final
- Se realizará una prueba global telemática, 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.

4.3 -Criterios de Recuperación: Actividades de Recuperación y Procedimientos para la Evaluación del alumnado con materias pendientes

-
- **Criterios de Recuperación: Actividades de Recuperación de evaluaciones.**
- 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.

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 usar 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.

RECURSOS TIC para la comunicación profesor/alumno-a:

- PLATAFORMA EDUCATIVA **YEDRA**. Plataforma que permite realizar tareas de gestión académica y seguimiento educativo.
- **CORREO OFICIAL**. Cuenta de correo electrónico institucional que corresponde al dominio **educantabria.es**.
- **OFFICE 365**. Asociada a la cuenta de correo de Educantabria. Herramientas de la plataforma Office 365, que incluyen, además de la suite ofimática tradicional de Office, **Microsoft Teams** y otras herramientas adicionales para el aula.

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 teórico-prácticas 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. Gran parte de los contenidos de las actividades se realizarán en el aula, pero es obvio que muchas de ellas exigen dedicar tiempo fuera de clase. 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. En el caso de formación no presencial, existirían actividades con diferentes grados de dificultad o apartados opcionales.

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 participación en el Proyecto "SILL LIFE" establece vínculos con entre el Arte y la Literatura y exige la lectura y análisis de textos literarios y poemas visuales.

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 "SILL LIFE" establece 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

• SALIDAS DIDÁCTICAS A CENTROS CULTURALES Y/ O ITINERARIOS de ARTE URBANO

En las circunstancias sanitarias actuales que nos encontramos y con las previsiones realizadas para los próximos meses, será difícil planificar alguna salida cultural dentro de los períodos lectivos. No obstante, si se irán recomendando e incluso estableciendo visitas "obligatorias" extraescolares a algunas exposiciones temporales que se vayan desarrollando en Santander a lo largo del curso escolar.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO ARTÍSTICO II

IES SANTA CLARA CURSO 2020-2022

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.

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, 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, 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 busca 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.

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 (subjética), 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. ° Comunicación lingüística. 7. ° 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 subjetivas).</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. ° Comunicación lingüística. 7. ° 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. Sinestesias.</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>5. ° 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 Conciencia y expresiones culturales. 4.º Aprender a aprender</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 Comunicación lingüística. 4.º Aprender a aprender. 7.º Conciencia y expresiones culturales</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 Competencia matemática y C. básicas en ciencia y tecnología.</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>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>-Recursos y técnicas de representación del movimiento en la figura humana y sus posibilidades expresivas.</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>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. ° Competencia digital.</p> <p>5. ° Competencias sociales y cívicas.</p> <p>7. ° 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>El Dibujo en el proceso de proyectación, su importancia en las creaciones artística, y técnicas, así como potencialidad con el uso de las TIC.</p> <p>-Estrategias para el desarrollo 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. ° Competencia digital.</p> <p>4. ° Aprender a aprender.</p> <p>6. ° 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. ° Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>5. ° Competencias sociales y cívicas.</p> <p>7. ° 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>

5.1 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.

- **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 gráficas y plásticas 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.

2. EVALUACIÓN

• METODOLOGIA

- 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. También se analizará y representará la cara humana con sus diferentes partes y sus expresiones como estados anímicos.
- Ampliación de los conceptos de proporción y composición y en los escenarios aparecen reproducciones clásicas, discóbolos, esclavos, Venus, etc. Cuando el alumno ha asimilado las proporciones y composiciones de la anatomía humana, realizamos diferentes composiciones al estilo fauvista, cubista, expresionista, dadas, surrealistas y abstracciones, atendiendo a diferentes expresividades.
- Las clases se impartirán en el aula, donde el profesor explicará la teoría de los contenidos y los alumnos realizarán los trabajos. Para la explicación de la teoría el profesor utilizará ejemplos gráficos en la clase, así mismo pondrá powerpoint atendiendo a los contenidos, igualmente se expondrán en clase diferentes vídeos a través de diversos canales como youtube, y otros. Todo ello contribuirá a entender los contenidos más ampliamente y de una manera más gráfico visual.
- Las clases y sus actividades se llevarán con un registro con el cuaderno del profesor y también se llevará a través de la plataforma Classroom, donde el profesor irá colgando material explicado de clase y de sus contenidos, así como las actividades con sus calendarios y metodología a realizar por los alumnos. Los alumnos que podrán utilizar en todo momento este material, subirán sus trabajos al Classroom para que quede constancia de ello.
- Por todos estos métodos anteriores, se hace imprescindible el uso del teléfono móvil en la clase como instrumento para realización de algunas actividades.



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.

• SISTEMA DE EVALUACION. PROCEDIMIENTO E INSTRUMENTOS

En un principio de curso realizamos unas pruebas para observar el nivel de los alumnos a través de dibujos rápidos y bocetos.

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 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 de clase el profesor no 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 entre alumnos y profesor, se comentan en la puesta en común, 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.

Atendiendo a los contenidos y su desarrollo en la clase, 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.

.Los alumnos utilizarán el seguimiento de sus trabajos a través del acceso al **Classroom** donde permanecerán sus trabajos realizados.

En caso de Cuarentena por parte de los alumnos: los alumnos podrán llevar el ritmo de los contenidos con sus explicaciones a través de la plataforma Classroom, donde se encontrarán todos los contenidos y material para su seguimiento, así mismo podrá como el resto de sus compañeros colgar sus actividades realizadas en casa. En caso de cuarentena del profesor, éste seguirá igualmente en contacto con el alumnado a través del Classroom, donde podrá mandar sus indicaciones y material.

CRITERIOS DE CALIFICACION. Los criterios de calificación establecidos son:

1. **Cuando se realicen diferentes pruebas 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 trabajos prácticos en el aula y en casa, de dibujo de esculturas en el aula, y temas de los contenidos de la programación: realización de retratos, texturas, perspectivas cónicas, aplicación de la perspectiva atmosférica, el color en las obras realizadas **Tendrán calificación de 80%**
3. En el caso de que a lo largo de la evaluación no se realicen pruebas de tipo teórico, **las láminas de clase y los trabajos de casa, llevarán el 100% de la calificación total**

• 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, para poder realizar esta media aritmética, cada calificación tendrá que ser mínimo de nota 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, de modo contrario el alumno tendrá que ir a la prueba extraordinaria.



• 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 no ha superado en las evaluaciones.

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 para recuperar y el tipo prueba a realizar de cada evaluación de modo personalizado. Cada alumno podrá 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.

• CRITERIO PARA VALORAR LA PRUEBA EXTRAORDINARIA

- a. Los Trabajos de recuperación de la asignatura se harán en clase y en casa, en el mes de recuperación durante el mes de junio. La calificación será de 20%
- b. La calificación del curso en la nota ordinaria tendrá un valor de 10%.
- c. Por cada evaluación suspendida se hará una prueba de contenidos y láminas. Con el valor de 70%.

