

D. DIBUJO

***Programaciones
Didácticas***

IES Santa Clara

Curso 2022/23

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL CURSO 2022-2023

ETAPA: ESO NIVEL EDUCATIVO: CUARTO CURSO

INSTITUTO de EDUCACIÓN SECUNDARIA SANTA CLARA

PROFESOR: YOANA ANDONEGUI LAZCANO

ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN
 1. OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA
 2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE
 3. CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL EN EL CURSO; CRITERIOS DE EVALUACIÓN; COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
 - 3.1. Organización de los contenidos de la asignatura
 - 3.2. Unidades didácticas. Criterios de evaluación; competencias; estándares de aprendizaje evaluables
 - 3.3. Temporalización
 4. EVALUACIÓN
 - 4.1. Procedimientos e instrumentos de evaluación
 - 4.2. Criterios de calificación
 - 4.3. Criterios de recuperación: actividades de recuperación y procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes
 - 4.4. Redondeo
 - 4.5. Evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente
 5. METODOLOGÍA
 - 5.1. Principios metodológicos
 - 5.2. Materiales y recursos didácticos
 6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO
 7. CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES
 8. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS PLANES DEL CENTRO
 9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
-

0. 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 social.

1. 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.

2. 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).

3. CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL EN EL CURSO; CRITERIOS DE EVALUACIÓN; COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

3.1. 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 **“UMBRALES CRUZADOS”**, promovido desde nuestro Departamento, relaciona, entre otras líneas de trabajo, el **Arte** con la **Sostenibilidad**. El título “umbrales cruzados” hace referencia a situaciones de actualidad que han sobrepasado los límites deseables, pero también a la posibilidad de trabajar de forma cooperativa o complementaria desde asignaturas de diferentes Departamentos.

En cursos anteriores hemos participado en el recurso didáctico **“REFLEJARTE”** de la **Fundación Botín**, que forma parte del Programa Educación Responsable. Este recurso sirve para afianzar algunos conceptos del anexo **“LAS CLAVES DEL ARTE”** y profundiza en el terreno de las emociones y la autoestima.

CONTENIDOS	CC	UD
Bloque 1. Expresión plástica		
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	CAA CCEC CSC	UD3
<ul style="list-style-type: none"> - El proceso de creación artística individual y en grupo: preparación, incubación, iluminación, verificación. 	CIEE CSC	
<ul style="list-style-type: none"> - Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, estilos y técnicas más destacable. 	CCL CCEC;CSC	UD6
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia		
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	CIEE CAA CSC CCEC	UD5
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	CSC CIEE CCEC; CD	
Bloque 3. Dibujo técnico		
<ul style="list-style-type: none"> - Materiales de Dibujo Técnico. Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados. - Tangencias y enlaces - Óvalo, ovoide, espiral. 	CMCT CAA	UD1
<ul style="list-style-type: none"> - Geometría descriptiva. Tipos de proyección. - Sistemas de representación: Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica. 	CMCT CAA	UD2
<ul style="list-style-type: none"> - El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador. 	CD	UD2
Bloque 4. Fundamentos del diseño		
<ul style="list-style-type: none"> - La comunicación visual: elementos y finalidades. - Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades. - La imagen corporativa. - Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño. 	CMCT CCL CCEC;CAA	UD4 UD3
<p>Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos. Las formas básicas del diseño. Composiciones modulares.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas y procesos en la elaboración de diseños: Objetivos, realización del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final. - El diseño asistido por ordenador: Programas de dibujo. 	CMCT CIEE CD CSC	

3.2. Unidades didácticas; Criterios de evaluación y competencias; Estándares de aprendizaje

UD1. 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 Y COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - 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. <p><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. CMCT; CAA</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. - Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. - Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. - Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

UD2. 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 Y COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - 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. <p><i>El criterio permite establecer si el alumno domina conceptual y procedimentalmente los fundamentos de los sistemas de representación, así como su aplicación en diferentes campos de</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. - Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. - Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

<p>la representación. CMCT; CAA</p>	<p>- Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>
<p>- Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. <i>El criterio permite constatar si el que el alumno adquiere el dominio básico para manejar los diferentes programas informáticos, al elaborar con ellos diseños geométricos sencillos, tanto en el sistema diédrico, como en caballera, isométrico y en el cónico.</i> CD</p>	<p>- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

UD3. 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 Y COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. <i>Este criterio valora la capacidad del alumno para comunicarse, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual, a través de imágenes personales y expresivas.</i> CCEC</p>	<p>- Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>
<p>- Realizar obras plásticas experimentando con los elementos del lenguaje visual y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. <i>El criterio mide la capacidad del alumno para experimentar con libertad y creatividad nuevas posibilidades comunicativas y</i></p>	<p>- Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. - Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p>

<p>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. CCEC; CAA</p>	<p>- Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>
<p>- Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. <i>El criterio detecta si el alumno si el alumno tiene la capacidad de desarrolla 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> CAA; CCEC; CSC</p>	<p>- Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. - Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
<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> CIEE; CSC</p>	<p>- Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>

UD4. 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: Programas de dibujo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y 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.</p>	<p>- Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. - 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><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> CMCT; CCL; CCEC</p>	
<p>- Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p><i>Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para reconocer y clasificar los diseño dentro de su campo específico.</i> CAA</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.</p> <p><i>Este criterio valora si el alumno es capaz de realizar proyectos de diseño en grupo, en los que prime la originalidad y el resultado final; así como si es capaz de organizar y utilizar los procesos y técnicas más adecuadas a cada fin.</i> CMCT; CIEE; CD; CSC</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>

UD5. 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 Y COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.</p> <p><i>El criterio mide la capacidad del alumno para reconocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual y su aplicación a la estructura narrativa de un audiovisual; así mismo, permite evaluar que el alumno sea capaz de realizar y valora las ventajas al diseñar proyectos audiovisuales en equipo.</i> CIEE; CAA; CSC</p>	<p>- Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>- Realiza un story-board a modo de guión para la secuencia de una película.</p>
<p>- Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p><i>El criterio detectar si el alumno si es capaz de reconocer y clasificar los diferentes tipos de producciones audiovisuales atendiendo a su función y a los elementos que los integran.</i> CIEE;CAA</p>	<p>- Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>- Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos - Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>
<p>- Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad crítica que el alumno ha desarrollado al analizar los mensajes publicitarios desde su lenguaje específico, siendo capaz de detectar y rechazar los mensajes que atentan contra los principios básicos de la convivencia.</i> CSC</p>	<p>- Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen</p>
<p>- Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p><i>El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar documentos audiovisuales y que puedan formar parte de una imagen multimedia: blog, pagina web, utilizando para ello los recursos informáticos y la potencialidad de Internet y las redes sociales.</i> CIEE; CCEC; CD</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>

UD6. 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 Y 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.</p> <p><i>El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar las obras de arte teniendo en cuenta sus procesos técnicos y estilos y épocas, así como si el alumno es capaz de valorar, respetar y disfrutar de las principales manifestaciones artísticas próximas y lejanas.</i></p> <p>- 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.</p> <p><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> CAA; CCL; CCEC; CSC</p>	<p>- Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>- Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p> <p>- Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando distintos elementos del lenguaje plástico, visual y audiovisual.</p>

3.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE CONTENIDOS

UNIDADES DIDÁCTICAS	EVALUACIONES
UD3- ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL UD1- FORMAS GEOMÉTRICAS	EVALUACIÓN INICIAL 09 septiembre - 19 octubre
UD3- ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL UD1- FORMAS GEOMÉTRICAS UD4- DISEÑO: FORMA Y FUNCIÓN UD6- LAS CLAVES DEL ARTE	1ª EVALUACIÓN 14 septiembre - 20 diciembre
UD1- FORMAS GEOMÉTRICAS UD2- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN UD3- ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL UD4- DISEÑO: FORMA Y FUNCIÓN UD6- LAS CLAVES DEL ARTE	2ª EVALUACIÓN 21 diciembre - 28 marzo

UD5- LENGUAJE AUDIOVISUAL UD2- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN UD6- LAS CLAVES DEL ARTE RECAPITULACIÓN UNIDADES: 1 - 3 - 4	3ª EVALUACIÓN FINAL Ordinaria 29 marzo 23 junio*
--	---

*Fechas provisionales orientativas

4. EVALUACIÓN

4.1. Procedimientos, instrumentos de evaluación

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.

4.2. 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 (sentido crítico, iniciativa e implicación personal, toma de decisiones, asunción de responsabilidades) tanto en las actividades individuales como grupales. Grado de implicación.
- Utilización correcta del material necesario y pertinente.
- Comportamiento adecuado. Colaboración en el mantenimiento de las instalaciones del Centro. Comportamiento respetuoso con todos los miembros de la Comunidad Educativa. Grado de compañerismo (evitar discriminación y prejuicios de cualquier índole).

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%).

CALIFICACIÓN FINALES 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.

4.3. 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.

4.4. Redondeo

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.

4.5. 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.

5. METODOLOGÍA

5.1. 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 "UMBRALES CRUZADOS" 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.

5.2. 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 serán presentados en pantalla y compartidos en teams. 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.

6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO.

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.

A partir de una evaluación inicial se podría realizar una adaptación curricular más específica, con aquellos objetivos y contenidos a adquirir, a aquellos alumnos a los que a partir de una evaluación inicial o a lo largo del curso se les detecten posibles dificultades de acceso a los contenidos de las unidades, necesidades especiales o estén diagnosticadas. Siendo esta asignatura optativa en 4º ESO, no es frecuente que los alumnos que la eligen necesiten adaptaciones significativas.

7. CONCRECIÓN DE 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.

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.

7. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS PLANES DEL CENTRO

• “PLAN SANTA CLARA SOSTENIBLE”

A través del proyecto “Umbrales cruzados”

• 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 tema del proyecto.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

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 “Umbrales cruzados”. 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.

SALIDAS DIDÁCTICAS A CENTROS CULTURALES

-Centro Botín: Exposición de DAMIÁN ORTEGA: VISIONES EXPANDIDAS

Con motivo de la participación en “REFLEJARTE” de la Fundación Botín, que forma parte del Programa Educación Responsable, visitaremos la exposición del artista mejicano Damián Ortega: Visiones expandidas. La fecha y hora estará asignada por la propia Fundación.

“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.

Por el carácter optativo de la materia, la clase está formada por alumnos de los distintos grupos de 4º. Esto dificulta el realizar salidas largas en la que tendrían que faltar a distintas asignaturas. No obstante se procurará usar la hora e clase para realizar salidas próximas al centro como al Casyc, Centro Botín (alguna exposición distinta a la programada para ReflejArte)... Si hubiese alguna exposición de interés más lejos (Naves de Gamazo, Biblioteca Central...), se valoraría por el departamento.

AMBIENTACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR

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

PROYECTO “UMBRALES CRUZADOS”.

Con motivo de “Umbrales cruzados, se realizarán trabajos artísticos relacionados con dicho proyecto que servirán para preparar una exposición en un lugar por determinar.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE

DISEÑO

ETAPA: BACHILLERATO
NIVEL EDUCATIVO: 2º

INSTITUTO de EDUCACIÓN SECUNDARIA
SANTA CLARA, SANTANDER

CURSO 2022-2023

PROFESOR: J.MIGUEL REMOLINA SEIVANE

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 basados en su experiencia directa y comparar estos conocimientos con otros que le son mostrados por el profesor, permitirá al alumno

tener una visión más amplia y crítica, que le permitirá plasmar sus conocimientos y reflexiones en sus propios diseños. Finalmente, en un proceso de retroalimentación, en el que el alumno podrá reflexionar sobre sus propias producciones y de un modo crítico introducir posibles mejoras. Este proceso descrito va a permitir el desarrollo de

aptitudes reflexivas, imaginativas, de búsqueda y de manipulación.

Por otra parte, la propuesta de ejercicios por parte del profesor ha de fomentar tanto procesos personales como grupales, partiendo de la integración y el intercambio de opiniones y las capacidades de análisis y argumentación. Finalmente, cabe destacar el papel destacable que las tecnologías de la información y la comunicación tienen en el

desarrollo de esta materia, especialmente de la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo sino como herramienta, debe servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia. En cualquier caso, a este respecto y en la medida de lo posible, es aconsejable la utilización de recursos formativos disponibles en Internet, de software libre o, en su caso, de versiones gratuitas de entrenamiento de aplicaciones comerciales de implantación significativa.

CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

La materia de Diseño contribuye a la adquisición de las competencias clave, por su carácter teórico-práctico e integrador, integrando la búsqueda personal expresiva en el proceso creativo en la realización de proyectos que contemplan la planificación, supervisión y evaluación del resultado.

Desde el Diseño se contribuye al desarrollo de la competencia *Comunicación lingüística* ya que muchos campos del diseño integran múltiples lenguajes, entre los que debemos destacar el oral y el escrito, por lo que para generar muchos de los diseños actuales debemos hacer un uso apropiado del lenguaje oral y escrito, para de este modo crear mensajes o para comprender los existentes, lo que exige un conocimiento reflexivo sobre el funcionamiento del lenguaje y sus normas de uso, de las convenciones sociales del lenguaje, de sus valores y aspectos culturales y de su versatilidad en función del contexto y la intención comunicativa. Esta es la razón por la que la competencia lingüística será desarrollada en todos los bloques de contenidos a través del uso correcto de los términos específicos de la asignatura, así como en la forma adecuada de expresar ideas, sentimientos, emociones, siempre desde la interacción de los diferentes lenguajes que intervienen en el campo del diseño

Otra competencia que se desarrolla eficazmente *la Competencia matemática* y competencias básicas en ciencia y tecnología. La competencia matemática la desarrollará con el uso del lenguaje simbólico, profundización en los aspectos espaciales mediante la geometría y representación objetiva de las formas, la visión razonada y capacidad crítica al afrontar los trabajos o proyectos. Pero además, la resolución de problemas técnicos que precisa la materia, conlleva la utilización de herramientas y procesos de carácter científico-técnico que le permitan dar respuestas eficaces y viables, por lo que el alumno deberá utilizar de manera regular procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, el análisis o la reflexión posterior, a la hora de trabajar dentro de Diseño.