El **Tiempo máximo para la realización de cada prueba** por evaluación será de **90 minutos**.

- d. **El alumno deberá tener mínimo un 5 en cada uno de estos apartados de actividades y prueba de contenidos para posteriormente poder efectuarse estos porcentajes.**

3. 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,



4. 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 : Viaje a Bilbao al Museo Guggenheim y al Museo de Bellas Artes.

Se realizará una salida a Puente San Miguel, al Centro Roberto Orallo de Artes, allí realizarán diversos talleres durante una mañana, y posteriormente se irá a Santillana del Mar.

Salidas a dibujar a los alrededores del centro y de los Jardines de Pereda.

- ✓ 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.

5. 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 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.

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 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 2021-2022

ETAPA: BACHILLERATO NIVEL EDUCATIVO: 2º CURSO

PROFESOR y PROFESORA: MIGUEL REMOLINA Y YOANA ANDONEGUI

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**
- .8. SISTEMA DE EVALUACIÓN.**
- .9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**
- .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 OTROS ASPECTOS**



1. - INTRODUCCIÓN

Las distintas funciones correspondientes a esta materia son aquéllas relacionadas con la consideración del Dibujo Técnico (DT) 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 y permitiendo la correcta **interpretación** de informaciones de carácter gráfico.

El DT es fundamental en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico y productivo. Así mismo, **favorece la visión espacial** y la capacidad de abstracción para la imaginación, comprensión y visualización de objetos tridimensionales, que la convierten en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

En general, el DT debe dotar al alumno de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad, abordando la **representación elementos de todo tipo** y la elaboración de **documentos técnicos normalizados**.

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.

2. - JUSTIFICACIÓN

Se presenta y concreta esta Programación de acuerdo al marco normativo vigente, atendiendo 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 la materia 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. Será utilizada en todos los bloques de contenidos.

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.

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 la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del dibujo que se quiera realizar acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo 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 DT, también facilita el desarrollo de las competencias **Sociales y Cívicas** puesto que favorece el trabajo en equipo y la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, coopeación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.

El DT requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones, favoreciendo la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado.

Se fomenta la habilidad para trabajar 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.



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 tercer 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 PLANA.

TEMA 1.1 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

- _ Homotecia
- _ Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.
- _ Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines.
- _ Aplicación de homología y afinidad a circunferencias.

TEMA 1.2. POTENCIA

- _Potencia de un punto respecto a una circunferencia
- _Eje radical de dos circunferencias. Casos
- _Centro radical de tres circunferencias
- _Circunferencias coaxiales

TEMA 1.3. APLICACIÓN DE LA POTENCIA EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE TANGENCIA (contenido EBAU)

- _Estudio de casos característicos
- _Estrategia de resolución de problemas

TEMA 1.4. INVERSIÓN

- _Definición de Inversión. Características de la Inversión. Casos.
- _Aplicaciones básicas de la inversión en la resolución de problemas de tangencia (contenido ebau)

TEMA 1.5. CURVAS TÉCNICAS. TANGENTES Y SECANTES

- _ Repaso curvas cónicas curso 1º Bachillerato. Elipse, Parábola, Hipérbola
- _ Tangentes y secantes a elipse. En un punto de ella. Desde un punto exterior. Paralela a una dirección dada
- _ Tangentes y secantes a parábola. En un punto de ella. Desde un punto exterior. Paralela a una dirección dada
- _Tangentes y secantes a hipérbola. En un punto de ella. Desde un punto exterior. Paralela a una dirección dada

TEMA 1.6 PROPORCIONES. ESCALAS. REPASO CONCEPTOS

- _Proporciones. _Relaciones geométricas. Escalas

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN (CONTENIDO EBAU)

BLOQUE 2.1 – SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Diédrico

TEMA 2.1. – SISTEMA DIEDRICO. DISTANCIAS

- _Distancia de un punto a un plano. De punto a recta. Entre rectas paralelas. Entre planos paralelos. Verdadera magnitud.

TEMA 2.2. SISTEMA DIEDRICO ABATIMIENTOS.

- _Verdaderas magnitudes.
- _ Definición de abatimiento.



_ Abatimiento de un punto. Abatimiento de un segmento.

TEMA 2.3. SISTEMA DIEDRICO CAMBIO DE PLANO GIROS

- _ Cambio de Plano Concepto. Procedimiento.
- _ Representación del punto, recta y plano tras el cambio de plano.
- _ Cambio sucesivo de los planos de proyección.
- _ Búsqueda de posiciones favorables en rectas y planos mediante este recurso.
- _ Giros. Concepto. Procedimiento.
- _ Ángulos. Verdadera magnitud

TEMA 2.4. SISTEMA DIEDRICO REPRESENTACIÓN DE FIGURAS PLANAS.

TEMA 2.5. SISTEMA DIEDRICO REPRESENTACIÓN DE CUERPOS TRIDIMENSIONALES.

- _ Prismas y pirámides. Representación diédrica.
- _ Poliedros regulares: tetraedro, cubo y octaedro.
- _ Apoyo poliedro en el plano horizontal de proyección.
- _ Apoyo poliedro sobre un plano cualquiera.
- _ Intersección de rectas con cuerpos geométricos
- _ Secciones de cuerpos. Desarrollos
- _ Intersección de rectas con cuerpos y cuerpos entre sí.

BLOQUE 2.2. – SISTEMA AXONOMÉTRICO

TEMA 3.1. PROYECCIÓN AXONOMÉTRICA ISOMÉTRICA Y CABALLERA

- _ 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.
- _ Intersección entre planos y entre rectas y planos.
- _ Secciones planas a cuerpos de caras también planas.

BLOQUE 3. – NORMALIZACIÓN Y DIBUJO TÉCNICO

TEMA 4.1. NORMALIZACIÓN. REPRESENTACIÓN. VISTAS

- _ Representación mediante vistas. Líneas de dibujo
- _ Líneas. Ejes.
- _ Cortes y secciones

TEMA 4.2. NORMALIZACIÓN. ACOTACIÓN. ESCALAS

- _ Normas Acotación
- _ Aplicación Escalas: reducción. Ampliación
- _ Ejercicios de Piezas

TEMAS 4.3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

- _ Elaboración de **bocetos, croquis y planos**. (contenido EBAU)
 - _ El proyecto. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
 - _ Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
- Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
- _ Presentación de proyectos.
 - _ Tecnologías de la Información Dibujo vectorial 2D. Dibujo vectorial 3D.

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.

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 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.	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 acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	*
	1.2 Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	*
	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.	*
2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos	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	*



<p>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>	ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.	
	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.	*
	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.	*
	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.	*
	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>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>	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.	*
	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.	*
	3.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.	*

BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
<p>1. Elaborar 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.</p>	1.1 Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.	*
	1.2 Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	*
	1.3 Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	*
	1.4 Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, 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 elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.	
<p>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</p>	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.	



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.	2.3 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.

.1.1. Homología	SEP	13 14 15 16 17	PRIMERA EVALUACIÓN
Homología		20 21 22 23 24	
Afinidad		27 28 29 30 01	
1.2 Potencia	OCT	04 05 06 07 08	
1.3 Aplicaciones a tangentes		11 12 13 14 15	
Aplicaciones a tangentes		18 19 20 21 22	EX.1.1 22- OCT?
1.4 Inversión Aplicaciones a tangentes		25 26 27 28 29	EVAL INICIAL 29 OCT?
VACACIONES DE OTOÑO	NOV	01 02 03 04 05	
1.5 Curvas Conicas		08 09 10 11 12	
Tangentes y secantes en curvas cónicas		15 16 17 18 19	EX. 1.2 19 NOV
1.6 Proporciones Escalas Triángulos		22 23 24 25 26	EX. 1.3 26 NOV
2.1 Diédrico Repaso	DIC	29 30 01 02 03	primera eval 03 dic?
2.1 Distancias		06 07 08 09 10	SEGUNDA EVALUACIÓN
2.2 Abatimientos		13 14 15 16 17	
		20 21 22 23 24	
VACACIONES NAVIDAD		27 ...	
Abatimientos	ENE	10 11 12 13 14	
Polígonos en abatimientos		17 18 19 20 21	
Ejercicios		24 25 26 27 28	EX. 2.1 28 ENE
2.3 Cambios De Plano		31 01 02 03 04	
Ejercicios	FEB	07 08 09 10 11	
Giros		14 15 16 17 18	
2.4 Figuras planas		21 22 23 24 25	
VACACIONES FEBRERO		28 01 02 03 04	
2.5 Prismas secciones	MAR	07 08 09 10 11	EX 2.2 11 MAR
3.1 Axonométrico Prismas		14 15 16 17 18	EX 2.3 18 MAR
Ejercicios Piezas		21 22 23 24 25	segunda eval 22 de marzo?
4.1 Normalización. Representación. Vistas		28 29 30 31 01	TERCERA EVALUACIÓN
Ejercicios Piezas		04 05 06 07 08	
4.2 Normalización Acotación Escalas		11 12 13 14 15	EX 3.1 15 ABR
VACACIONES SEMANA SANTA	ABR	18 19 20 21 22	
Ejercicios Piezas		25 26 27 28 29	
Ejercicios Piezas		02 03 04 05 06	EX 3.2 06 MAY
Ejercicios Piezas	MAY	09 10 11 12 13	EX 3.3 11 MAY. EX 4.1 13 MAY
repasos		16 17 18 19 20	
Preparación Ebau y Recuperación		23 24 25 26 27	EVAL FINAL 18 DE MAY?
Preparación Ebau y Recuperación		30 31 01 02 03	
Preparación Ebau y Recuperación	JUN	06 07 08 09 10	EBAU A 03-05 JUN?
Preparación Ebau y Recuperación		11 12 13 14 15	EX 5.1 12 JUN
Preparación Ebau y Recuperación		18 19 20 21 22	EVAL EXTRA 15 JUN ¿
	JUL	25 26 27 28 29	EBAU B 01-03 JUL?



7. – METODOLOGÍA

La asignatura de Dibujo Técnico II promueve una metodología teórico-práctica basada principalmente en la **explicación directa de los procedimientos** 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. 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.

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**.

7.1.- CONCRECIÓN DE LOS MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS PROPIOS DEL CENTRO

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.

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.

El programa se desarrollará con la explicación de los temas por el profesor en clase, pero fomentando siempre la interacción y el diálogo. 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. 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**. Se **deberá tener 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, movilizándolo sus conocimientos, destrezas, valores y actitudes**.

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, movilizándolo sus conocimientos, destrezas, valores y actitudes**. 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.

.8.1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se utilizarán **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**. 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**.

Se *pondrán* 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.

Los contenidos de las Pruebas-Exámenes y de los Ejercicios-Láminas serán adecuados al tiempo de realización de las pruebas, 50, minutos. En dichas pruebas, junto al enunciado de cada pregunta se anotará el valor máximo con que se puntuará cada respuesta.

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 Láminas de comprobación de aprendizaje, ya sea en aula o fuera de ella, según criterio del profesor.

La valoración de la actitud respecto a la asignatura, se realizara a través de los Ejercicios Láminas de comprobación de aprendizaje, ya sea en aula o fuera de ella, según criterio del profesor

La asistencia a clase es obligatoria.

.8.2. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE. SISTEMA DE RECUPERACIÓN

Los alumnos que tienen pendiente el dibujo técnico de 1º tendrán que realizar unas láminas que se les facilitarán a través de Classroom y presentarse a una prueba de cada bloque en la que se divide la asignatura. Estas pruebas se realizarán una por cada evaluación (Geometría plana en la primera; Diédrico en la segunda y normalización en la tercera). La nota final se calculará teniendo en cuenta un 80% la nota media de las pruebas y un 20% la nota de las láminas.

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.

9. - CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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 %



.a. Evaluación de los trimestres 1º 2º y 3º.

En cada trimestre se realizarán dos **Pruebas-Exámenes** 1.1, 1.2. Los exámenes 1.1 y 1.2 serán obligatorios.

La media de los exámenes 1.1 y 1.2 constituirá el 90 % de la calificación provisional de la Evaluación. Las calificaciones que no superen 3,00 no se tendrán en cuenta para la obtención de medias.

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.

La media de los Ejercicios –Láminas constituirá el 10 % de la calificación provisional de la Evaluación. Las calificaciones que no superen 3,00 no se tendrán en cuenta para la obtención de medias.

Tras la realización de los Exámenes-Pruebas y los Ejercicios láminas, el profesor informara a cada alumno de su *calificación provisional de la Evaluación*.

El profesor podrá proponer una tercera Prueba-Examen de mejora de nota, aquellos alumnos que partieran de una media menor de 5,00 podrán alcanzar con esta prueba la de 5,00; aquellos alumnos que ya hubieran obtenido en la media un aprobado podrán mejorar en esta prueba su nota *calificación definitiva de la Evaluación* un máximo de un 15%.

El profesor podrá proponer un Examen 1.3, que tendrá un doble carácter: a) obligatorio para los alumnos que no hayan obtenido la media 5,00 en su *calificación provisional de Evaluación*, debiendo realizar la prueba para poder obtener la calificación 5,00 en la *Calificación definitiva de la Evaluación* ; b) opcional para aquellos que hayan obtenido una calificación provisional superior a 5,00 en su *calificación provisional de Evaluación*, pudiendo mejorar su nota de *calificación definitiva de la Evaluación* hasta un 15% de esa nota, si la nota de esta prueba fuera superior.