La competencia digital es desarrollada a través del uso de las TIC como medio de búsqueda y ampliación de la información y con el uso de aplicaciones informáticas de dibujo o diseño, ofreciendo soportes y herramienta que facilitan los procesos creativos de una forma más actual. La creación de nuevas imágenes o su manipulación, la elabora proyectos, presentación, buscar información y almacenamiento, son procesos que en la actualidad se realizan haciendo uso de las TIC de una manera eficaz y generalizada, por lo que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la actividad del diseño se hace ya imprescindible, contribuyendo por tanto la materia de manera importante a esta competencia clave.

Por esta razón desde la materia de Diseño se contribuye a la competencia *Aprender a aprender*, pues favorece en el alumno una mayor la gestión de sus propias capacidades y conocimientos gracias al desarrollo de proyectos en los que el alumnado se enfrenta a la

toma de decisiones, a la búsqueda de recursos, a la reflexión sobre la toma de decisiones y procesos convenientes, así como a realizar análisis críticos de los resultados conseguidos.

También favorece procesos experimentales en los que el alumno se inicia en el campo de la investigación reflexiva, por lo que estos procesos le permiten complementar otras áreas de conocimiento. También facilita el aprendizaje de las experiencias ajenas, al trabajar en proyectos en equipo

Tampoco debemos olvidar la contribución que la materia hace a *Las competencias sociales y cívicas* al acercar al alumno al mundo del diseño desde su realización y el estudio de los diferentes estilos y épocas, remarcando la importancia del diseño como reflejo de la sociedad, por lo que además fomenta en el alumno una miradas sobre las

realidades históricas que enriquecen su identidades individuales y colectivas. También favorece una actitud de mayor respeto y tolerancia al trabajarse la materia a través de los proyectos que requieren la colaboración colectiva. Por lo que el respeto, la aceptación de las producciones ajenas, la valoración de las diferentes manifestaciones del diseño en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que han de desarrollarse dentro de esta materia.

Del mismo modo la materia de Diseño contribuye de manera notable a desarrollar la competencia Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Ya que el proceso que va desde la exploración inicial hasta el producto final requiere una planificación previa y demanda un esfuerzo por alcanzar resultados originales, no estereotipados. Así mismo, los procesos de trabajo exigen la elección de recursos teniendo presente la intencionalidad expresiva del producto que se desea lograr y la

revisión constante de lo que se ha hecho en cada fase del proceso con la idea de mejorarlo si fuera preciso. Todo lo cual nos obliga al alumno a trabajar con autonomía e iniciativas personal al tener que barajar posibilidades y soluciones diversas, originales e innovadoras, lo que además potencia la capacidad para percibir, memorizar, imaginar, analizar posibilidades y limitaciones, crear, tomar decisiones y plantear propuestas.

Por último destacar que La competencia en conciencia y expresiones culturales se desarrollará a partir del estudio de la historia y evolución del diseño, los tipos y campos de aplicación a lo largo de la historia y las diferentes corrientes que han permitido a los artistas manifestarse en cada una de las épocas de la Historia del diseño. Por lo que desde la materia el alumnado se socializa y construye su identidad a partir del conocimiento de los productos del diseño que les rodean: moda, cine, música, estéticas corporales... Tomando el alumno conciencia de las posibilidades que ofrece el diseño para contribuir a comprender y a la transformar de la sociedad y la cultura actual.

CONTENIDOS, COMPETENCIAS CORRESPONDIENTES, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluable
- Generalidades del diseño: definición, orígenes, tendencias, funciones y principales	1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la	1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y

<p>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>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.</p> <p>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</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>1º Comunicación lingüística.</p>	<p>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</p> <p>1º Comunicación lingüística.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.</p>

...

Bloque 2 Elementos de configuración formal		
<p>- Teoría de la percepción aplicada al diseño.</p> <p>-El lenguaje visual. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.</p> <p>Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño, como repetición, ordenación y composición modular, simetría, equilibrio, dinamismo, deconstrucción y simplificación.</p> <p>-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.</p> <p>El criterio detecta si el alumno es capaz de reconocer y diferenciar los elementos del lenguaje visual y su modo de aplicación en los productos del diseño y en su entorno espacial próximo.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas</p>	<p>2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.</p> <p>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.</p> <p>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</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.</p> <p>3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de</p>

	<p>comunicacional y expresivo.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>diseño.</p> <p>3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.</p>
	<p>4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.</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>4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales</p>

...

Bloque 3 Teoría y Metodología del Diseño		
	<p>1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.</p> <p>El criterio nos permite acreditar que el alumno conoce y valora la importancia de los métodos y planificaciones del diseño y como estos son decisivas a la hora de enfrentarse con éxito tanto a la creación de un diseño, como a su posterior desarrollo y puesta en conocimiento del mismo.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.</p>
-Elementos necesarios del proceso de diseño: diseño	Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional,	2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta

<p>y creatividad.</p> <p>-Fases del proceso de diseño: Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.</p> <p>-Planteamiento y estructuración del diseño: sujeto, objeto, necesidades y objetivos, método, elaboración y selección de propuestas.</p> <p>-Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de bocetos, croquis y planos de fabricación, propuesta de materiales, elaboración y presentación del proyecto.</p> <p>-Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: investigación, recopilación de información y análisis de datos.</p> <p>-Proceso creativo: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.</p>	<p>de cuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.</p> <p>El criterio permite establecer si el alumno es capaz de diseñar un plan básico para la elaboración de un diseño sencillo, desde un programa de necesidades y objetivos elementales y a partir de una metodología y planificación general. haciendo una valoración posterior de sus resultados.</p> <p>2º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>propuestas específicas de diseño previamente establecidas.</p>
	<p>3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.</p> <p>El criterio permite constatar si el que el alumno es capaz de enfrentarse a la elaboración de un proyecto de 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>3.1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.</p> <p>3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas</p> <p>3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.</p>

	6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	
	<p>4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.</p> <p>Con este criterio se gradúa si el alumno es capaz de dar diferentes soluciones factibles desde el trabajo en equipo, partiendo de un diseño ya existente, así como si es capaz de ordenar su producción o reproducción literal y gráficamente.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.</p> <p>4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.</p>
	<p>5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos, presentando con corrección los proyectos individuales o los trabajados en equipo y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.</p> <p>Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para elaborar correctamente los documentos gráficos y literales que son necesarios para la elaboración de un proyecto: croquis, planos de fabricación, visualizaciones en tres dimensiones a color y memorias justificativas del proyecto.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.</p> <p>5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.</p>

...

Bloque 4 Diseño Gráfico		
-Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad,	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,

<p>información y persuasión.</p> <p>-Ámbitos de aplicación del diseño gráfico:</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> La tipografía: el carácter tipográfico.</p> <p>Legibilidad. Principales familias tipográficas.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad.</p> <p>Elementos del lenguaje publicitario.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Símbolos en diseño gráfico. Aplicaciones.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Diseño del embalaje.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Diseño web.</p> <p>-Software de diseño: <i>Vectoriales y de mapas de bits.</i></p>	<p>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.</p> <p>Este criterio valora si el alumno tiene la capacidad de clasificar y analizar los diseños gráficos atendiendo a sus características técnicas, funcionales, comunicativas y estéticas, así como si es capaz de aplicar los principios del diseño gráfico a sus propios productos diseñados.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>7º Conciencia y expresiones culturales</p>	<p>la edición, la identidad, el <i>packaging</i> o la publicidad.</p> <p>1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.</p>
	<p>2. Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.</p> <p>El criterio mide la capacidad del alumno para conocer y diferenciar las tipografías más usuales, así como si ser capaz de hacer uso de la tipografía más conveniente en cada caso, atendiendo a su legibilidad, su forma, su color, su composición y los espaciados.</p> <p>4 Aprender a aprender</p>	<p>2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales</p> <p><u>2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.</u></p>
	<p>3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales</p>	<p><u>3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación</u></p>

	<p>adecuados para su materialización.</p> <p>El criterio detectar si el alumno es capaz de enfrentarse a la elaboración de un proyecto de diseño gráfico sencillo, haciendo uso de los métodos, técnicas y herramientas necesarias para conseguir la finalidad deseada aplicando diferentes grados de iconicidad.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>1º Comunicación lingüística.</p>	<p><u>adecuadas.</u></p> <p>3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.</p>
	<p>4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.</p> <p>El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar análisis y críticas razonadas desde el diseño tanto en obras propias como ajenas, reflejando además sus gustos y preferencias pero también su respeto hacia el trabajo de los demás.</p>	<p>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.</p>
	<p>5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.</p> <p>El criterio permite comprobar si el alumno conoce y emplea con propiedad en sus proyectos de diseño los programas y herramientas informáticas del diseño en dos y en tres dimensiones, tanto los programas que manejan vectores como los que manejan mapas de bits, para la generación y manipulación de imágenes, textos, maquetación, presentaciones.</p> <p>También se valora el manejo básico de los programas de diseño de páginas web, así como su publicación en la red.</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas</p> <p>3.º Competencia digital.</p>	<p>5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.</p>

	2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	
--	---	--

...

Bloque 5 Diseño del producto y del espacio		
<p>Nociones básicas de diseño de objetos.</p> <p>Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.</p> <p>-Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.</p>	<p>1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.</p> <p>El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar y explicar los diferentes parámetros sobre los que se asienta el diseño objetual, función, forma, tipología, estética y comunicabilidad del producto según su contexto.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>1.1. Analiza diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.</p> <p>1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.</p>
	<p>2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p> <p>El criterio nos permite acreditar si el alumno es capaz de diseñar en equipo un objeto funcional sencillo, desde un programa de necesidades y objetivos y a partir de una metodología y planificación general. Teniendo en cuenta tanto las técnicas de realización como la función específica del objeto así como el espacio en el que se va a utilizar. Haciendo una valoración posterior de los resultados.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>5º Competencias sociales y cívicas</p>	<p>2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.</p> <p>2.2. Interpreta la información 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</p>

		del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.
<p>El diseño del espacio habitable y arquitectura efímera.</p> <p>Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales, estéticos y psico-sociales.</p> <p>Distribución y circulación. Iluminación.</p> <p>Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas.</p> <p>Envase y embalaje.</p> <p>Diseño de indumentaria.</p>	<p>3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.</p> <p>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.</p> <p>Teniendo en cuenta tanto las técnicas de realización, como la función específica del espacio, así como los elementos estéticos empleados y el tipo de iluminación.</p> <p>Haciendo una valoración posterior de los resultados.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.</p>
	<p>4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.</p> <p>El criterio permite constatar si el alumno hace un uso conveniente de los principios ergonómicos y antropométricos a la hora de proyectar sus diseños, valorando la importancia que estos aspectos tienen en el bienestar de las personas, por lo que se debe de considerar no solo la función y el aspecto visual del diseño, sino también la adaptación de los mismos al consumidor final del producto, preservando para ello su</p>	<p>4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.</p> <p><u>4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.</u></p>

	<p>salud y mejorando su bienestar general.</p> <p>4º Aprender a aprender.</p> <p>2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p> <p>6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	
--	---	--

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS EN EL CURSO

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.

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

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. Contribución a los planes de innovación educativa

1.1. 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.

1.2. Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística

10. 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.

11. 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 alumnos 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 negra y subrayados** entre los estándares evaluables enunciados más arriba

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DE
CULTURA AUDIOVISUAL II**

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: SEGUNDO CURSO

**Instituto de Enseñanza Secundaria
SANTA CLARA**

CURSO 2022-2023

PROFESOR: MANUEL FERNÁNDEZ SARO

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN DE ÁREA

2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

3. CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL EN EL 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. Aprender, profundizar y clasificar los distintos lenguajes que rodean la naturaleza de la imagen y el sonido y ser capaces de identificar su correcta combinación en función del mensaje.
2. Entender la importancia fundamental de los medios de comunicación en una sociedad democrática y la interrelación creativa que brindan las nuevas tecnologías.
3. Comprender y apreciar cómo el progreso actual de las tecnologías de la información y la comunicación proviene de los avances técnicos y expresivos producidos a lo largo de la historia.
4. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que de ella nos ofrecen los medios audiovisuales.
5. Valorar la importancia de la función expresiva del sonido y de la música en el proceso de creación audiovisual.
6. Conocer y comprender los aspectos estéticos, técnicos y expresivos de los medios de comunicación, reconociendo sus diferentes géneros y creando documentos audiovisuales.
7. Analizar críticamente los mensajes gráficos, y desarrollar actitudes reflexivas y creativas ante los mensajes de los medios de comunicación audiovisual, distinguiendo en ellos qué hay de información, arte, propaganda y seducción.
8. Tomar conciencia de que toda elaboración audiovisual va dirigida al público, en su función de consumidores, para exigir productos de calidad y generar un respetuoso equilibrio entre la libertad de expresión y los derechos individuales.
9. Utilizar el vocabulario específico de la materia para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación.
10. Integrar la cultura audiovisual en la comunicación personal como forma de conocer mejor la realidad y al propio ser humano, superando los estereotipos y prejuicios y reflexionando desde la autocrítica, el goce estético y la expresión de sentimientos e ideas propias o ajenas.
11. Dotar al alumnado de una visión general para su orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con la imagen y el sonido, valorando su formación en la Cultura Audiovisual en el entorno laboral de esta comunidad.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS.

La asignatura de Cultura Audiovisual II se estructura en cinco bloques. El primero valora las posibilidades expresivas y narrativas de la integración de sonido e imagen en la creación audiovisual y new media, para luego analizar en el bloque siguiente diferentes aspectos de la producción audiovisual: profesionales, postproducción, efectos especiales, etc. El tercer bloque está dedicado a la radio, la televisión e internet, identificando sus géneros y características principales, y valorando otros aspectos como la programación de contenidos y el tratamiento de la información que llevan a cabo. El bloque cuarto se dedica en exclusiva a la publicidad y el quinto, y último, al análisis de imágenes y mensajes multimedia.

Bloque 1. Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media

Bloque 2. Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios

Bloque 3. Los medios de comunicación audiovisual

Bloque 4. La publicidad

Bloque 5. Análisis de imágenes y mensajes multimedia

CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.

Por su carácter global e integrador, esta materia se relaciona con el desarrollo de todas las competencias clave.