La realización de este Examen-Prueba 1.3 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;

Las calificaciones redondeadas, sin decimales, de los trimestres 1º y 2º se harán llegar a la familia del alumno a través del Boletín de Notas, ya sea en papel ya en formato digital. Esta nota redondeada tendrá únicamente carácter informativo, y se obtendrá por redondeo a partir de la *calificación definitiva de la Evaluación*, que tiene dos decimales.

.b. Nota final ordinaria de Curso.

Se obtendrá calculando la media de las tres *calificaciones definitivas de la Evaluación*, obteniéndose a partir de las tres la *Calificación provisional final* (con dos decimales). Las calificaciones que no superen 3,00 no se tendrán en cuenta para la obtención de medias.

Existirá un examen de repesca final E4, a realizar al final del tercer trimestre. El Examen E4 tendrá un doble carácter: a) obligatorio para los alumnos que no hayan obtenido la media 5,00 en la media entre las tres evaluaciones, debiendo realizar la prueba para poder obtener la calificación 5,00; b) opcional para aquellos que hayan obtenido una calificación superior a 5,00, pudiendo mejorar su nota hasta un 15% de esa nota, si la nota de esta prueba fuera superior.

La materia se aprueba obteniendo una nota igual o superior a 5,00.

La corrección y calificación de cada ejercicio de las pruebas será realizada por el profesor teniendo en cuenta, la adecuación de las respuestas a los contenidos expuestos en clase, tanto escritos como orales. El alumno deberá demostrar un grado adecuado de madurez en su expresión escrita, exponiendo sus ideas de modo coherente y correcto. A cada examen se le asignará una calificación, apareciendo escrito en cada examen.

Se penalizará el desorden y suciedad graves en los dibujos (hasta 10% de la calificación).

La corrección asignará a cada respuesta una calificación y el resultado final será la suma total, que siempre deberá aparecer claramente expresado.

Una vez corregidos el profesor enseñará los alumnos sus pruebas con las correcciones y calificaciones realizadas, comentando los posibles errores y aclarando todo tipo de dudas. Estas consultas deberán de realizarse dentro del plazo establecido. Los alumnos no podrán llevar estos exámenes para casa, ni realizar fotografías, quedando siempre bajo la custodia del profesor.

Los objetivos principales 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.



Durante el desarrollo del curso, en cada evaluación, la media de exámenes teóricos supondrá un 100% del porcentaje total de la nota.

En caso de comportamiento inadecuado en el examen, copia o intento manifiesto de copia, o alteración y manipulación de las pruebas, el alumno será penalizado de acuerdo con el reglamento del centro.

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 a lo exigido por la legislación vigente.

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. 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**.

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

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 fomentará 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.

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.

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**.

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 DISTINTOS ASPECTOS

El Departamento realizará al término de cada evaluación **una evaluación interna** de los siguientes aspectos:

_Adecuación de los materiales y recursos didácticos, con participación del **alumnado** a través de cuestionarios. Su diseño debe contribuir y facilitar todo tipo de mejoras sobre la enseñanza, los materiales utilizados y los recursos disponibles.

_Distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos..

_Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos y tiempos a la mejora del clima de aula y de centro,

_Eficacia de las medidas de atención a la diversidad implantadas.

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.

Al término del curso, los alumnos realizarán **una encuesta anónima sobre diversos aspectos de la práctica docente**. Cuando la evaluación de las prácticas sugiera la introducción de cambios en la programación, podrá ser indicado en la Memoria final del Departamento.



Aspectos a tener en cuenta en caso de presentarse la necesidad de enseñanza no presencial.

En previsión de que esto pudiera suceder, el profesor utilizará plataformas virtuales para facilitar al alumno apuntes o materiales de La asignatura (Classroom o similares). De este modo en caso de suspensión de las clases los alumnos tendrán ya aprendido el acceso y uso de estas plataformas.

En caso de enseñanza no presencial las unidades didácticas se harán llegar al alumno a partir de plataformas on line (Classroom o equivalente). El alumno deberá estar atento a el material que se va colocando en la plataforma, así como a la celebración de clases on-line, a las que será obligatorio conectarse en el horario y calendario que el profesor vaya anunciando, en todo caso lo más similar posible al calendario del curso presencial.

Los exámenes se intentarán realizar de modo presencial; si ello no fuera posible se arbitrarán mecanismos para su realización on- line. En ese caso el alumno estará obligado a respetar las reglas que el profesor imponga en cada caso, relativas sobre todo a garantizar la limpieza del proceso. El alumno que no respetara estas normas será penalizado por ello, siendo especialmente grave el caso en que el alumno copie o no se pueda garantizar que el examen fue realizado por el mismo exclusivamente.

Los contenidos se limitarán a los señalados con **letra negrita y subrayados** entre los estándares evaluables enunciados más arriba

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA de TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: SEGUNDO CURSO

**Instituto de Enseñanza Secundaria
SANTA CLARA CURSO 2021-2022**

PROFESOR: MANUEL FERNÁNDEZ SARO

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN DE ÁREA

2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.

OBJETIVOS GENERALES DE TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS

3. CONTENIDOS, CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES, TEMPORALIZACIÓN

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
alumnado con materias pendientes

para la evaluación del

5. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

8. CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES



1. INTRODUCCIÓN.TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS

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 más 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.

Los contenidos de la materia se estructuran sobre tres ejes fundamentales: Las técnicas de dibujo, de pintura, y de grabado y estampación. Los tres ejes temáticos se interrelacionarán para llegar a ser eficaces como lenguajes formadores. Además, debe iniciarse en cada uno de ellos el conocimiento de las nuevas tecnologías que en la actualidad se ofrecen.

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 TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICAS

1. Conocer y valorar los recursos expresivos y comunicativos que proporcionan las distintas técnicas de expresión gráfico-plástica.
2. Conocer la terminología básica de las técnicas gráfico-plásticas, así como los materiales, soportes, herramientas y procedimientos adecuados a la finalidad pretendida, valorar críticamente su utilización y proceder de una manera apropiada y ordenada en el trabajo.
3. Utilizar de forma adecuada los materiales y las técnicas durante el proceso de elaboración de una obra para conseguir dominio y destreza en el manejo de los mismos.
4. Utilizar los distintos medios de expresión del lenguaje gráfico-plástico, experimentando diferentes posibilidades y combinaciones como forma de desarrollar la capacidad creativa y personal de expresión.
5. Apreciar, en la observación de las obras de arte, la influencia de las técnicas y modos de expresión empleados, relacionándolos con su entorno histórico y cultural.
6. Desarrollar la capacidad creativa y de comunicación mediante la exploración y análisis del entorno y la selección y combinación de técnicas y procedimientos.
7. Conocer y apreciar el valor tanto de las técnicas de expresión tradicionales como el de las más innovadoras y tecnológicas.
8. Desarrollar la doble capacidad de adaptación del temperamento propio a los requerimientos específicos de cada técnica y viceversa.
9. Seleccionar la técnica que mejor se adapte al carácter propio para llevar a cabo un proyecto pictórico.
10. Aplicar las técnicas gráfico plásticas con el debido equilibrio entre la ortodoxia del procedimiento y las eventuales aportaciones personales.