En relación a **la comunicación lingüística**, la Cultura Audiovisual supone una herramienta fundamental dentro del actual paradigma de alfabetizaciones múltiples. En un entorno comunicativo cada vez más complejo, con nuevos soportes, formatos y posibilidades narrativas, el lenguaje audiovisual ocupa un lugar prioritario en la socialización del individuo. En este sentido, la asignatura contribuye a que el alumno sea capaz de analizar, crear e integrar mensajes audiovisuales atendiendo a criterios compositivos, expresivos y narrativos, entendiendo sus bases estructurales y sintácticas.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se desarrolla a partir de diferentes contenidos como los sistemas y avances tecnológicos en materia de captación, edición y reproducción de la imagen y el sonido, los aspectos físicos y fisiológicos que intervienen en la percepción visual, o las bases tecnológicas sobre las que se asienta la generación de infografías, efectos e imágenes digitales.

De esta forma, la asignatura de Cultura Audiovisual fomenta **la competencia digital** mediante el desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades en el uso de aplicaciones, recursos y programas informáticos para la creación y tratamiento de imágenes y documentos audiovisuales. Además, se favorece el análisis de nuevas narrativas audiovisuales a través de las herramientas de creación e interacción de narraciones hipermedia o de los sistemas de gestión dinámica de contenidos. Por último, esta asignatura contribuye a educar al alumno en la gestión de la información a través de la Red, valorando la importancia de buscar, seleccionar, contrastar y extraer conocimiento e información de forma crítica, razonada y personal.

La competencia de aprender a aprender se desarrolla por medio del apoyo y el estímulo del alumnado hacia la experimentación, la investigación y la aplicación práctica de los contenidos desarrollados. Se propicia el trabajo de forma autónoma en la elaboración de proyectos, el pensamiento estratégico, la búsqueda de recursos y la aplicación de soluciones personales y creativas.

El análisis crítico de los mensajes difundidos por los medios audiovisuales contribuye de manera efectiva al desarrollo de las **competencias sociales y cívicas**. Uno de los focos de este análisis lo constituye el tratamiento de la información, comprendiendo el sustrato ideológico y empresarial de los diferentes medios y valorando positivamente la pluralidad y la libertad de expresión. Otros aspectos fundamentales son los relacionados con la capacidad del alumnado para reconocer el poder de los medios en la conformación de hábitos de consumo y de necesidades, en la modificación de gustos, en la transmisión de valores o en la construcción de estereotipos. Por último, hay que añadir que la adquisición de habilidades sociales y cívicas se apoya en el fomento del trabajo en equipo y la promoción de actitudes de respeto y tolerancia a la hora de valorar el trabajo de los compañeros.

La cultura audiovisual contribuye al desarrollo de la **competencia de conciencia y expresiones culturales** en la medida en que se orienta hacia la creación y valoración de aspectos culturales y estéticos del panorama social y artístico contemporáneo, potenciándose el desarrollo de la sensibilidad artística y la dimensión estética. De manera especial, se lleva a cabo una puesta en valor del patrimonio audiovisual como una fuente de disfrute, comunicación y conocimiento.

El sentido de iniciativa y espíritu emprendedor se impulsa a través del trabajo y la planificación de proyectos creativos, donde se valora positivamente la innovación y la **capacidad de adoptar soluciones personales**.

Para terminar, y como corresponde a una materia que analiza lenguajes, tecnologías y realidades en constante transformación, debemos entender este currículo de manera flexible y dinámica, actualizando constantemente los contenidos para convertirse en un instrumento eficaz, contextualizado e integrador.

BLOQUE 1.

INTEGRACIÓN DE SONIDO E IMAGEN EN LA CREACIÓN DE AUDIOVISUALES Y NEW MEDIA.

CONTENIDOS

- Características técnicas del sonido.
- La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfónica.
- La grabación y difusión musical. Los sistemas monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3 y otros posibles.
- La relación perceptiva entre imagen y sonido.
 - La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas.
- Integración del sonido en las producciones audiovisuales. Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen.
- Funciones de la banda sonora. La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores.
- La banda sonora en el cine español. Los principales compositores.
- Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre. Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para comprender los fundamentos de la percepción del sonido y sus características técnicas: El sistema auditivo, Longitud de onda, frecuencia y timbre.

2º) Competencia matemática y en ciencia y tecnología.

2. Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de

obtención del sonido.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para conocer los diferentes tipos de micrófonos disponibles y determinar la calidad y adecuación a cada situación concreta, debiendo realizar sencillas prácticas de grabación. También se verán aspectos como las conexiones y cableado de audio.

2º) Competencia matemática y en ciencia y tecnología. 3º) Competencia digital.

3. Diferenciar las características técnicas principales de grabación y difusión de sonidos a través de los diferentes sistemas: monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3, etc. Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para realizar la edición digital de múltiples pistas de sonido, introduciendo diferentes efectos y manejando diferentes formatos de audio.

2º) Competencia matemática y c en ciencia y tecnología. 3º) Competencia digital.

4. Explicar la relación entre la imagen y el sonido.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar y utilizar las diferentes relaciones entre el 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 deber 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 Fose, 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, sobrepresiones, 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.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE CONTENIDOS

CURSO 2022-2023	CULTURA AUDIOVISUAL II UNIDADES DIDÁCTICAS
<p><u>1ª Evaluación</u></p> <p>14 Septiembre – 12 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• La publicidad• Análisis de imágenes y mensajes multimedia
<p><u>2ª Evaluación</u></p> <p>13 Diciembre - 6 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></p> <p>CONVOCATORIA ORDINARIA 7 Marzo - Finales Mayo*</p> <p>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA Finales Mayo -26 Junio * Sin confirmar</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• La publicidad• Análisis de imágenes y mensajes multimedia• Recapitulación. Repaso y profundización de los principales contenidos del curso

4. EVALUACIÓN:

4.1 -METODOLOGÍA: CONCRECIÓN DE LOS MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

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, 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 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.

4.2 -PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

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

- La observación de comportamientos en el aula.

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

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

-Pruebas objetivas: 60 % de la calificación final de cada evaluación

Como norma general, se realizarán **dos exámenes** por evaluación, cuya calificación supondrá **el 60 % de la nota** final de dicho período. Aunque existe la posibilidad de realizar, de manera excepcional, un tercer examen.

Al impartirse materia de uno o más bloques de contenidos en una evaluación, las pruebas objetivas (exámenes) estarán referidas a aquellos contenidos que se hayan trabajado en el periodo de evaluación.

-Actividades de aplicación de los contenidos: 30 % de la calificación final de la evaluación

Realización de trabajos de aplicación de contenidos y que se ajusten a los planteamientos realizados por el profesor, equivalen al **30 %** de la calificación final de la evaluación.

A la hora de 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.

En el caso de actividades grupales (parejas, pequeños grupos...), deberán estar claras las contribuciones parciales de cada uno de los componentes durante todo el proceso de trabajo.

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

-En caso de no realizarse actividades específicas de aplicación de contenidos, el porcentaje se sumará al de las pruebas objetivas. En dichas pruebas, también se abordan cuestiones de aplicación de contenidos.

Actitud ante la asignatura: 10 % de la nota de cada evaluación

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

PRUEBA GLOBAL (EN LA EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA).

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 realizara), se presentarán los alumnos que no hayan superado alguna de las evaluaciones y aquellos que, aunque aprobaron, obtuvieron notas negativas en algunas de las pruebas objetivas realizadas. El profesor-a puede diferenciar algunos apartados de dicha prueba en función de la trayectoria escolar individual en la asignatura.

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.

El alumno-a que ha aprobado los cinco bloques de contenidos, durante el período escolar anterior a esta prueba, la realizará como ensayo para la EBAU y como afianzamiento de la adquisición de contenidos y por tanto, de la nota final definitiva.

CALIFICACIONES FINALES. CONVOCATORIA ORDINARIA.

La nota final de la convocatoria ordinaria se obtiene haciendo la media aritmética de las dos primeras evaluaciones y la del período final ordinario incluyendo la prueba global mencionada (si la hubiera).

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

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN

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

-PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES DE APLICACIÓN DE LOS CONTENIDOS: 40 % de la calificación final

El alumno-a que deba presentarse a esta convocatoria entregará, en la fecha de examen establecida para ello, el **70%**, como mínimo, **de las actividades planteadas durante el curso escolar** u otras similares a ellas si el profesor-a decidiera que es conveniente

cambiarlas por la trayectoria personal del alumno-a. Su correcta presentación equivaldrá al 40% de la calificación.

-PRUEBA GLOBAL OBJETIVA: 60 % de la calificación final

Se realizará una prueba global, de toda la materia del curso, en la que el alumno/a deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos y las competencias de la programación.

El profesor-a puede diferenciar algunos apartados de dicha prueba en función de la trayectoria escolar individual en la asignatura.

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

Criterios de Recuperación: Actividades de Recuperación 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.

-De manera excepcional se podrá utilizar el correo propio de la asignatura: 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 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 "Umbrales Cruzados" 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 “Umbrales Cruzados” establece vínculos entre el Arte y la Ciencias.

La competencia Digital se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función de la representación que se quiera realizar y de las finalidades de los mismos, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual. La utilización crítica y reflexiva de vías de investigación a través de la Web, así como el empleo de productos informáticos en la resolución de cuestiones, contribuye al desarrollo de la competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

La Cultura Audiovisual facilita el desarrollo de las competencias Sociales y Cívicas puesto que la creación artística favorece el trabajo en equipo y la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.

La Cultura Audiovisual requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen la planificación previa en la elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado.

Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades, desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad. Todo ello, contribuye a desarrollar la competencia *del Sentido de Iniciativa y el Espíritu Emprendedor*.

El dominio de la competencia de Conciencia y Expresiones Culturales, exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes y formatos de la Cultura Audiovisual, así como el conocimiento de sus principios fundamentales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Esta materia proporciona una serie de vivencias, relaciones y conocimientos, que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos de la Cultura Audiovisual, discriminando, relacionando y apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones audiovisuales.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

• AMBIENTACIÓN DEL CENTRO ESCOLAR

Desde el Departamento de Dibujo colaboramos intensamente en la ambientación del Instituto. Bien sea, mediante la exposición de trabajos realizados durante el curso dentro de la asignatura, o apoyando actividades puntuales o de promoción de diferentes Planes o Proyectos de Centro. Cuando hablamos de ambientación, no solamente nos referimos a “decorar” las instalaciones, sino a convertir los espacios en lugares de aprendizaje y reflexión sobre arte y asuntos de interés social.

• SALIDAS DIDÁCTICAS A CENTROS CULTURALES

Durante todo el curso se informa al alumnado de eventos (Exposiciones, películas, conferencias...) que se desarrollan en nuestra ciudad relacionados con las Artes Visuales con el fin de que puedan asistir voluntariamente de manera personal.

En algún caso, en función de los diferentes calendarios expositivos, existe la posibilidad de preparar alguna salida didáctica con todo el grupo dentro del horario de la asignatura o de otras correspondientes a nuestro Departamento.

• PONENCIAS/ENCUENTROS EN EL INSTITUTO

Como en años anteriores, puede resultar interesante la asistencia o intervención puntual de algún ponente relevante en el Instituto para mostrarnos su trabajo, hablarnos de su experiencia profesional o realizar alguna colaboración con el alumnado. Esta actividad, en caso de realizarse, se celebraría dentro del horario de la asignatura.

• PROYECTO: “UMBRALES CRUZADOS”.

FECHAS: Realización de trabajos durante todo el curso.

EXPOSICIÓN GLOBAL: mayo- junio en el propio centro.

“UMBRALES CRUZADOS” es un proyecto de Centro impulsado desde el Departamento de Dibujo y que está inscrito en el plan “Santa Clara Sostenible”. Por tanto, Arte y Sostenibilidad (Objetivos de Desarrollo Sostenible) son dos de los ejes fundamentales de dicho proyecto, pero puede abarcar otras áreas de trabajo. El título “umbrales cruzados” hace referencia a situaciones de actualidad que han sobrepasado los límites deseables, pero también a la posibilidad de trabajar de forma cooperativa o complementaria desde asignaturas de diferentes Departamentos.

- Cada nueva experiencia que nos encontramos, ya sea una nueva fase de la vida, el aprendizaje de una nueva cultura, o conocer gente nueva, puede ser representado por la imagen de una puerta. Podemos elegir entre dejar la puerta cerrada o abrirla y cruzar el umbral.

Centrándonos en la asignatura, algunos aspectos a desarrollar dentro del Proyecto y relacionados con los contenidos de la programación son los siguientes:

-UMBRALES SENSORIALES

-EL CINE DENTRO DEL CINE

- LA PUERTA EN EL CINE
- FOTOGRAFÍA: ENCUADRE DENTRO DEL ENCUADRE// VENTANAS, ESPEJOS, CARTELES, PUERTAS, ARCOS, TÚNELES, PUENTES, ESCAPARATES, MARCO NATURAL, ARQUITECTÓNICO...
- PUERTA DEL PARAÍSO / PUERTA DEL INFIERNO
- EL LABERINTO (EN EL CINE)
- RITOS DE PASO Y SERES LIMINARES
- SUPERHÉROES (CINE/CÓMIC)
- VIAJE A TRAVÉS DEL TIEMPO (LITERATURA-CINE)
- ESPACIOS PRIVADOS-PÚBLICOS
- PRIVACIDAD EN INTERNET

- **CONCURSO FOTOGRAFICO: “UMBRALES CRUZADOS”**

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

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

Se establecerán tres categorías (ESO, Bachillerato + Ciclos Formativos y resto de la Comunidad Educativa) y diferentes apartados temáticos relacionados con el proyecto y los objetivos de desarrollo sostenible (ODS).

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE DIBUJO ARTÍSTICO II

CURSO 2022-2023

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: 2º CURSO

PROFESORA: MARIA TERESA ROVIRA

INDICE:

1. INTRODUCCION
2. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LASCOMPETENCIAS
3. OBJETIVOSGENERALES
4. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES.
 - 4.1 CALENDARIO APROX. DE CONTENIDOS YTEMPORALIZACION
 - 4.2 CONTENIDOSMINIMOS
5. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACION
 - 5.1. METODOLOGIA.
 - 5.2. SISTEMA DE EVALUACION. PROCEDIMIENTO EINSTRUMENTOS.
 - 5.3. RECUPERACION.
 - 5.4. CRITERIOS DE CALIFICACION.
 - 5.5. CALIFICACION FINAL ORDINARIA.
 - 5.6. PRUEBA EXTRAORDINARIA. CRITERIOS PARA VALORAR LA PRUEBA EXTRAORDINARIA
6. RECUPERACIÓN DE PENDIENTES
7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES 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 ALUMNADO

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 y cualquier representación gráfica.