3. CONTENIDOS, CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES, TEMPORALIZACIÓN

ORGANIZACIÓN DE LOS 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 en apartado con una visión histórica de las diferentes técnicas, sus características materiales más indicados y sus métodos de aplicación. El **siguiente bloque** nos posibilita profundizar en las **técnicas de la pintura**, haciendo un repaso de la evolución histórica de las diferentes técnicas pictóricas. El **cuarto bloque** nos permite iniciarnos en los procesos del **grabado y estampación** y nos muestra la relevancia histórica que estas técnicas han alcanzado desde sus orígenes a la actualidad. El **último bloque**, también de carácter transversal, nos permite conocer los **procesos técnicos mixtos**, en los que diferentes técnicas pueden formar parte de una misma obra, así como su importancia en la Historia del Arte. Además 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 obra propias y ajenas.

BLOQUE 1. MATERIALES

CONTENIDOS

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.
- Apreciación estética y simbólica de los distintos materiales.
- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 gráfico-plásticas. Con este criterio se pretende valorar si el alumno es capaz de investigar por su cuenta y ampliar sus conocimientos sobre las diferentes técnicas utilizando diversas fuentes, especialmente, las tecnologías de la información (documentales, tutoriales, visitas virtuales a exposiciones...) y si es capaz de exponer sus conocimientos tanto oralmente como por escrito.

3º) Competencia digital. 4º) Aprender a aprender. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

2. Conocer los materiales, el tipo de soporte, pigmentos, aglutinantes y diluyentes utilizados en las técnicas gráfico-plásticas y su evolución histórica. Se trata de valorar si el alumno está familiarizado con los materiales específicos en cada técnica y si es capaz de aplicarlos previendo las posibles interacciones físicas y químicas de éstos y sus consecuencias.

2º) Competencias matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología.
4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Conoce los materiales, el tipo de soporte, pigmentos, aglutinantes y diluyentes utilizados en las técnicas gráfico-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.
- 2.1. 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 CONTENIDOS

- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

Este criterio pretende evaluar si el alumno conoce y puede exponer de forma oral y escrita, las características de los diferentes materiales y procedimientos utilizados en las técnicas de dibujo, (secas y húmedas) y si es capaz de aplicarlas en la elaboración de trabajos propios.

4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 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 **CONTENIDOS**

- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer las diferentes técnicas de pintura, así como los materiales utilizados en cada una de ellas a lo largo de la historia. Este criterio pretende evaluar si el alumno es capaz de exponer oralmente y por escrito, las características de los diferentes materiales y procedimientos utilizados en las diferentes técnicas pictóricas a lo largo de la historia.
1º) Comunicación lingüística. 4º) Aprender a aprender. 7º) Conciencia y expresiones culturales.
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. Con este criterio se pretende evaluar el grado de conocimiento del alumno sobre las técnicas y procedimientos pictóricos, y si aplica estos conocimientos en la elaboración de sus propias obras, seleccionando las que más se ajusten a sus intereses e intenciones expresivas. Se trata de que el alumno concluya la idoneidad de una técnica frente a otras teniendo en cuenta factores condicionantes tan diferentes como los climatológicos (pintura mural al exterior) o socioculturales (body-art).
4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 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.

BLOQUE 4. TÉCNICAS DE GRABADO Y ESTAMPACIÓN **CONTENIDOS**

- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer los diferentes términos relacionados con las técnicas de grabado. Este criterio trata de valorar si el alumno está familiarizado con la terminología específica de las técnicas de grabado y si es capaz de expresar estos conocimientos oralmente y por escrito.
1º) Competencia lingüística. 3º) Competencia digital. 4º) Aprender a aprender.
2. Identificar las fases en la producción de grabados y estampados. Se trata de evaluar el conocimiento teórico del alumno sobre las fases en las diferentes técnicas y procedimientos de grabado y estampación. Deberá expresar sus conocimientos tanto de forma oral como escrita.
1º) Competencia lingüística
3. Elaborar producciones propias utilizando técnicas no tóxicas de grabado variadas identificando las distintas fases de su producción. Se trata de evaluar si el alumno aplica correctamente los conocimientos en las distintas técnicas de grabado y estampación, en la elaboración de sus propias obras. Se pondrá especial cuidado en la



manipulación de los materiales, especialmente los ácidos utilizados en los aguafuertes, para prever cualquier tipo de accidente.

- 2º) Competencias matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

4. Investigar y exponer acerca de la evolución de las técnicas de grabado utilizadas en la historia. Este criterio evalúa la capacidad del alumno para buscar y obtener información sobre las técnicas de grabado y de expresar oralmente y por escrito sus conocimientos sobre el desarrollo de las mismas a lo largo de la historia, utilizando con propiedad la terminología específica de estos procedimientos.

- 1º) Comunicación lingüística. 4º) Aprender a aprender. 7º) Conciencia y expresiones culturales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 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.
- 2.1. Describe las fases de producción de los distintos tipos de grabados y estampados.
- 3.1. Experimenta con diferentes técnicas de grabado y estampación no tóxicas utilizando los materiales de manera apropiada.
- 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.

BLOQUE 5. TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS

CONTENIDOS

- 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 3 D.
- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Experimentar con técnicas mixtas y alternativas diferentes formas de expresión artística transmitiendo ideas y emociones a través de ellas. Este criterio evalúa la capacidad del alumno para incorporar técnicas gráfico-plásticas alternativas tanto en su concepción como en el origen y tratamiento de los materiales utilizados. Trata de conocer si el alumno es capaz de incorporarlas a su obra personal y desarrollar a través de ellas conceptos de manera expresiva.

- 3º) Competencia digital. 4º) Aprender a aprender. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

2- Reconocer otras técnicas gráfico-plásticas distintas a las tradicionales. Este criterio evalúa la capacidad del alumno para diferenciar técnicas gráfico-plásticas alternativas donde la fusión de unas y otras creen híbridos de complicada clasificación.

- 3º) Competencia digital. 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7º) Conciencia y expresiones culturales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 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.
- 2.1. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.

CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

En el proceso de inclusión de las competencias como elemento esencial del currículo, es preciso señalar que cualquiera de las metodologías seleccionadas debe ajustarse inicialmente al nivel competencial de los alumnos. Es necesario secuenciar la enseñanza desde los aprendizajes más simples y 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.

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, la asignatura potencia la competencia de Aprender a Aprender al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas por parte del alumnado, 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 de aprendizaje 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. La Competencia Digital es desarrollada 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 y cuando se trabaje en equipo. 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 para explicar y describir la realidad y para 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 las competencias en Ciencia y Tecnología, 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 serán desarrollados 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 dentro de un equipo, asumiendo responsabilidades y mejorando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.



CURSO 2021-2022	Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas
<p><u>Evaluación Inicial</u></p> <p>14 Septiembre - 21 Octubre</p> <p><u>1ª Evaluación</u></p> <p>14 Septiembre - 2 Diciembre</p>	<p>MATERIALES</p> <p>TÉCNICAS DE DIBUJO</p> <p>TÉCNICAS DE PINTURA</p> <p>TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS</p>
<p><u>2ª Evaluación</u></p> <p>3 Diciembre - 2 Marzo</p>	<p>MATERIALES</p> <p>TÉCNICAS DE DIBUJO</p> <p>TÉCNICAS DE PINTURA</p> <p>TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS</p>
<p><u>Evaluación Final</u></p> <p>CONVOCATORIA ORDINARIA 3 Marzo - 18 Mayo*</p> <p>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA 19 mayo-24 Junio* * Sin confirmar</p>	<p>MATERIALES</p> <p>TÉCNICAS DE DIBUJO</p> <p>TÉCNICAS DE PINTURA</p> <p>TÉCNICAS DE GRABADO Y ESTAMPACIÓN</p> <p>TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS</p> <p>Recapitulación. Repaso y profundización de los principales contenidos del curso</p>

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE CONTENIDOS

4. EVALUACIÓN:

4.1 -METODOLOGÍA: CONCRECIÓN DE LOS MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

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 que se plantean.

Utilizaremos una metodología activa, experimentadora y contextualizada, facilitando el afán del alumnado por aprender por sí mismo. El alumno debe buscar un resultado satisfactorio siguiendo los planteamientos dados por el profesor. Se parte de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

La implicación del alumno/a se debe conseguir tanto en la realización y actitud frente a los procesos y técnicas, como en la valoración y apreciación de estas y su utilización por los artistas a lo largo de la Historia del Arte.

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.



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.

En el 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. Es necesario secuenciar la enseñanza desde los aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos.

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: 30 % de la calificación final de cada evaluación

Normalmente se realizarán **dos exámenes** por evaluación, cuya calificación supondrá **el 30 % de la nota final** de cada evaluación.

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.

En caso de no realizarse alguno de los exámenes, el porcentaje correspondiente se sumará a actividades de aplicación de contenidos consideradas especiales por sus características (duración, determinados aspectos técnicos, complejidad, globalización de contenidos...).

-Actividades de aplicación de los contenidos: 60 % 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 **60 %** de la calificación final de la evaluación.

A la hora de calificar 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. Interés por la experimentación.
- Utilización correcta del material necesario y pertinente.
- Comportamiento adecuado (lenguaje, respeto a los compañeros...).



- Cuidado del material individual propio y ajeno. Colaboración en el mantenimiento de los materiales del Departamento y de las instalaciones generales del Centro.
- Colaboración en la recogida y limpieza de los materiales comunes utilizados en cada sesión. Reciclaje de materiales.

PRUEBA GLOBAL TEÓRICO-PRÁCTICA O REALIZACIÓN DE PEQUEÑO PROYECTO (EN LA EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA)

- **PRUEBA GLOBAL TEÓRICO-PRÁCTICA**

Según criterio del profesor-a, tras analizar la marcha del curso, podrá realizarse una prueba objetiva global, de toda la materia impartida, en la que el alumno/a deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos y las competencias de las tres evaluaciones.

A esta prueba global o (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 temáticos, durante las tres evaluaciones, superará esta prueba sin dificultad y obtendrá una puntuación similar a la media aritmética correspondiente (anterior a dicha prueba global). De no ser así, el profesor-a puede valorar en positivo o negativo (subir o bajar la nota) la calificación correspondiente a las pruebas objetivas. Nunca por debajo del 5.

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 de dichos apartados, por lo que si la supera, en los términos especificados anteriormente, se considerará que ha aprobado la asignatura.

- **REALIZACIÓN DE PROYECTO FINAL**

Si las actividades de aplicación de contenidos calificadas negativamente, en el momento en que se plantearon, no han sido mejoradas durante la evaluación ordinaria (hasta la fecha tope que se ponga) para obtener una calificación positiva, el profesor podrá plantear un pequeño Proyecto Global, resumen de toda la materia impartida, en la que el alumno/a deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos y las competencias de las tres evaluaciones.

CALIFICACIONES FINALES. CONVOCATORIA ORDINARIA.

La nota final de la convocatoria ordinaria se obtiene haciendo la media aritmética de las tres evaluaciones con la consideración de la mencionada prueba global y el posible proyecto final.

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: 70 % de la calificación final

El alumno-a que deba acudir a esta convocatoria, entregará, en la fecha de examen establecida para ello, las actividades planteadas durante la evaluación ordinaria u otras similares a ellas si el profesor-a decidiera que es conveniente cambiarlas por la trayectoria personal del alumno-a.

-PRUEBA GLOBAL OBJETIVA: 30 % 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.

Si el motivo de la calificación negativa en la convocatoria ordinaria, es exclusivamente la no presentación de actividades (sí superadas las pruebas objetivas) se podrá cambiar dicha prueba por la presentación de un pequeño Proyecto específico para esta convocatoria extraordinaria.



4.3 -CRITERIOS DE RECUPERACIÓN: ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES

Criterios de Recuperación: Actividades de Recuperación de evaluaciones.

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.

4.4 -Criterios de Recuperación: Actividades de Recuperación y Procedimientos para la Evaluación del alumnado con materias pendientes

No existe esta asignatura en cursos anteriores.

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

Como recursos metodológicos y didácticos podemos señalar sobre todo: el aula entendido como taller, el archivo de imágenes (obras de artistas relevantes, acontecimientos de actualidad que puedan generar respuestas o interpretaciones artísticas...), la biblioteca de aula, conexión a Internet, la realización de exposiciones con trabajos de los alumnos, la visita a Centros Culturales de Arte u otras salidas didácticas.

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 las técnicas. En el aula disponemos de recursos específicos de cada tema como: caballetes, tórculo, aerógrafo, etc.

Aunque desde el Departamento de Dibujo intentamos facilitar todo el material que nos es posible, el alumno debe abastecerse de algunos materiales propios y necesarios a lo largo del curso:

- 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.

- **DEL ENTORNO:**

- Los materiales de la Naturaleza y los de desecho, fundamentales para actividades de percepción (como por ejemplo sobre las texturas); y que por otro lado pueden ser constitutivos de muchos trabajos expresivos en *collage* o en construcciones tridimensionales.
- Se dispone de un almacén para guardar todos estos materiales en el aula.
- Reciclaje de materiales con fines prácticos

- **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: cúter, tijeras, guillotina, compás de cuchilla, superficie dura para cortar...

- **IMPRESOS:**

- Revistas, periódicos y folletos publicitarios para el trabajo con imágenes impresas y el estudio de la publicidad.
- Diferentes materiales curriculares.
- Libros específicos.
- Actividades en fotocopias, imágenes, fotografías...