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 utilizados en los mass-media y toda nuestra cultura de comunicación y consumo, haciendo al alumnado más sensible y crítico a esos mensajes, y ayudándole a que comprenda otras reglas para el intercambio comunicativo.

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, y disfrutar escuchando, leyendo o expresándose de forma oral y escrita, todo lo cual contribuye además al desarrollo de la autoestima y de la confianza en sí mismo

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. 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.

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.

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. El alumno adquirirá conciencia de sus propias capacidades del proceso y las estrategias necesarias para desarrollar sus capacidades artísticas, y con ayuda de los demás o con otros recursos, toma conciencia de lo que sabe, lo que debe aprender y cómo hacerlo. Así, toma conciencia de las capacidades que entran en juego en el proceso de aprendizaje como la atención, memoria, concentración, obteniendo 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

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. 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. 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 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 (subjetiva), poética (estética) y metalingüística.</p>	<p>Desarrolla la destreza dibujística con distintos niveles de iconicidad.</p> <p><i>Con este criterio se valora que el alumno sea capaz de conocer las diferentes posibilidades comunicativas que ofrece el dibujo, así como si es capaz de aplicar las a sus propias creaciones gráficas.</i></p> <p>1.º Comunicación lingüística. 7.º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>1.1. Interpreta y aplica formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad (apuntes, bocetos, croquis, etc.), 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.º Comunicación lingüística. 7.º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la discusión verbal y escrita.</p>
Bloque 2: La expresión de la subjetividad		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>-El dibujo a través de la memoria visual y táctil.</p> <p>-El dibujo expresivo sacado de la memoria y de los procesos experimentales: dibujo gestual, expresividad de la luz y el color. Sinestias.</p>	<p>1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual.</p> <p><i>El criterio nos permitirá medir el grado de retentiva y memorización que tiene el alumno.</i></p> <p>4.º Aprender a aprender.</p>	<p>1.1. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.</p>
	<p>2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual.</p>	<p>2.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas</p>

<p>-Los valores subjetivos más destacables del dibujo: arcaísmo, clasicismo, tenebrismo, naturalismo, expresionismo, abstracción, lirismo, etc.</p>	<p><i>El criterio valora la capacidad del alumno para genera imágenes con sentido expresivo tomando como referencia su propia retentiva y memoria.</i></p> <p>7.º <i>Conciencia y expresiones culturales.</i> 4.º <i>Aprender a aprender</i></p>	<p>de formas y colores (funciones expresivas). 2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición.</p>
	<p>3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica.</p> <p><i>El criterio nos permite medir si el alumno es capaz de realizar análisis verbales y escritos de forma individual y colectiva, referentes a los valores expresivos de diferentes obras artísticas, ya sean propias o ajenas.</i></p> <p>1.º <i>Comunicación lingüística.</i> 4.º <i>Aprender a aprender.</i> 7.º <i>Conciencia y expresiones culturales</i></p>	<p>1.1. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos.</p>

Bloque 3. Dibujo y perspectiva

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>-La visión cónica aplicada al dibujo: Altura del observador. Posición del punto de vista: perspectiva frontal y lateral. Indicadores de profundidad: tamaño, líneas de fuga, efectos cromáticos asociados a la distancia (perspectiva aérea).</p> <p>-luz y sombra en la representación.</p> <p>-Representación cónica de espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</p>	<p>1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos 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 espacial.</i></p> <p>2.º <i>Competencia matemática y C. básicas en ciencia y tecnología.</i></p>	<p>1.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista.</p> <p>1.2. Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos.</p>

Bloque 4. El cuerpo humano como modelo		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>-La figura humana y el canon antropomórfico. Análisis de modelos reales en base a la interrelación de sus partes y proporciones con el conjunto</p> <p>-La anatomía figura humana y su estructura interna.</p> <p>-El rostro humano y su expresividad.</p> <p>-Recursos y técnicas de representación del movimiento en la figura humana y sus posibilidades expresivas.</p>	<p>1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana.</p> <p><i>Con este principio podemos valorar si el alumno comprende los conceptos básicos de canon y proporción en la figura humana, tanto en su propia obra, como en diferentes obras artísticas de todos los tiempos.</i></p> <p>2. ^º Competencia matemática y c. básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>1.1. Compren de la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas.</p> <p>1.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos.</p>
	<p>2. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes.</p> <p><i>Este criterio mide la capacidad del alumno para representar la figura humana de forma proporcionada, atendiendo además a su expresividad.</i></p> <p>2. ^º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</p>	<p>2. Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define.</p>
	<p>3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.</p> <p><i>En este punto podemos medir si el alumno es capaz de captar el movimiento en las figuras, así como la fuerza expresiva que de él se deriva.</i></p> <p>4. ^º Aprender a aprender.</p> <p>7. ^º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>3.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de la figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.</p> <p>3.2. Elabora imágenes con distintos procedimientos grafico plásticos y distintas funciones expresivas con la figura humana como sujeto.</p>

Bloque 5. El dibujo en el proceso creativo		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>-Dibujo asistido por ordenador: conocimiento y manejo de los programas de gráficos vectoriales y de mapa de bits aplicados al dibujo artístico, el diseño y el dibujo técnico.</p> <p>El Dibujo en el proceso de proyección, su importancia en las creaciones artística, y técnicas, así como su potencialidad con el uso de las TIC.</p> <p>-Estrategias para el desarrollo de trabajos personales 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>1. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica.</p> <p><i>Con este criterio podemos establecer el grado de conocimiento y destreza que el alumno puede alcanzar haciendo uso de los diferentes programas informático-gráficos y su aplicación en diferentes campos del quehacer humano.</i></p> <p>3. ^º Competencia digital.</p> <p>5. ^º Competencias sociales y cívicas.</p> <p>7. ^º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>1.1. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos.</p> <p>1.2. Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas artísticas o no del mismo nivel externos.</p>
	<p>2. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y del conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.</p> <p><i>Este punto nos permite conocer si el alumno es capaz de valorar la importancia del dibujo, en la construcción del pensamiento, y en el desarrollo de proyectos aplicados tanto al campo del arte, como al campo científico y técnico, sobre todo haciendo uso de las TIC.</i></p> <p>3. ^º Competencia digital.</p> <p>4. ^º Aprender aprender.</p> <p>6. ^º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>2.1. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones gráfico-plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima.</p> <p>2.2. Está orientado y conoce las posibilidades del Dibujo Artístico en la Enseñanzas Artísticas, Tecnológicas y Científicas con ejemplos claros y contacto directo con artistas, diseñadores, científicos y técnicos.</p>
	<p>3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.</p> <p><i>Este último criterio permite valora la madurez necesaria para producir obras gráfico-plásticas individuales y en equipo, de forma creativa y autónoma y si además es capaz de desarrollar su actividad desde el respeto al trabajo ajeno y hacia las instalaciones y materiales. Por último, también permite medir su iniciativa personal al tener que idear y planificar proyectos globales.</i></p> <p>6. ^º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>5. ^º Competencias sociales y cívicas.</p> <p>7. ^º Conciencia y expresiones culturales.</p>	<p>3.1. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.</p> <p>3.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

4.1 CALENDARIO APROX. DE CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

Temporalización de los contenidos. ARTÍSTICO II

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.

-Recursos y técnicas de representación del movimiento en la figura humana y sus posibilidades expresivas

2ª Evaluación

Bloque 4. El cuerpo humano como modelo

-El rostro humano su representación, análisis y la expresividad de sus componentes y de su conjunto.

-Recursos y técnicas de representación del movimiento en el rostro humano 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).

- La perspectiva cónica en los diferentes estilos artísticos en la Historia del Arte.

-luz y sombra en la representación.

-Representación cónica de espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.

3ª Evaluación

Bloque 3. Dibujo y perspectiva

- La perspectiva atmosférica y su utilización en los diferentes estilos artísticos

- Análisis y representación de la perspectiva cónica y atmosférica en nuestro entorno de espacios interiores y exteriores

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. Sinestesias.

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 proyección, su importancia en las creaciones artística, y técnicas, así como su potencialidad con el uso de las TIC. -Estrategias para el desarrollo de trabajos personal y en equipo. Pautas para el desarrollo autónomo del alumno en la materia y normas para el normal funcionamiento, seguridad e higiene en el aula.

4.2 CONTENIDOSMINIMOS

Los alumnos de 2º deberán ser capaces de:

- 1.- Realizar composiciones con sentido de unidad y equilibrio haciéndolo sobre sus estructuras subyacentes (ubicación, encaje, líneas estructurales ocultas, masas...).
- 2.- Relacionar las partes con el todo en las composiciones con sentido, proporción, armonía y apreciar y representar sus fuerzas, tensiones y ritmos con intencionalidad dinámica.
- 3.- Apreciar, reconocer y usar las estructuras ocultas en las formas cambiantes (morfología) que son capaces de imprimir valores expresivos a la imagen.
- 4.- Representar en perspectiva lineal (frontal y oblicua) composiciones artísticas con su estructura interna, haciendo uso de los fundamentos teóricos de la perspectiva cónica, para darles forma y proporción.
- 5.- Dibujar y resolver, problemas básicos, usando los sistemas de representación convencionales (axonometría, caballera...), de aplicación en el dibujo artístico.
- 6.- Usar la iluminación y la gradación tonal con intención de recrear la perspectiva aérea (ilusión visual de profundidad).
- 7.- Representar la figura humana (encaje, línea, proporción, mancha y color) con sentido de la proporción y conocimiento estructural, tanto en figuras estáticas como en movimiento.
- 8.- Usar la imagen de la figura humana en los convencionalismos y signos y valorar su función en la comunicación social.
- 9.- Dibujar usando los nuevos procedimientos y técnicas gráficos y plásticos estudiados este curso (aguada, acuarela, pastel, cretas, tizas...) y las técnicas del curso precedente.
- 10.- Usar con propiedad las técnicas gráficas con intenciones emocionales y expresivas.
- 11.- Conocer, aprender y emplear el vocabulario específico correspondiente a los diversos contenidos de la materia.

5 CRITERIOS GENERALES DE EVALUACION

5.1 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 o TEAMS, 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 o TEAMS para que quede constancia de ello.
- También habrá una web donde se colgarán todas las explicaciones de clase, así como los trabajos mandados para casa

Artistico2.wordpress.com

- Por todos estos métodos anteriores, se hace imprescindible el uso del teléfono móvil en la clase como instrumento para realización de algunas actividades.

5.2 ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PROCEDIMIENTO E INSTRUMENTOS

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 con 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.

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.

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.

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 TEAMS donde permanecerán sus trabajos realizados.

En caso de Cuarentena o algún tipo de enfermedad por parte de los alumnos que no puedan asistir a clase: los alumnos podrán llevar el ritmo de los contenidos con sus explicaciones a través de la plataforma TEAMS, donde se encontrarán todos los contenidos y material para su seguimiento, así mismo podrá como el resto de sus compañeros colgar sus actividades realizadas. Así mismo los contenidos explicados en la clase, así como los trabajos a realizar serán colgados en el web de la asignatura

artistico2.wordpress.com

5.3 **CRITERIOS DE CALIFICACION**

- 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%**
- **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%**
- 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

5.4 **CALIFICACION FINAL ORDINARIA**

La consideración del carácter formativo y continuo de la evaluación viene dada por la recogida permanente de información sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje, de modo que los datos obtenidos permitan corregir errores y efectuar propuestas que optimicen cualquier intervención.

Por tanto, queda de manifiesto que todo el desarrollo del curso se convierte en una evaluación integral y personal. Además de la evaluación formativa, propia del proceso, es preciso contar con una valoración concreta de los resultados.

Para poner la calificación final Ordinaria, los alumnos deberán entregar las láminas terminadas de todo el curso, y bien realizadas. **Las Láminas entregadas posteriormente a su fecha inicial podrán verse rebajadas a un 70% de su calificación**, y **si se entregan** en el plazo Límite indicado por la profesora, 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.

5.5 **PRUEBA EXTRAORDINARIA**

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

Atendiendo a los contenidos y ejercicios realizados en las diferentes evaluaciones, se estudiará a modo personal las pruebas y láminas para cada alumno 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**.

5.6 CRITERIO PARA VALORAR LA PRUEBA EXTRAORDINARIA

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 de trabajos será de **20%**
- La calificación del curso en la nota ordinaria tendrá un valor de **10%**.
- **Por cada evaluación suspendida se hará una prueba de los contenidos y sus láminas.** Con el valor de **70%**. El Tiempo máximo para la realización de cada prueba/evaluación será de 90 minutos.

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..

6 RECUPERACIÓN DEPENDIENTES

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...con sus correspondientes ejercicios que deberán presentarlos en las fechas marcadas

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.

7 ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES.

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 Asturias u otra provincia, aún se está deliberando en el departamento.

Si se puede este curso, se realizará una salida a Puente San Miguel, al Centro Roberto Orallo de Artes, allí realizarán diversos talleres durante una mañana.

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

Participación en una exposición conjunta de las obras en el centro.

Se realizarán durante el curso diversas exposiciones en algunos de los proyectos de tipo solidario. Así mismo se harán exposiciones de trabajos que tengan relación con distintas conmemoraciones durante el curso.

Durante el curso se realizarán exposiciones de los trabajos realizados en el aula y en casa por todo el Instituto. en diferentes zonas que habilitaremos para ello.

El Departamento se está pensando la oportunidad de realizar una exposición final de todas las obras de los alumnos de Artes, en una sala externa al centro. A lo largo del curso se irá definiendo el proyecto.

8 ATENCIÓN 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**

9 . 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.

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.

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 DEL ARTE II

ETAPA: BACHILLERATO

NIVEL EDUCATIVO: 2º

**INSTITUTO de EDUCACIÓN SECUNDARIA
SANTA CLARA, SANTANDER**

CURSO 2022-2023

PROFESOR: J. MIGUEL REMOLINA SEIVANE

Índice.

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

2. Evaluación.
 - a. Metodología: concreción de los métodos pedagógicos y didácticos
 - b. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación
 - c. Criterios de recuperación: actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes

3. Evaluación de la práctica docente
 2. Materiales y recursos didácticos.
 3. Medidas de atención a la diversidad.
 4. Concreción de Elementos Transversales que se van a trabajar
 5. Contribución a los planes de innovación educativa
 - a. Contribución al plan TIC
 - b. Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística
 - c. Contribución al plan de fomento de la competencia matemática
6. Actividades complementarias y extraescolares.
7. Información a los alumnos

1. Introducción de Área

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

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias

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

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

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

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

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

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

Respecto a las *Competencias sociales y cívicas*. Hay que señalar que el arte y todas sus manifestaciones son un proceso de creación individual o colectivo (valores formales y estéticos), pero también es resultado de la sociedad en la que fue creado. Por tanto, constituye un excelente instrumento para el desarrollo de esta competencia. Todas las creaciones artísticas no pueden entenderse sin realizar un análisis y valoración previos de los condicionantes históricos (acontecimientos importantes, ideologías, tecnología, religión y ciencia, etc.). El arte como fuente y testimonio de épocas anteriores nos pone en contacto con otras formas de entender el mundo. Por lo que también servir para conformar nuestros gustos estéticos, contribuye a valorar y respetar las creaciones de los demás, reconociendo y valorando los conceptos éticos y estéticos desde la tolerancia y desde debates que construyan opiniones fundamentadas y supere los prejuicios.

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

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

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

FUNDAMENTOS DEL ARTE II Curso: 2º BACHILLERATO		
Contenidos	Competencias, Objetivos y Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
	Competencias 1º). Competencia en comunicación lingüística 2º). Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 3º) Competencia digital 4º). Aprender a aprender. 5º) Competencias sociales y cívicas 6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 7º). Competencia conciencia y expresiones culturales	
Bloque 1. El Romanticismo Unidades didácticas 1.1, 1.2, 1.3.		
Expresión desafiada del	1. Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica.	<u>1.1. Analiza el movimiento romántico y su relación con el arte.</u>

<p>sentimiento. Oposición al intelectualismo racionalista del siglo XVIII. Nacionalismo italiano y germánico.</p> <p>Orientalismo idílico. La actitud vital de Lord Byron.</p> <p>Arquitectura: Continuación y evolución del neoclasicismo.</p> <p>Arquitectura española: Continuación y evolución del neoclasicismo. Edificios notables.</p> <p>Pintura. El romanticismo en Francia y en el resto de Europa.</p> <p>Pintura en España: Goya. Costumbrismo rococó. Expresionismo. Caprichos.</p> <p>Inicio de la fotografía. Los temas fotográficos: retrato, paisaje, historia. El pictorialismo.</p> <p>Música: Ludwig Van Beethoven y la superación del clasicismo musical. Obras principales. Obra sinfónica, conciertos y sonatas.</p> <p>Óperas. Verdi. Wagner y la mitología germánica. Otros compositores coetáneos.</p> <p>Indumentaria, mobiliario y decoración de interiores: Los estilos Regency y Napoleón III. Nacimiento de la danza clásica.</p>	1º) y 7º)	
	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>
	3. Relacionar el romanticismo artístico con el auge del nacionalismo y la creación del estado alemán e italiano. 4º) y 5º)	3.1. Relaciona el romanticismo y el auge del nacionalismo.
	4. Conocer la evolución de la arquitectura del siglo XIX y analizar los principales edificios españoles de la época. 4ª) y 7º)	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
	5. Identificar los pintores románticos europeos. Inglaterra. Alemania 4ª) y 7º)	<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>
	6. Comparar la pintura romántica francesa y la obra de Goya, semejanzas y posibles influencias. 4ª) y 7º)	<u>6.1. Analiza la pintura romántica francesa: Théodore Géricault, Eugène Delacroix, Antoine-Jean Gros.</u>
	7. Identificar la obra pictórica de Goya. 4ª) y 7º)	<u>7.1. Reconoce la obra pictórica de Goya.</u>
	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).	<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>
	9. Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica. 4º) 5º), 7º)	<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>
	10. Analizar las etapas pictóricas de Goya. 4ª) y 7º)	<u>10.1. Identifica los principales cuadros del pintor aragonés.</u> <u>10.2. Clasifica la temática de los cuadros de Goya.</u>
	11. Comparar la obra pictórica de Goya y de Velázquez. 2º), 4º),7º)	<u>11.1. Relaciona el cuadro "La familia de Carlos IV" con "Las Meninas".</u> <u>11.2 Relaciona el cuadro "La lechera de Burdeos" con la pintura impresionista posterior.</u>
	12. Explicar los orígenes de la impresión fotográfica. 2º), 4º),7º) .	Identifica las primeras impresiones fotográficas.
	13. Comparar la música romántica con las anteriores o posteriores. 1º) 4ª) y 7º)	13.1. Comenta la música romántica: Beethoven. Obras principales. 13.2. Conoce y explica los principales cambios introducidos por Beethoven en la forma sonata y sinfonía. 13.3. Identifica piezas representativas de la obra de Verdi, Wagner y otros posibles 13.4. Relaciona la obra musical de Wagner y la mitología germánica.
	14. Describir las claves estilísticas del mobiliario y objetos suntuarios: Estilos Regency. Napoleón III. Joyería. Relojes. Vestuario. 1º) 4ª) y 7º)	14.1 Identifica las claves estilísticas en la indumentaria, mobiliario y decoración de los estilos Regency y Napoleón III.

	15. Analizar la técnica del dorado al mercurio, incidiendo en la toxicidad del proceso, relacionándolo con la explotación del oro en la actualidad. 4º) y 2ª)	15.1. Comenta la relación entre la relojería de la época y el bronce dorado al mercurio.
	16. Debatir acerca de la simbología del oro en diferentes culturas. 1º) 4ª) y 7º)	16.1. Compara diferentes piezas fabricadas en oro a lo largo de las diferentes culturas de la humanidad.
	17. Comentar el nacimiento en Francia de la danza clásica y los elementos clave que la componen, por ejemplo el uso del tutú y el baile de puntas. 1º) 2º)	17.1. Explica el nacimiento en Francia de la danza clásica y los elementos clave que la componen.

Bloque 2. El Romanticismo tardío (1850-1900) Unidades didácticas 1.4, 1.5		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
La revolución industrial. La colonización de África. Guerra con China. La guerra de secesión Norteamericana. Independencia latinoamericana. Nacionalismo italiano y germánico. Historicismo nostálgico. Arquitectura. Neoestilos: neomudéjar, neogótico. Exposiciones universales de París, Londres y Barcelona. La torre Eiffel. Escultura: Auguste Rodin. Camille Claudel, escultora. Mariano Benlliure. Pintura. Francia: los Pompier: Bouguereau, Cormon, Alexandre Cabanel, Jean-Léon Gérôme. El retrato galante: Los Madrazo. Franz Xaver Wintelhalter. Mariano Fortuny y Madrazo, artista total: pintor, escenógrafo, diseñador de moda, inventor. El historicismo: Eduardo Rosales. Francisco Pradilla. Alejandro Ferrant. Reino Unido: El movimiento prerrafaelita: John Everett Millais, Dante Gabriel Rossetti, William Holman Hunt, etc. Decoración y moda: Mariano Fortuny y Madrazo. El movimiento "Arts and Crafts", William Morris. El desarrollo de la técnica fotográfica. El retrato fotográfico. Los orígenes del cine y el nacimiento del cine americano. Música: regionalismo eslavo. Danza: Tchaikovsky (El lago de	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) Reconocer los elementos de estilos anteriores aplicados a edificios de la época. Arquerías, columnas, decoración, etc. 1º) 4ª) y 7º) 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) 4. Comparar la evolución escultórica desde el clasicismo, por ejemplo Canova, con la nueva plasticidad de Rodin y Camille Claudel. 1º) 4ª) y 7º) Analizar la obra de Camille Claudel y su relación con Auguste Rodin. 1º) 4ª) y 7º) Identificar a los principales escultores españoles de la época, señalándola obra de Mariano Benlliure. 1º) 4ª) y 7º) Identificar el género pictórico denominado "Pintura orientalista", a partir de la obra pictórica de artistas europeos y españoles. 1º) 4ª) y 7º) Analizar la visión romántica de la historia y el auge del historicismo pictórico. 1º) 5ª) y 7º) Confeccionar un catálogo de obras fin de siglo relacionado con la pintura "Pompier". 2ª) y 7º) Comparar los retratos de Los Madrazo con las obras de pintores coetáneos. 1º) 4ª) y 7º) Reconocer la evolución en la moda femenina.	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. 2.1. Identifica los edificios relacionados con los movimientos neogóticos y neomudéjar. <u>Relaciona las exposiciones universales de París, Londres con la arquitectura. Identifica los elementos principales de la Torre Eiffel.</u> <u>Explica la evolución del clasicismo de Canova al expresionismo de Rodin. Analiza la obra de Camille Claudel.</u> <u>Compara la obra de Rodin y Camille Claudel y establece las conclusiones pertinentes.</u> <u>Identifica la escultura española, especialmente la obra de Mariano Benlliure.</u> <u>Identifica la pintura orientalista europea, ya sea francesa, inglesa, etc. con los orientalistas españoles, por ejemplo Mariano Fortuny.</u> Relaciona la obra pictórica historicista de los pintores: Eduardo Rosales, Francisco Pradilla y Alejandro Ferrant. 9.1. Reconoce la obra de los pintores "Pompier" franceses: Bouguereau, Cormon, Alexandre Cabanel, Jean-Léon Gérôme, entre otros. Relaciona el retrato pictórico de Los Madrazo y Franz Xaver Wintelhalter. <u>Reconoce los trabajos de diseño y</u>

los cisnes). La Zarzuela.	1º) 4ª) y 7º)	<u>vestuario de Mariano Fortuny y Madrazo.</u>
	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>
	Comentar los planteamientos estéticos de William Morris. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Comenta los planteamientos estéticos de William Morris.</u>
	Analizar las principales obras pictóricas de los pintores prerrafaelitas ingleses. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Analiza la obra pictórica del movimiento prerrafaelita.</u>
	Comentar las primeras fotografías en blanco y negro. Nadar. 1º) 2ª) y 7º)	<u>Identifica la técnica del retrato utilizada por Nadar.</u>
	Relacionar el retrato fotográfico y el retrato pictórico. 2º) y 7º)	<u>Compara el retrato en pintura con el retrato coetáneo en fotografía.</u>
	Describir el contexto en el que se enmarca el nacimiento del cine, así como el nacimiento del cine americano. 1º) y 7º)	Describe el contexto general en el que surge la cinematografía y a sus pioneros.
	Analizar la obra musical de compositores del este de Europa. 4ª) y 7º)	Reconoce la obra musical de los países eslavos: Alexander Borodín, Modesto Músorgski, Piotr Ilich Tchaikovski, Bedřich Smetana.
	Analizar las claves artísticas en el ballet "El lago de los cisnes" de Tchaikovski. 4ª) y 7º).	Analiza el ballet "El lago de los cisnes" de Tchaikovski.
	Comentar la música popular española, la Zarzuela y sus composiciones más populares. 4ª) y 7º).	Comenta la música popular española: la Zarzuela.
21. Identificar adecuadamente las composiciones más populares de la Zarzuela española. 4ª) y 7º)	21.1. Identifica los fragmentos más populares de la Zarzuela española.	

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. Las Vanguardias Unidades didácticas 2.1,2.2,,2.4. 3.1, 3.2		
Nacimiento de la fotografía. Los colores primarios. Teoría aditiva y sustractiva del color. Colores complementarios.	Relacionar los descubrimientos en la composición del color con su aplicación en la técnica pictórica. 2ª 4ª) y 7º)	<u>1.1. Relaciona el descubrimiento de la descomposición de la imagen en colores primarios y su relación con la técnica impresionista.</u>
Decadencia del historicismo, auge de la vida cotidiana.	Diferenciar las teorías de color aditiva y sustractiva. 4ª) y 7º)	2.1. Diferencia la construcción de colores con la luz de la creación con los pigmentos.
Simbolismo. Erotismo. Drogas. Satanismo: Odilon Redon.	Identificar los cuadros con temática simbolista. Diferenciándolos de los de otras temáticas. Odilon Redon 4ª) y 7º)	3.1. Relaciona los temas artísticos y su aplicación al arte: simbolismo, erotismo, drogas, satanismo. 3.2. Analiza la obra pictórica de Odilon Redon.
Preimpresionismo: Courbet, Daumier y Manet. Gezzanne		
Impresionismo: Manet, Monet, Renoir, Degas, Pissarro y Sisley.	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)	<u>4.1. Describe las principales creaciones de Cézanne.</u>
Reino Unido: John Singer Sargent.		
Postimpresionismo: Cézanne, Gauguin y Van Gogh, Seurat.	5. Describir las claves de la pintura impresionista. 1º) 4ª) y 7º)	<u>5.1. Identifica los cuadros más representativos de: Manet, Monet, Pissarro, Sisley.</u>
Pintura en España: Santiago		