- **AUDIOVISUALES**

- Proyector, PC, internet, vídeos, DVD.
- Móviles, portátiles o tablets de los alumnos

- **INFORMÁTICOS**

- Ordenadores del Departamento, cámaras fotográficas.
- Aula con ordenadores con programas informáticos de tratamiento de imágenes.
- Presentaciones Powerpoint (ordenador portátil y cañón de proyección).

RECURSOS TIC para la comunicación profesor/alumno-a:

- **PLATAFORMA EDUCATIVA YEDRA.** Plataforma que permite realizar tareas de gestión académica y seguimiento educativo.
- **CORREO OFICIAL.** Cuenta de correo electrónico institucional que corresponde al dominio **educantabria.es**.
- **OFFICE 365.** Asociada a la cuenta de correo de Educantabria. Herramientas de la plataforma Office 365, que incluyen, además de la suite ofimática tradicional de Office, **Microsoft Teams** y otras herramientas adicionales para el aula.

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 teórico-prácticas 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. Gran parte de los contenidos de las actividades se realizarán en el aula, pero es obvio que muchas de ellas exigen dedicar tiempo fuera de clase. 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. Por tanto existirán actividades comunes obligatorias y otras más libres, en ejecución, pero que respondan a similares planteamientos
- 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

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.

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 participación en el Proyecto "LAMARDEDUDAS" establece vínculos con entre el Arte y la Literatura y exige la lectura y análisis de textos literarios, biografías y escritos de los propios artistas.

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 "LAMARDEDUDAS" fortalece la relación Arte, Naturaleza y Tecnología. La sostenibilidad es uno de los ejes que sustentan el desarrollo de los bloques temáticos de contenidos y que se manifiesta tomando como modelos a obras concretas del Arte Contemporáneo relacionadas con los objetivos de



desarrollo sostenible y que posteriormente serán replicadas.

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.

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.

DIFUSIÓN DEL PROYECTO: "LAMARDEDUDAS"

El proyecto "LAMARDEDUDAS" está integrado en el Plan de Sostenibilidad del Centro y se suma por tanto al propósito de articular la vida de nuestro Centro educativo en base a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Dicho proyecto, promovido y coordinado desde el Departamento de Dibujo, toma como punto de partida la celebración en **2022** del "**Año Internacional de la pesca y acuicultura sostenibles**".

Dentro del proyecto también se incluye el análisis de las dietas alimenticias relacionadas con los productos del mar (y ríos) y la promoción de deportes acuáticos (Escuelas Promotoras de Salud).

"ALGO MÁS QUE UN CUBO DE AGUA"

Dentro de este apartado es destacable la transformación continua del contenedor artístico, instalado desde el curso pasado, en el hall de entrada del Instituto. Los alumnos de 4º ESO y los del **Bachillerato de Artes** son los artífices de dicha evolución.

"LAMARDEDUDAS". EXPOSICIÓN DE FIN DE CURSO

Como en años anteriores, realizaremos una exposición en el último trimestre (mayo-junio) con trabajos seleccionados de la propia asignatura y de otras del Departamento de Dibujo. También pueden tener cabida actividades de otros Departamentos que estén relacionadas con el Proyecto "LAMARDEDUDAS".

Existe la posibilidad de que esta exposición pueda realizarse en un Centro Cultural de Santander. Todo dependerá de los calendarios previstos por los posibles espacios expositivos que serán consultados. De no ser posible la realización de la exposición en un espacio exterior, se montaría en nuestro instituto.

• SALIDAS DIDÁCTICAS A CENTROS CULTURALES:

-EXPOSICIÓN DE EDUARDO GRUBER. CENTRO CULTURAL CASYC

Visita al Centro Cultural Casyc para conocer de la mano del propio artista su proyecto específico en este espacio expositivo. Es de agradecer la generosidad de Eduardo Gruber por brindarnos este encuentro tan especial con los alumnos del Bachillerato de Artes.

Eduardo Gruber (Santander, 1949), uno de los artistas españoles más relevantes de su generación, ha cultivado a lo largo de su trayectoria un fructífero universo emocional, mental y reflexivo a partir del dibujo, la pintura, el grabado y el aguafuerte, con una obra en constante evolución que ha transitado por el hiperrealismo, la abstracción, el surrealismo y el informalismo, y con incursiones también en la escultura, la arquitectura, la puesta en escena, la decoración, el diseño e incluso la literatura.

Gruber es un pintor al que siempre ha tentado el dibujo y la obra sobre papel, no como boceto sino como obra final. Ha publicado varias novelas. En 1993 recibió el Premio Nacional de Escenografía "Ciudad de Oviedo" por realizar los decorados y vestuario de la ópera "Der Freischütz" de Carl Maria Von Weber dirigida por Pilar Miró. Se estrenó en el ciclo de ópera del teatro Campoamor de Oviedo e inició la temporada de ópera en el teatro de la Zarzuela de Madrid, en **1994**.

Gruber estudió bachillerato en el Instituto Santa Clara de Santander.

FECHA: Durante el mes de noviembre (12 ó 19, viernes) y dentro de las sesiones de nuestra asignatura.



-CENTRO DE ARTE FARO CABO MAYOR

El Centro de Arte Faro de Cabo Mayor posee una singular coherencia entre continente y contenido, sustentada en la fuerte presencia simbólica, paisajística y arquitectónica del faro de Cabo Mayor, así como la excepcional colección de obras de arte, objetos y curiosidades relacionadas con el mar y los faros, reunidas por el pintor Eduardo Sanz durante toda su vida. Como parte de su muestra permanente, alberga además una selecta representación de las vanguardias artísticas españolas del siglo XX en todos los soportes y técnicas, desde la escultura y la pintura al dibujo, la fotografía y la obra gráfica, articulada en torno a la temática del faro.

Al estar trabajando los alumnos en el Proyecto "LAMARDEDUDAS" durante todo el año, la visita a este espacio resultaría especialmente positiva.

FECHAS POSIBLES: Hasta diciembre se exhibe también, en dicho centro, la **IV edición de Mini Print Internacional "El Mar y los Faros"**. El certamen contiene obras de 279 artistas de 42 países. Esto hace más interesante la visita durante el mes de noviembre. Por otra parte, el entorno del Faro es una buena oportunidad para dibujar del Natural, por lo también puede ser oportuno acudir en primavera.

-NAVES DE GAMAZO. Colección de Arte Contemporáneo

Las Naves de Gamazo son una de las joyas de la arquitectura industrial de Santander.

Desde julio de 2021 son la sede santanderina de la Colección ENAIRE de Arte Contemporáneo.

Esta visita puede ser complementaria a otra planteada, desde nuestro Departamento, al Centro Botín.

-BIBLIOTECA CENTRAL. Exposición temporal

Dependiendo de las exposiciones que se programen en dicha sede estudiaremos la idoneidad de la visita. Dicha salida se realizaría dentro del horario de la asignatura.

-VISITA A LA ESCUELA SUPERIOR DE ARTE DE CANTABRIA 'ROBERTO ORALLO'. Puente San Miguel (Reocín)

Tras dos años sin acudir a dicha escuela, acudiremos de nuevo para conocer su oferta educativa, ver trabajos de sus alumnos (Ilustración y joyería) y realizar un pequeño taller de serigrafía.

La fecha está sin concretar, seguramente será en el mes de abril.

• IES SANTA CLARA. IMÁGENES Y CONVERSACIONES con VÍCTOR ALBA

En enero nos visitará Víctor Alba (Salamanca, 1986), antiguo alumno del Instituto y considerado artista emergente dentro del panorama artístico de Cantabria. Recordará su paso por el IES Santa Clara y nos hablará de su trayectoria posterior, tanto académica como artística. Tiene especial interés su experimentación con los materiales y la búsqueda de un lenguaje pictórico propio.

El encuentro se realizará dentro del horario escolar e intentaremos que coincidan con nuestras asignaturas.

• CONCURSO FOTOGRÁFICO: "LAMARDEDUDAS"

FECHAS: Las bases se publicarán en la segunda evaluación y la exposición de las fotos presentadas se realizará en mayo y junio.

Aunque el concurso está abierto a toda la comunidad educativa, los alumnos 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.

Se establecerán tres categorías (ESO, Bachillerato + Ciclos Formativos y resto de Comunidad Educativa) y diferentes apartados temáticos relacionados con la Sostenibilidad y el AGUA en particular.

• "GRAN ACUARIO". INTERVENCIÓN ARTÍSTICA EFÍMERA en el Instituto.

FECHAS: Finales de abril y primera quincena de mayo.

Se trata de intervenir pictóricamente, de manera temporal, los cristales de las ventanas interiores de la primera planta del edificio.

OPCIÓN A:

Convertir el Instituto en un acuario imaginario (visto desde el patio Central) que sirva de reflexión sobre el estado de los mares y océanos.

OPCIÓN B:

Realizar interpretaciones de portadas/carteles de novelas o películas relacionadas con el agua. Fundamentalmente en las ventanas cercanas a la Biblioteca.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DISEÑO
CURSO 2021-2022

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 2021-2022
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. Concreción 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 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
<p>- Generalidades del diseño: definición, 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>1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos 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>1.1. Conoce y describe las características fundamentales 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>

DISEÑO . Miguel Remolina



...

Bloque 2 Elementos de configuración formal		
<p>- Teoría de la percepción aplicada al diseño. -El lenguaje visual. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. 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.</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual. 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. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	<p>1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.</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</p>	<p>4.1. Descompone en unidades</p>



	<p>formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.</p> <p>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.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas</p>	<p>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

DISEÑO . Miguel Remolina

	<p>1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño. 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. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 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. -Fases del proceso de diseño: Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto. -Planteamiento y estructuración del diseño: sujeto, objeto, necesidades y objetivos, método, elaboración y selección de propuestas. -Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de bocetos, croquis y planos de fabricación, propuesta de materiales, elaboración y presentación del proyecto. -Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: investigación, recopilación de información y análisis de datos. -Proceso creativo: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.</p>	<p>Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, decuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa. El criterio permite establecer si el alumno es capaz de diseñar un plan básico para 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. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta 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. El criterio permite constatar si el que el alumno es capaz de enfrentarse a</p>	<p>3.1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño. 3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas</p>



	<p>la elaboración de un proyecto de 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>3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de 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. 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		
-Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.	1. Explorar, con iniciativa, las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico, utilizándolas de manera creativa en la ideación y	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>-Ámbitos de aplicación del diseño gráfico: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Símbolos en diseño gráfico. Aplicaciones. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Diseño del embalaje. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Diseño web. -Software de diseño: <i>Vectoriales y de mapas de bits.</i></p>	<p>realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados. 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. 4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>publicidad. 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. 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. 4 Aprender a aprender</p>	<p>2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales <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. 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. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.</p>	<p><u>3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.</u> 3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.</p>



	1º Comunicación lingüística.	
	4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte. 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.	4.1. 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.
	5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño. 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. También se valora el manejo básico de los programas de diseño de páginas web, así como su publicación en la red. 5º Competencias sociales y cívicas 3.º Competencia digital. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

...

Bloque 5 Diseño del producto y del espacio		
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.	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. El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar y explicar los diferentes parámetros sobre los que se asienta el diseño: objetivo, función, forma, tipología, estética y comunicabilidad del producto según su contexto. 4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	1.1. Analiza diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética. 1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
	2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. El criterio nos permite acreditar si el	2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos



	<p>alumno es capaz de diseñar en equipo un objeto funcional sencillo, 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 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 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>específicos previamente determinados.</p> <p>2.2. Interpreta la información 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. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales, estéticos y psico-sociales. Distribución y circulación. Iluminación. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Envase y embalaje. 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. Haciendo una valoración posterior de los resultados. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 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. El criterio permite constatar si el alumno</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 ergonología y</u></p>



	<p>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 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. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p><u>antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.</u></p>
--	---	--

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS EN EL CURSO

1ª EVALUACIÓN

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño. Parte primera

Generalidades del diseño: definición, orígenes, tendencias, funciones y principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.

-Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. 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 5. 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 6. 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.

Bloque 2

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.

Bloque 3

*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 4

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 5.

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.

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

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

9.1. 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.

9.2. 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 oportuna 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

Aspectos a tener en cuenta en caso de presentarse la necesidad de enseñanza no presencial.

En previsión de que esto pudiera suceder, el profesor utilizará desde el inicio del curso plataformas virtuales para facilitar al alumno apuntes o materiales de la asignatura (Classroom o similares). De este modo en caso de suspensión de las clases los alumnos tendrán ya aprendido el acceso y uso de estas plataformas.

En caso de enseñanza no presencial las unidades didácticas se harán llegar al alumno a partir de plataformas on line (Classroom o equivalente). El alumno deberá estar atento a el material que se va colocando en la plataforma, así como a la celebración de clases on-line, a las que será obligatorio conectarse en el horario y calendario que el profesor vaya anunciando, en todo caso lo más similar posible al calendario del curso presencial.

Los exámenes se intentarán realizar de modo presencial; si ello no fuera posible se arbitrarán mecanismos para su realización on- line. En ese caso el alumno estará obligado a respetar las reglas que el profesor imponga en cada caso, relativas sobre todo a garantizar la limpieza del proceso. El alumno que no respetara estas normas será penalizado por ello, siendo especialmente grave el caso en que el alumno copie o no se pueda garantizar que el examen fue realizado por el mismo exclusivamente.

Los contenidos se limitarán a los señalados con **letra negrita y subrayados** entre los estándares evaluables enunciados más arriba