<p>Rusiñol, Ramón Casas, Anglada Camarasa, Carlos de Haes, Isidro Nonell, Joaquín Sorolla, José Luis Sert.</p> <p>Berthe Morisot. Mary Cassatt.</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><u>6.1. Compara los cuadros historicistas con las obras de Pissarro o Sisley.</u></p>
<p>Los "Nabis" (Pierre Bonnard), los "Fauves" (Matisse).</p> <p>El arte Naif: Rousseau el aduanero.</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>El cubismo, ruptura de una única visión. Juan Gris, George Braque, Pablo Ruiz Picasso.</p> <p>Las etapas pictóricas de Picasso.</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>La obra escultórica de Picasso y su relación con Julio González.</p> <p>El cine como vanguardia: impresionismo, dada, expresionismo, surrealismo.</p> <p>Música: impresionismo: Debussy. Ravel.</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><u>9.1. Identifica la técnica pictórica de los "Nabis" y los "Fauves".</u> <u>9.2. Analiza alguna obra de Pierre Bonnard y Matisse.</u></p>
<p>Música española: Falla, Albéniz, Granados, Salvador Bacarisse.</p> <p>El cartel publicitario. La obra de Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.</p>	<p>10. Comparar la calidad pictórica de las pintoras impresionistas con las obras de los pintores masculinos. Por ejemplo las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>10.1. Compara la obra pictórica de las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt con los pintores coetáneos.</u></p>
<p>La estampación japonesa. Técnica del Ukiyo-e. Los grandes grabadores nipones: Kitagawa Utamaro, Utagawa Hiroshige, Katsushika Hokusai.</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>Influencia de la estampación japonesa en Europa: Vincent Van Gogh, nacimiento del comic.</p>	<p>Analizar la obra pictórica de Van Gogh. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>12.1 Analiza el arte de Van Gogh.</u></p>
<p>El cartel publicitario y la obra artística de Henri de Toulouse-Lautrec.</p>	<p>13. Debatir acerca de la biografía de Van Gogh y la influencia que tuvo en su pintura. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>13.1. Debate acerca de la posible relación entre vida y obra en Van Gogh.</u></p>
<p>la música espiritual negra. El nacimiento del jazz.</p>	<p>14. Analizar el origen teórico y la plasmación en el arte de los planteamientos cubistas. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>14.1. Analiza la concepción visual del arte cubista.</u> <u>14.2. Compara alguna obra cubista con otras anteriores.</u> <u>14.3. Identifica las obras cubistas de Juan Gris, Pablo Picasso y Georges Braque.</u></p>
<p></p>	<p>15. Comentar la escultura española de la época. La técnica de la soldadura en hierro y su relación con Picasso y Julio González. 1º) 2ª) y 7º)</p>	<p><u>15.1. Relaciona la escultura de Julio González y la de Picasso.</u></p>
<p></p>	<p>16. Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>16.1. Compara las etapas creativas de Picasso: épocas rosa, azul, cubista, surrealista.</u></p>
<p></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></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></p>	<p>19. Debatir acerca de la calidad artística del cartel publicitario.</p>	<p><u>19.1. Explica la importancia del cartel publicitario.</u></p>

	1º) 4ª) y 7º)	.
	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)	20.1. Explica la obra gráfica de los cartelistas: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.
	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)	21.1. Analiza la técnica japonesa del Ukiyo-e y las principales obras de los estampadores japoneses: Kitagawa Utamaro, Utagawa Hiroshige, Katsushika Hokusai.
	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)	22.1. Relaciona el grabado japonés con las creaciones europeas, sobre todo en la obra de Van Gogh y de Hergé.
	23. Explicar el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec. 1º) 4ª) y 7º)	23.1. Explica el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec.
	24. Analizar las claves de la música impresionista, ya sea francesa como del resto de Europa. Por ejemplo Debussy y Ravel. 1º) 4ª) y 7º)	24.1. Comenta la música impresionista, utiliza para ello alguna obra de Claude Debussy o Maurice Ravel.
	25. Conocer los compositores españoles y sus obras más representativas: Manuel de Falla, Isaac Albéniz, Enrique Granados, Salvador Bacarisse y otros. 1º) 4ª) y 7º)	25.1. Analiza la obra musical de los compositores españoles: Manuel de Falla, Isaac Albéniz, Enrique Granados, Salvador Bacarisse.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 4. El Modernismo-Art Nouveau Unidad didáctica 2.3.		
La fantasía arquitectónica del fin de siglo: El Art Nouveau. Características principales del Art Nouveau francés.	Analizar las claves estilísticas del modernismo, que le diferencian claramente de los estilos anteriores y posteriores. 1º) 4ª) y 7º)	1.1. Identifica los elementos diferenciadores del arte modernista frente al geometrismo del art decó y los neoestilos anteriores
El movimiento en Europa: Modernismo, Jugendstil, Sezession, Liberty. La arquitectura modernista europea. Víctor Horta. El modernismo catalán. La obra de Gaudí.	Debatir acerca de la obra modernista en Europa, su extensión y duración cronológica. 1º) 4ª) y 7º)	Comenta la duración cronológica y extensión geográfica del modernismo. Explica el modernismo en Europa: Art Nouveau, Liberty, Sezession, Jugendstil.
Escultura. La obra de Josep Llimona.	3. Reconocer el modernismo español, especialmente la obra de Antonio Gaudí. 1º) 4ª) y 7º)	3.1. Compara la obra arquitectónica de Antonio Gaudí, Víctor Horta y Adolf Loos.
El cartel publicitario en Cataluña. Alexandre de Riquer. El mobiliario modernista.	4. Analizar la escultura modernista española, por ejemplo la obra del escultor Josep Llimona. 1º) 4ª) y 7º)	4.1. Analiza la obra escultórica de Josep Llimona.
La revolución en el vidrio. Los jarrones de Émile Gallé. Las lámparas de colores de Louis Comfort Tiffany. El esmalte en la joyería. La obra de Lluís Masriera.	5. Reconocer las claves estilísticas en la escultura crisoelefantina. 1º) 4ª) y 7º)	5.1. Identifica piezas escultóricas que puedan clasificarse como crisoelefantinas.
	6. Comentar la importancia de la cartelística española, especialmente relevante en la obra de Alexandre de Riquer y Ramón Casas. 1º) 4ª) y 7º)	6.1. Comenta la obra en cartel de Alexandre de Riquer, Ramón Casas y otros cartelistas españoles.

	7. Identificar la tipología del mobiliario modernista. 1º) 4ª) y 7º)	Analiza y comenta el mobiliario modernista.
	8. Describir la evolución en la técnica del vidrio que supone la obra de Émile Gallé y Louis Comfort Tiffany. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Explica la importancia artística de las creaciones en vidrio de Émile Gallé y Louis Comfort Tiffany.</u>
	9. Analizar los elementos claves de la joyería modernista, utilizando, entre otros, las obras de René Lalique y Lluís Masriera. 1º) 4ª)	<u>Comenta la tipología de la joyería modernista: los diseños de René Lalique, Lluís Masriera y otros.</u>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 5. El Surrealismo y otras Vanguardias Unidades Didácticas 3.3, 3.4		
Las teorías de Sigmund Freud. La psicología. El irracionalismo onírico. El movimiento surrealista. Origen. Principales artistas: Salvador Dalí, Jean Arp, Joan Miró. El movimiento Dada. La obra escultórica de Jean Tinguely.	Relacionar el descubrimiento de la psicología con las claves plásticas del surrealismo. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Relaciona las ideas sobre el psicoanálisis de Sigmund Freud y las creaciones surrealistas, especialmente con el método paranoico-crítico de Salvador Dalí.</u> <u>Explica las principales características del movimiento surrealista.</u>
El movimiento Neoplasticista holandés "De Stijl": arquitectura, pintura y mobiliario. Piet Mondrian. Theo Van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld.	Identificar las principales obras y los principales pintores surrealistas. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Comenta las obras surrealistas de Salvador Dalí, Joan Miró y Jean Arp y la pintura metafísica de Giorgio de Chirico.</u>
El surrealismo en el cine: "Un perro andaluz", Luis Buñuel y Salvador Dalí. "La edad de oro", Buñuel. El cine alemán: El expresionismo alemán: "El gabinete del doctor Caligari" (1920), Robert Wiene. El género de la "Ciencia ficción". Fritz Lang y su película "Metrópolis" (1927). "El ángel azul" (1930), Josef von Sternberg, Marlene Dietrich.	3. Analizar la importancia histórica de Salvador Dalí y Luis Buñuel. 1º) 4ª) y 7º)	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.
Los ballets de Serguéi Diághilev y Nijinsky. Escenografías y decorados. Relación con artistas de la época: Picasso, Matisse, Natalia Goncharova. Música y danza: Igor Stravinski: "El pájaro de fuego", "Petrushka", "La consagración de la primavera".	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)	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.
	5. Explicar las claves estilísticas en arquitectura, pintura y mobiliario del movimiento "De Stijl". 1º) 4ª) y 7º)	<u>5.1. Explica la concepción artística de los neoplasticistas holandeses, el grupo "De Stijl".</u> <u>5.2. Analiza las obras en arquitectura, pintura y mobiliario de los artistas neoplasticistas: Piet Mondrian, Theo van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld.</u>
	6. Debatir acerca del movimiento "Dada" y las obras más importantes de este movimiento artístico. 1º) 4ª) y 7º)	<u>6.1. Describe el movimiento "Dada" y la obra escultórica de Jean Tinguely.</u>

	<p>7. Reconocer la importancia de los ballets rusos en París y en la historia de la danza contemporánea. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>7.1. Analiza la importancia del ballet ruso, utilizando la obra de Serguéi Diághilev y Nijinsky. 7.2. Comenta la obra musical de Igor Stravinsky y su relación con la danza: "El pájaro de fuego", "Petrushka", "La consagración de la primavera". 7.3. Describe planteamientos coreográficos relacionados con "La consagración de la primavera", por ejemplo el trabajo de Pina Bausch.</p>
--	--	---

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 6. Los Felices Años Veinte. El Art Decó Unidades Didácticas: 3.5		
<p>El desarrollo económico del periodo de entre guerras.</p> <p>El auge del lujo. El arte como producto para la élite.</p>	<p>Identificar las claves sociales y políticas que se relacionan con el <i>art decó</i>. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta la relación entre el desarrollo económico mundial y el auge del <i>art decó</i>. Explica la evolución desde el arte basado en la naturaleza (modernismo), al arte geométrico (<i>art decó</i>).</p>
<p>Notas distintivas de la arquitectura <i>decó</i>.</p> <p>Estados Unidos: los grandes edificios. La escuela de Chicago. New York: Chrysler building. Empire State building.</p>	<p>Reconocer el estilo <i>art decó</i> en arquitectura, identificando los edificios emblemáticos de este estilo. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Relaciona el <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>Mobiliario <i>art decó</i>.</p> <p>Tamara de Lempicka. Pintora. Escultura: Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.</p>	<p>Analizar las principales obras y escultores de la época. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Analiza y compara la escultura de Pablo Gargallo y de Constantin Brancusi.</u></p>
<p>Música: la revista musical. El Folies Bergère. El Moulin Rouge.</p>	<p>Debatir acerca de la obra pictórica de Tamara de Lempicka. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Comenta la obra pictórica de la pintora Tamara de Lempicka.</u></p>
<p>Música dodecafónica, serialista y atonal. Arnold Schönberg.</p>	<p>Reconocer la importancia y trascendencia musical del género artístico denominado "La revista musical". 1º) 5ª) y 7º)</p>	<p>5.1. Explica las claves artísticas del musical, relacionándolo con el "Folies Bergère", el "Moulin Rouge", "Cotton Club" y la trayectoria artística y personal de Joséphine Baker.</p>
<p>La música norteamericana. Irving Berlin, George Gershwin.</p> <p>La joyería <i>Decó</i> y los relojes de pulsera. Las empresas Cartier y Patek Philippe.</p>	<p>Describir los elementos esenciales en mobiliario y artes aplicadas del estilo <i>art decó</i>. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>6.1. Identifica las claves esenciales del mobiliario <i>decó</i>.</p>
<p>Moda: la revolución en el mundo de la moda y en el vestido de la mujer. Coco Chanel.</p>	<p>7. Analizar la importancia del lujo y su relación con los diseños <i>decó</i>. Las empresas Cartier y Patek Philippe 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>7.1. Compara la tipología de las joyas <i>decó</i>, por ejemplo Cartier, con las de otras épocas.</p>
	<p>8. Distinguir las claves de la música dodecafónica, por ejemplo la obra musical de Arnold Schönberg. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>8.1. Analiza la música dodecafónica, utilizando composiciones, entre otras posibles, de la obra musical de Arnold Schönberg, Anton Webern o Alban Berg.</p>
	<p>9. Evaluar las composiciones musicales de los Estados Unidos, principalmente la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>9.1. Comenta la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin.</p>
	<p>10. Identificar la música popular norteamericana, especialmente la música espiritual negra, el Blues y el Jazz. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>10.1. Identifica y diferencia los ritmos de la música negra americana: espiritual, blues, jazz.</p>

	11. Explicar la evolución en el traje femenino y su relación con el posible cambio del papel de la mujer en la s ^o iedad de la época. 5ª) 6º) 7).	11.1. Analiza la revolución en el traje femenino que supuso la obra de Coco Chanel.
--	--	---

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 7. La Gran Depresión y el Arte de su época Unidades Didácticas 4.4		
<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 trayectoria del Ballet de la Ópera de París. Serge Lifar.</p> <p>Las "Big Band" americanas: Benny Goodman, Glenn Miller, Duke Ellington, Tommy Dorsey, etc.</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. 5º) Competencias sociales y cívicas.</p>	<p>Debate acerca del valor del cómic como obra de arte.</p>
	<p>7º) Competencia conciencia y expresiones culturales 1º) Competencia en comunicación lingüística</p>	
	<p>Analizar las claves sociológicas del cine español. Cultura y situación económica de España. La guerra civil. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Reconoce la situación cultural y económica de España a través de las principales películas españolas de la época, relacionando su creación con la productora "Cifesa".</p>
	<p>Comentar la situación del ballet europeo, la influencia de los coreógrafos soviéticos en el Ballet de la Ópera de París. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Analiza la importancia para la danza de los ballets soviéticos de principio de siglo.</p>
<p>Reconocer las composiciones musicales de las denominadas "Big Band" americanas por ejemplo la orquesta de Benny Goodman. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Identifica la música "Swing" y su relación con las Big Band americanas.</p>	

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 8. El periodo de entreguerras y la Segunda Guerra Mundial		

Unidades Didácticas 4.1,		
Fascismo y comunismo. Iconologías asociadas. Arquitectura fascista y comunista: Berlín y Moscú.	Debatir acerca de la importancia de la iconología en la promoción de las corrientes políticas de la época. 1º) 4ª) y 7º)	Analiza el arte fascista y comunista, estableciendo diferencias y semejanzas.
Fascismo. La obra cinematográfica de Leni Riefensthal: "Olympia", "El triunfo de la voluntad".	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.
Comunismo. El cine de Serguéi Eisenstein: "El acorazado Potemkin" (1925), "Iván el terrible" (1943).	Comentar la evolución en la forma escultórica, la ruptura de la forma. Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para comentar la evolución de la escultura hasta la descomposición de la forma tradicional, partiendo del análisis de la obra de Moore, Pevsner y Gabo. 1º) 4ª) y 7º)	Comenta la evolución escultórica europea, especialmente relevante en las obras de Henry Moore, Antoine Pevsner y Naum Gabo.
La obra musical de Wagner y el fascismo alemán.		
La relación vital y musical de Dimitri Shostakóvich con el comunismo soviético.	Analizar la obra cinematográfica europea de la época, destacando principalmente la transcendencia de las creaciones de Leni Riefensthal y Serguéi Eisenstein. 1º) 4ª) y 7º)	Identifica las películas de Leni Riefensthal: "Olympia", "El triunfo de la voluntad". Analiza la construcción narrativa visual de "El acorazado Potemkin".
El París nocturno: Brassai.		
El fotoperiodismo independiente: la agencia Magnum.	Describir la relación entre la obra musical de Wagner con el fascismo y las composiciones de Dimitri Shostakóvich con el comunismo soviético. 1º) 4ª) y 7º)	Explica la relación entre la música de Wagner y el fascismo alemán.
Abstracción escultórica: Henry Moore, Antoine Pevsner, Naum Gabo.		
La fotografía de guerra: Robert Capa.	Comentar la tipología fotográfica relacionada con los conflictos bélicos y otras, utilizando, por ejemplo, la obra gráfica de Robert Capa, o los españoles: Agustí Centelles, José María Díaz-Casariago, "Campúa", Venancio Gombau o "Alfonso". 1º) 4ª) y 7º)	Analiza las claves de la fotografía de guerra, especialmente en la obra de Robert Capa, Agustí Centelles o "Alfonso".
La captación del instante: Henri de Cartier-Bresson.		
El cartel como propaganda política. El collage. La obra de Josep Renau.	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)	Analiza el planteamiento teórico de la fotografía y el instante de Henri de Cartier-Bresson.
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.		
La comedia musical: Fred Astaire, Gene Kelly.	8. Comparar la técnica del collage aplicada a diferentes motivos, por ejemplo en la obra de Josep Renau y Matisse 1º) 4ª) y 7º)	Relaciona la actitud vital y artística de los fotógrafos de la agencia Magnum.
La comedia amarga: "To be or not to be", Ernst Lubitsch. "El gran dictador" Charlie Chaplin.		
Amor y guerra: "Casablanca". Michael Curtiz.	9. Analizar las claves narrativas y plásticas de la comedia musical norteamericana, utilizando entre otras, la filmografía de Fred Astaire y de Gene Kelly. 7º)	Comenta la técnica de la fotografía nocturna, y las creaciones de Gyula Halász "Brassai".
El cine de suspense: Alfred Hitchcock.		
El cine neorrealista italiano: "Roma, città aperta" Roberto Rossellini. "Ladrón de bicicletas" Vittorio de Sica.	10. Razonar la importancia de los grandes estudios cinematográficos en la historia y desarrollo del cine. 1º) 6ª) y 7º)	Explica la técnica del collage y su utilización en el cartel de propaganda política, sobre todo en la obra de Josep Renau.
	9. Analizar las claves narrativas y plásticas de la comedia musical norteamericana, utilizando entre otras, la filmografía de Fred Astaire y de Gene Kelly. 7º)	Realiza una composición plástica mediante la técnica del collage.
	11. Analizar el "tempo" narrativo del género del suspense. 7º) Competencia conciencia y expresiones culturales. 1º) Competencia en comunicación lingüística	Comenta las claves de la comedia musical norteamericana, utilizando, entre otros, las películas de Fred Astaire y de Gene Kelly.
	12. Explicar las claves de la comedia con planteamientos sociales.	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.
	12. Explicar las claves de la comedia con planteamientos sociales.	Analiza las claves narrativas del género del "suspense", especialmente en la filmografía de Alfred Hitchcock.
	12. Explicar las claves de la comedia con planteamientos sociales.	Describe las claves de la comedia ácida o amarga, comentando, entre

	1º) 4ª) y 7º)	otras posibles, las películas: "To be or not to be" Ernst Lubitsch y "El gran dictador" Charlie Chaplin.
	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		
<p>La función hace la forma.</p> <p>Arquitectura: la simplificación ornamental. La geometría y la matemática como mensaje primordial.</p> <p>La obra de Ludwig Mies van der Rohe. Frank Lloyd Wright. Le Corbusier.</p> <p>El funcionalismo orgánico escandinavo: Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen.</p> <p>El mobiliario funcionalista: Marcel Breuer, Mies van der Rohe.</p> <p>El diseño industrial. La Bauhaus y su influencia posterior.</p> <p>Francisco Ibáñez. La editorial Bruquera.</p> <p>El comic español: "Mortadelo y Filemón".</p> <p>Cine: dominio del cine norteamericano. Grandes directores: John Ford, John Houston.</p> <p>La gran comedia. El alemán Billy Wilder.</p> <p>El cine español. Los estudios Bronston.</p> <p>La comedia española: Luis García Berlanga.</p> <p>Moda: Alta costura. La obra de Cristóbal Balenciaga. El <i>New Look</i> de Christian Dior.</p> <p>La música neorromántica de Joaquín Rodrigo, "Concierto de Aranjuez".</p> <p>Danza: Danza contemporánea: las coreografías de Maurice Béjart y Roland Petit.</p>	<p>Debatir acerca de los valores plásticos de la arquitectura funcional. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Explica la idea de que: "La función hace la forma". Comenta la frase del arquitecto Mies van der Rohe "Menos es más".</u></p>
	<p>Identificar la tipología del edificio funcional. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Comenta las claves de la arquitectura funcional. Explica las claves del funcionalismo orgánico escandinavo, comentando la obra de Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen, y el norteamericano Eero Saarinen. Señala las claves del mobiliario escandinavo. Compara el mueble funcionalista con otros estilos anteriores y posteriores.</u></p>
	<p>Comparar las creaciones de los más relevantes arquitectos de esta corriente creativa. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Identifica las principales creaciones arquitectónicas de Mies van der Rohe, Frank Lloyd Wright y Le Corbusier.</u></p>
	<p>Relacionar el origen del diseño industrial y la producción en serie. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Relaciona la escuela alemana "Bauhaus", con el diseño industrial.</u></p>
	<p>Comentar la importancia del cómic español. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Reconoce las claves del éxito del cómic español, incidiendo en la obra de Francisco Ibáñez, y su relación con la editorial Bruquera.</u></p>
	<p>Debatir acerca de la supremacía comercial de las producciones cinematográficas norteamericanas y analizar sus posibles causas. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Analiza el dominio europeo de la cinematografía americana y la obra de los grandes directores norteamericanos, especialmente John Ford y John Houston.</p>
	<p>Analizar la gran comedia cinematográfica. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta la gran comedia cinematográfica, remarcando la obra plástica del director alemán Billy Wilder.</p>

	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.
	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.
		Analiza la industria de la moda de alta costura, aplicando entre otras, la obra creativa de Cristóbal Balenciaga.
	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".
	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
Bloque 10. Los Años 60-70 Unidades Didácticas: 5.1, 5.2, 5.3		
Arquitectura. El estilo internacional. Arquitectura española: Francisco Javier Sáenz de Oiza, Miguel Fisac. Expresionismo figurativo y expresionismo abstracto. La pintura hiperrealista. Minimal, Conceptual, Land Art. , Arte Povera, Instalaciones. Artistas destacados. Expresionismo abstracto: Jackson Pollock, Mark Rothko. Expresionismo figurativo: Francis Bacon, Lucian Freud. Pop Art: Andy Warhol, Roy Lichtenstein. David Hockney. Hiperrealismo español. Antonio López. Eduardo Naranjo. La importancia histórica de los grupos españoles de artistas plásticos "El Paso" (1957) y su antecesor "Dau al Set " (1948). El expresionismo en la escultura española.	Analizar la evolución en la arquitectura, intentando dilucidar posibles estilos, o evolución desde los edificios anteriores. 1º) 4ª) y 7º) 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 instalaciones. 2º) 3ª) y 7º)	<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> <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 Jackson Pollock y de Mark Rothko.</u> <u>Identifica las claves de la pintura del pop art y el hiperrealismo y comparando las obras de Andy Warhol, Roy Lichtenstein y David Hockney, con las de Eduardo Arroyo y Gordillo, y las de Chuck Close y Richard Estes con Antonio López y Eduardo Naranjo, entre otros posibles.</u> Analiza las claves artísticas y autores destacados de las corrientes expresionistas, pop art, hiperrealismo, arte cinético, minimal, conceptual, land art y las instalaciones.

<p>Escultores vascos: Jorge Oteiza. Eduardo Chillida, Agustín Ibarrola.</p> <p>La abstracción geométrica: Pablo Palazuelo, Martín Chirino, Amadeo Gabino.</p> <p>El movimiento cinético: Eusebio Sempere.</p> <p>Fotografía: el sensualismo de David Hamilton. La elegancia de Juan Gyenes.</p> <p>Música. El sonido estéreo. La música Pop. The Beatles Los grandes conciertos de masas. La cultura fans.</p> <p>El jazz alcanza un público de masas: Chet Baker, Miles Davis, Chick Corea.</p>	<p>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>El nuevo cine español. El cine de la transición. Saura, Camus, Picazo, Patino, Erice, Borau, la Escuela de Barcelona.</p> <p>Cine: El nuevo impulso norteamericano: Francis Ford Coppola. El gran cine japonés: Akira Kurosawa.</p>	<p>Analizar las diferentes visiones de la realidad a través de la fotografía.</p> <p>1º) 4ª) y 7º)</p> <p>Explicar los avances técnicos en la reproducción del sonido, exponiendo las claves técnicas de la música estereofónica y su evolución hasta la actualidad con el sonido. 2º).3º)</p>	<p>Compara la diferente concepción plástica en la obra fotográfica de David Hamilton, Juan Gyenes, Irving Penn y otros.</p> <p>Comenta las claves del sonido musical: monofónico, estereofónico, dolby, 5.1; 7.1.</p>
<p>Nace la Televisión como fenómeno de comunicación de masas.</p> <p>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>Comparar los diferentes movimientos musicales occidentales: pop, rock, jazz, blues, etc. 1º) 5ª) y 7º)</p>	<p>Analiza las claves de la música Pop.</p> <p>6.2. Identifica las principales canciones de los "Beatles". Explica las claves del movimiento "Fans". Comenta la aceptación mayoritaria del Jazz.</p> <p>6.5. Analiza la obra jazzística y vital de Miles Davis y Chet Baker.</p>
<p>La moda francesa: Yves Saint Laurent.</p>	<p>Analizar los cambios que se producen en la cinematografía española durante la transición. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Describe la evolución del cine español en el periodo de la transición, a través de los directores de la época.</p>
<p>El baile flamenco: Antonio. Carmen Amaya. La compañía de Antonio Gades.</p>	<p>Valorar la importancia para la industria del cine de la obra creativa de Francis Ford Coppola, George Lucas y otros. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Comenta el resurgimiento del gran cine norteamericano con la obra cinematográfica de Francis Ford Coppola, George Lucas, Stanley Kubrick y otros.</p>
<p>El baile flamenco: Antonio. Carmen Amaya. La compañía de Antonio Gades.</p>	<p>Comparar el cine europeo, norteamericano y oriental. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Analiza la filmografía del director japonés Akira Kurosawa, poniéndola en comparación con la obra de, Fellini, Visconti, Bertolucci y otros autores europeos.</p>
<p>El baile flamenco: Antonio. Carmen Amaya. La compañía de Antonio Gades.</p>	<p>Analizar la importancia creciente de la televisión como fenómeno de comunicación y su importancia en el arte. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p>Reconoce el paso de la Televisión a fenómeno de comunicación de masas.</p>
<p>El baile flamenco: Antonio. Carmen Amaya. La compañía de Antonio Gades.</p>	<p>Comentar la nueva generación de superhéroes del cómic. La editorial "Marvel" y la obra de Stan Lee. 1º) 4ª) y 7º)</p>	<p><u>Explica las claves del éxito mundial de la editorial de cómics "Marvel".</u></p>

	Exponer la importancia de la música flamenca en todo el mundo. 1º) 4ª) y 7º)	Identifica la obra musical de Paco de Lucía y de Camarón de la Isla. Explica las claves del éxito internacional del flamenco. Reconoce la importancia del baile flamenco en el mundo, referencia la danza y coreografías de Carmen Amaya y Antonio Gades.
		Analiza la ubicación del flamenco en España y establece conclusiones a partir de los datos obtenidos.
	Comentar la evolución en la moda europea de este tiempo. 1º) 4ª) y 7º)	Analiza la importancia de la moda francesa, referenciando las creaciones de Yves Saint Laurent.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 11. Los Años 80-90 Unidades Didácticas: 6.1, 6.2		
Arquitectura y diseño industrial. El estilo posmoderno. El edificio como espectáculo. El grupo Memphis. Escultura: La obra de Fernando Botero y Alberto Giacometti. Video Instalaciones, Video Arte. Artistas destacados. La música como acción política de masas. Live Aid. Eclosión de la moda como fenómeno de masas. Las supermodelos sustituyen a las actrices en el ideal de belleza colectivo. 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. El desfile de modas como espectáculo multimedia. Baile: Michael Jackson. Danza española: Las compañías de Sara Baras y Joaquín Cortés. Cine español. El despegue internacional: José Luis Garci. Fernando Trueba. Fernando Fernán Gómez. Pedro Almodóvar. Alejandro Amenábar. Directoras españolas, nuevas miradas de la realidad: Pilar Miró, Icíar Bollain. Televisión: Aparición del color. Retransmisiones en directo: olimpiadas, futbol, conciertos, guerras. Fotografía en España: Cristina García-Rodero, Alberto García Alix.	Analizar la evolución de la arquitectura y el diseño, desde la uniformidad racionalista al barroquismo personalista del creador. 1º) 4ª) y 7º)	Explica la evolución de la arquitectura, y el diseño desde la obra como función a la obra como espectáculo. Comenta los valores del diseño del grupo Memphis y su influencia en las tendencias actuales.
	Comentar la evolución escultórica en occidente. 1º) 4ª) y 7º)	Compara las obras escultóricas de Fernando Botero y Alberto Giacometti. Compara las obras escultóricas de Nam June Paik, Bill Viola, Pipilotti Rist entre otros.
	Analizar el fenómeno social que supone la música en vivo retransmitida a través de la televisión. 1º) 4ª) y 7º)	3.1. Analiza la fuerza de la música pop y su capacidad de crear acción política, explicando el fenómeno musical "Live Aid".
	Debatir acerca del ideal de belleza relacionándolo con el éxito mediático y social de las "supermodelos". 1º) 4ª) y 7º)	Comenta la eclosión de la moda como fenómeno de masas. Explica la idea de belleza referenciada al éxito de las supermodelos. 4.3. Analiza el cambio de patrón estético desde las actrices hacia las modelos.
	Comparar las creaciones en el mundo de la moda de los diseñadores más relevantes. 1º) 4ª) y 7º)	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.
	Analizar el cambio filosófico que supone asumir el nuevo rol del artista como fenómeno mutante.	6.1. Analiza la obra musical y artística de Michael Jackson y Madonna.

El cine de animación, los estudios Pixar, estreno de "Toy Story".	1º) 4ª) y 7º)	
	Exponer la importancia de las compañías musicales españolas en todo el mundo, destacando especialmente la difusión de las compañías flamencas. 1º) 4ª) y 7º)	7.1. Explica la importancia de las compañías de danza y de las coreografías de Sara Baras y de Joaquín Cortés.
	Reconocer las principales obras cinematográficas de los creadores españoles, valorando el éxito internacional de todos ellos. Este criterio valora si el alumno conoce y valora la repercusión internacional de la cinematografía española de este periodo, a través de los autores más destacados y sus obras más emblemáticas. 7º) Competencia conciencia y expresiones culturales.	Reconoce la obra cinematográfica de los principales directores españoles: José Luis García, Fernando Trueba. Fernando Fernán Gómez, Pedro Almodóvar, Alejandro Amenábar, Álex de la Iglesia, entre otros posibles.
	Valorar la irrupción de las directoras españolas en el panorama cinematográfico español e internacional, analizando su obra artística: Pilar Miró, Icíar Bollain, Josefina Molina, etc. 1º) 4ª) y 7º)	Analiza la labor creativa de Pilar Miró, Icíar Bollain y otras directoras españolas. Analiza en términos de diversidad y complementariedad el cine español femenino y masculino.
	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)	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, fútbol, conciertos, guerras.
	Analizar la realidad social española a través de la mirada fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García-Alix. 1º) 4ª) y 7º)	Comenta la visión de España y su gente reflejada en la obra fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García-Alix.
	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.	<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>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 12. Los Años 2000-2014 Unidades Didácticas: 6.3		
El ecologismo y el arte. El islamismo radical. La destrucción de las imágenes religiosas. Arquitectura: Barroquismo: Frank Gehry. Espectacularidad y polémica: Santiago Calatrava. El concepto "High Tech". La obra de Norman Foster. La obra de Zaha Hadid. El internacionalismo universal. Internet. La tecnología digital: cine, televisión, fotografía y música. Arte computacional. Música y baile: nuevas tendencias:	Analizar la importancia del ecologismo y de la creación artística relacionada con esta filosofía. 1º) 4ª) y 7º)	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.
	Debatir acerca del islamismo radical y de la iconoclastia a través de la historia del arte. 1º) 4ª) y 7º)	Comenta el concepto iconoclasta del islamismo radical, en referencia a la destrucción de las imágenes de Buda, entre otras posibles.
	Identificar los edificios más relevantes de la década, ya sea en España o en el resto del mundo. 6º) 4ª) y 7º)	<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>
	Comparar la obra arquitectónica de Zaha Hadid con la del resto de arquitectos contemporáneos. 1º) 4ª) y 7º)	<u>Comenta la obra arquitectónica de Zaha Hadid.</u>

<p>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.</p> <p>Analiza la tecnología digital y su relación con la creación artística.</p> <p>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.</p> <p>Expone los factores del éxito de audiencia en las series para Televisión, referenciando ejemplos.</p> <p>Compara la técnica narrativa de las series televisivas con la ficción cinematográfica..</p>

Temporalización

TEMPORALIZACIÓN	
UNIDADES DIDÁCTICAS – TEMAS DE LA PROGRAMACIÓN	<u>EVALUACIONES</u>
<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><u>1ª Evaluación</u></p> <p>19 septiembre</p> <p>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><u>2ª Evaluación</u></p> <p>18 diciembre</p> <p>16 marzo</p>
<p>TEMA 3: unidades</p> <p>.3.1. Cubismo Picasso</p> <p>.3.2. Abstracción Neoplasticismo</p> <p>.3.3. Pintura surrealista Dada</p> <p>.3.4. Expresionismo-Futurismo</p> <p>.3.5. Movimiento Art Deco</p>	
<p>TEMA 4: unidades</p> <p>.4.1. Escultura moderna</p> <p>.4.2. Arquitectura racionalista</p> <p>.4.3. Arquitectura moderna</p> <p>.4.4. Foto cartel y cine</p>	

TEMA 5: unidades .5.1. Expresionismo abstracto .5.2. Abstracción europea .5.3. Pop y realismo	<u>3ª evaluación</u> <u>Evaluación final</u> 19 marzo 7 junio
TEMA 6 .6.1. Posmoderno El Diseño .6.2. Comic Cine 80-2000 .6.3. Arquitectura y arte S XXI	

4. Evaluación.

4.1. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Instrumentos de evaluación

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

Los objetivos de las pruebas son:

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

Criterios de calificación

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

En cada 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 5,00.

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

Prueba extraordinaria

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

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 materias pendientes quedarán recogidas en la programación de Fundamentos de Arte 1, quedando a cargo del profesor responsable de la materia Fundamentos de Arte 1, de 1º de bachillerato.

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

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. Contribución a los planes de innovación educativa

1.1. 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.

1.2. Contribución al plan de fomento de la competencia lingüística

10. Actividades complementarias y extraescolares.

SALIDA DIDÁCTICA

Se realizará una visita al Museo de Bellas Artes de Bilbao o al Museo de Bellas artes de Oviedo, 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 en la ciudad.

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...).

11. 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 alumnos 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 2022-2023

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 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. 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 indicadas 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 prevenir 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.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE CONTENIDOS

CURSO 2022-2023	Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas
<p><u>1ª Evaluación</u></p> <p>14 Septiembre – 12 Diciembre</p>	<p>MATERIALES TÉCNICAS DE DIBUJO TÉCNICAS DE PINTURA TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS</p>
<p><u>2ª Evaluación</u></p> <p>13 Diciembre - 6 Marzo</p>	<p>MATERIALES TÉCNICAS DE DIBUJO TÉCNICAS DE PINTURA TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS</p>
<p><u>Evaluación Final</u></p> <p>CONVOCATORIA ORDINARIA 7 Marzo - Finales Mayo*</p> <p>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA Finales mayo-26 Junio * Sin confirmar</p>	<p>MATERIALES TÉCNICAS DE DIBUJO TÉCNICAS DE PINTURA TÉCNICAS DE GRABADO Y ESTAMPACIÓN TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS</p> <p>Recapitulación. Repaso y profundización de los principales contenidos del curso</p>

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 (si esta se realizara), se presentarán los alumnos que no hayan superado alguna de las evaluaciones y aquellos que, aunque aprobaron, obtuvieron notas negativas en algunas de las pruebas objetivas realizadas. El profesor-a puede diferenciar algunos apartados de dicha prueba en función de la trayectoria escolar individual en la asignatura.

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.

- 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 dos primeras evaluaciones y del período final del curso.

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.

En esta asignatura eminentemente práctica, el motivo de la no superación de una 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 a desarrollar 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 y/o la realización de un pequeño Proyecto Global, resumen de toda la materia impartida, pueden servir para recuperar evaluaciones pendientes.

El alumno/a deberá demostrar que ha adquirido los conocimientos y las competencias de las dos primeras evaluaciones y del período final del curso.

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.

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/Libro 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 facilitará el almacenaje de materiales en el aula.
- Reciclaje de materiales con fines prácticos y artísticos.

- **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, óleo...
- 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 "UMBRALES CRUZADOS" establece vínculos con entre el Arte y la Literatura y exige la lectura y análisis de textos literarios, biografías, escritos de artistas o sobre aspectos relacionados con la creación artística y su entorno. El análisis permanente de documentos audiovisuales también desarrolla la adquisición de esta competencia.

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 “UMBRALES CRUZADOS” 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. Cuando hablamos de ambientación, no solamente nos referimos a “decorar” las instalaciones, sino a convertir los espacios en lugares de aprendizaje y reflexión sobre arte y asuntos de interés social.

• SALIDAS DIDÁCTICAS A CENTROS CULTURALES

Durante todo el curso se informa al alumnado de eventos (Exposiciones, películas, conferencias...) que se desarrollan en nuestra ciudad relacionados con las Artes Plásticas y Visuales con el fin de que puedan asistir voluntariamente de manera personal.

En algún caso, en función de los diferentes calendarios expositivos, existe la posibilidad de preparar alguna salida didáctica con todo el grupo dentro del horario de la asignatura o de otras correspondientes a nuestro Departamento.

• PONENCIAS/ENCUENTROS EN EL INSTITUTO

Como en años anteriores, puede resultar interesante la asistencia o intervención puntual de algún ARTISTA en el Instituto para mostrarnos su trabajo o realizar alguna colaboración con el alumnado. Esta actividad, en caso de realizarse, se celebraría dentro del horario de la asignatura.

- **DIFUSIÓN DEL PROYECTO: “UMBRALES CRUZADOS”**

FECHAS: Realización de trabajos durante todo el curso.

EXPOSICIÓN GLOBAL: mayo- junio en el propio centro.

“UMBRALES CRUZADOS” es un proyecto de Centro impulsado desde el Departamento de Dibujo y que está inscrito en el plan “Santa Clara Sostenible”. Por tanto, Arte y Sostenibilidad (Objetivos de Desarrollo Sostenible) son dos de los ejes fundamentales de dicho proyecto, pero puede abarcar otras áreas de trabajo. El título “umbrales cruzados” hace referencia a situaciones de actualidad que han sobrepasado los límites deseables, pero también a la posibilidad de trabajar de forma cooperativa o complementaria desde asignaturas de diferentes Departamentos.

- Cada nueva experiencia que nos encontramos, ya sea una nueva fase de la vida, el aprendizaje de una nueva cultura, o conocer gente nueva, puede ser representado por la imagen de una puerta. Podemos elegir entre dejar la puerta cerrada o abrirla y cruzar el umbral.

Centrándonos en la asignatura, algunos aspectos a desarrollar dentro del Proyecto y relacionados con los contenidos de la programación, son los siguientes:

-EL CUADRO DENTRO DEL CUADRO

-VENTANAS Y PUERTAS EN LA PINTURA

-EL ESPEJO EN EL ARTE

-TRAMPANTOJO

-EL LABERINTO (EN EL ARTE)

-RITOS DE PASO Y SERES LIMINARES...

- **“FORTALEZA INQUEBRANTABLE”**

Dentro del Proyecto “UMBRALES CRUZADOS” es destacable la transformación continua del contenedor artístico, instalado en el hall de entrada del Instituto. Los alumnos del Bachillerato de Artes son los artífices de dicha evolución.

Hay un dicho en tibetano: “La tragedia debe ser vista como una fuente de fortaleza. No importa cuán grandes sean las dificultades, cuán dolorosa sea la experiencia, si perdemos la esperanza, ese es el verdadero desastre”.

Programación Didáctica de **Dibujo Técnico II** Curso 2022-2023

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 el 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,	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.	*

tangencia o incidencia.	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 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.	2.1 Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.	*
	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.	*
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	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.	*



coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.		
--	--	--

BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	
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.	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.	
2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	2.1 Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	*
	2.2 Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.	
	2.3 Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.	
	2.4 Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	

6.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS.

Calendario de contenidos y temporalización.

	SEM		
.1.1. Homología	SEP 12		PRIMERA EVALUACIÓN
Homología	19		
Afinidad	26		
1.2 Potencia	OCT 03		
1.3 Aplicaciones a tangentes	10		
Aplicaciones a tangentes	17	J-2_OCT - ex 1.1	EX.1.1 22- OCT?
1.4 Inversión Aplicaciones a tangentes	24		EVAL INICIAL 29 OCT?
VACACIONES DE OTOÑO	31		
1.5 Curvas Conicas	NOV 07		
Tangentes y secantes en curvas cónicas	14		EX. 1.2 19 NOV



1.6	Proporciones Escalas	21		EX. 1.3 26 NOV
2.1	Diédrico Repaso	28	J-1 DIC Ex 1.2	primera eval 03 dic?
2.1	Distancias	DIC 05		SEGUNDA EVALUACIÓN
2.2	Abatimientos	12	1ª evaluación M_13-DIC	
		19	J-22 DIC Ex 1.3	
VACACIONES NAVIDAD				
	Abatimientos	ENE 09		
	Polígonos en abatimientos	16		
2.3	Cambios De Plano Giros	23	J-27_Ene Ex 2.1	EX. 2.1 28 ENE
2.4	Figuras planas	30		
	Ejercicios	FEB 06		
	2.5 Prismas secciones	13	J-16_Feb Ex 2.2	
VACACIONES FEBRERO				
		20		
3.1 Axonométrico Prismas				
	Ejercicios Piezas	MAR 06	2ª Evaluación M 07 MAR	EX 2.2 11 MAR
	4.1 Normalización. Representación. Vistas	13		EX 2.3 18 MAR
	Ejercicios Piezas	20		segunda eval 22 de marzo?
	4.2 Normalización Acotación Escalas	27		TERCERA EVALUACIÓN
		ABR 03		
VACACIONES SEMANA SANTA				
		10		EX 3.1 15 ABR
Ejercicios Piezas				
	Ejercicios Piezas	17		
	Ejercicios Piezas	24	3ª Evaluación	
	Ejercicios Piezas	MAY 01		EX 3.2 06 MAY
	repasos	08		EX 3.3 11 MAY. EX 4.1 13 MAY
	Preparación Ebau y Recuperación	15		
	Preparación Ebau y Recuperación	22		EVAL FINAL 18 DE MAY?
	Preparación Ebau y Recuperación	29		
	Preparación Ebau y Recuperación	JUN 05	EBAU	EBAU A 03-05 JUN?
	Preparación Ebau y Recuperación	12		EX 5.1 12 JUN
		19		EVAL EXTRA 15 JUN ¿
		SEM		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**



I.E.S. "SANTA CLARA"

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, movilizand 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, movilizand 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 realizará 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 realizará 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 informará 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.



I.E.S. "SANTA CLARA"

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



I.E.S. "SANTA CLARA"

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 alumnos 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