

IES ISABEL LA CATÓLICA DE MADRID.  
PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.  
Curso académico 2017/18.

# ÍNDICE

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO.....	5
TURNOS, ASIGNATURAS Y NIVELES QUE SE IMPARTEN.....	5
PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES.....	6
MODELO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	7
SELECCIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS.....	8
RESPECTO A LA PROGRAMACIÓN.....	9
EVALUACIÓN.....	10
EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y LA PRÁCTICA DOCENTE.....	11
EVALUACIÓN DEL PROYECTO CURRICULAR.....	11
EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.....	12
CARACTERES GENERALES DE EVALUACIÓN.....	14
CRITERIOS DE PROMOCIÓN.....	17
DECISIONES RELATIVAS A LA PROMOCIÓN.....	18
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	19

ADAPTACIONES CURRICULARES.....	19
METODOLOGÍA DIDÁCTICA.....	21
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	22
TEMAS TRANSVERSALES.....	22
SISTEMA EXTRAORDINARIO DE EVALUACIÓN.....	28
PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE RECUPERACIÓN (PENDIENTES).....	28
<b>PROGRAMACIÓN DESARROLLADA POR MATERIAS (CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN).....</b>	<b>29</b>
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º DE ESO.....	30
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º DE ESO.....	42
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 4º DE ESO.....	82
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL DE SECCIÓN BILINGÜE DE ALEMÁN. 1º Y 2º DE ESO (KUNST ALS SACHFACHUNTERRICHT).....	89
CULTURA AUDIOVISUAL I. 1º BACHILLERATO.....	119
CULTURA AUDIOVISUAL II. 2º BACHILLERATO.....	129
DIBUJO ARTÍSTICO I DE 1º DE BACHILLERATO.....	140
DIBUJO ARTÍSTICO II DE 2º DE BACHILLERATO.....	143

<b>DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO.....</b>	<b>146</b>
<b>DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO.....</b>	<b>156</b>
<b>DISEÑO. 2º BACHILLERATO.....</b>	<b>165</b>
<b>FUNDAMENTOS DEL ARTE I. 1º BACHILLERATO.....</b>	<b>174</b>
<b>FUNDAMENTOS DEL ARTE II. 2º BACHILLERATO.....</b>	<b>202</b>
<b>TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA. 2º BACHILLERATO.....</b>	<b>242</b>
<b>VOLUMEN 1º BACHILLERATO.....</b>	<b>246</b>

### **COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO:**

Para el curso presente, componen el departamento didáctico un total de doce profesores más medio profesor compartido con otro centro. De estos, siete poseen plaza definitiva en el centro.

### **TURNOS, ASIGNATURAS Y NIVELES QUE SE IMPARTEN:**

#### **EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA:**

-Educación plástica, visual y audiovisual en:

-1º de ESO

-2º de ESO

-4º de ESO

#### **EN 1º DE BACHILLERATO:**

(DIURNO Y VESPERTINO)

-Cultura audiovisual-I

-Dibujo artístico-I

-Dibujo técnico-I

-Fundamentos del arte-I

-Volumen.

EN 2º DE BACHILLERATO:

(DIURNO Y VESPERTINO)

-Cultura audiovisual-II

-Dibujo artístico-II

-Dibujo técnico-II

-Fundamentos del arte-II

-Técnicas de expresión gráfico-plásticas.

-Diseño.

### **PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES**

Actualmente, se concibe la educación como un proceso constructivo en el que la actitud que mantienen profesor y alumno permite el aprendizaje significativo.

Como consecuencia de esta concepción constructivista de la enseñanza, el alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía al poner en contacto los conocimientos y las experiencias previas del alumno con los nuevos contenidos.

La concepción constructivista de la enseñanza permite además garantizar la funcionalidad del aprendizaje, es decir, asegurar que el alumno podrá utilizar lo aprendido en circunstancias reales, bien llevándolo a la práctica, bien utilizándolo como instrumento para lograr nuevos aprendizajes.

Para conseguir una asimilación real de los conocimientos por parte de cada alumno y alumna, los aprendizajes deben ser significativos, es decir, cercanos a sus experiencias y referentes, potencialmente motivadores y realmente funcionales. Deben, asimismo, implicar una memorización comprensiva: los

aprendizajes deben integrarse en un amplio conjunto de relaciones conceptuales y lógicas del propio individuo, modificando sus esquemas de conocimiento.

En resumen, el proceso de aprendizaje, entendido dentro de este modelo constructivista, cumple los siguientes requisitos:

- Parte del nivel de desarrollo del alumnado y de sus aprendizajes previos.
- Asegura la construcción de aprendizajes significativos a través de la movilización de sus conocimientos previos y de la memorización comprensiva.
- Posibilita que los alumnos y las alumnas realicen aprendizajes significativos por sí solos.
- Proporciona situaciones en las que los alumnos y alumnas deben actualizar sus conocimientos.
- Proporciona situaciones de aprendizaje que tienen sentido para los alumnos y alumnas, con el fin de que resulten motivadoras.

### **MODELO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

En coherencia con lo expuesto, varios principios orientan nuestra práctica educativa. Son los siguientes:

- Metodología activa. Supone atender a aspectos íntimamente relacionados, referidos al clima de participación e integración del alumnado en el proceso de aprendizaje:
  - Integración activa de los alumnos y alumnas en la dinámica general del aula y en la adquisición y configuración de los aprendizajes.
  - Participación en el diseño y desarrollo del proceso de enseñanza/aprendizaje.
- Motivación. Consideramos fundamental partir de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos y alumnas. También será importante arbitrar dinámicas que fomenten el trabajo en grupo.

- Atención a la diversidad del alumnado. Nuestra intervención educativa con los alumnos y alumnas asume como uno de sus principios básicos tener en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, así como sus distintos intereses y motivaciones.
- Evaluación del proceso educativo. La evaluación se concibe de una forma holística, es decir, analiza todos los aspectos del proceso educativo y permite la retroalimentación, la aportación de informaciones precisas que permiten reestructurar la actividad en su conjunto.

### **SELECCIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS**

Los criterios de selección de los materiales curriculares que serán utilizados siguen un conjunto de criterios homogéneos que proporcionan respuesta efectiva a los planteamientos generales de intervención educativa y al modelo didáctico anteriormente propuestos. De tal modo, se establecen ocho criterios o directrices generales que perfilan su elección:

- Adecuación al contexto educativo del centro.
- Correspondencia de los objetivos promovidos con los enunciados en el Proyecto Curricular.
- Coherencia de los contenidos propuestos con los objetivos, presencia de los diferentes tipos de contenido e inclusión de los temas transversales.
- La acertada progresión de los contenidos y objetivos, su correspondencia con el nivel y la fidelidad a la lógica interna de cada materia.
- La adecuación a los criterios de evaluación del centro.
- La variedad de las actividades, diferente tipología y su potencialidad para la atención a las diferencias individuales.
- La claridad y amenidad gráfica y expositiva.
- La existencia de otros recursos que facilitan la actividad educativa.



## **RESPECTO A LA PROGRAMACIÓN**

La presente programación es abierta, continua y flexible, por lo que en su elaboración se han tenido presentes los siguientes criterios:

1. a. Crear/ fomentar las tareas diarias, supervisándolas y valorándolas.
1. b. Realización de trabajos después de efectuar las actividades complementarias y extraescolares.
2. Consecución de objetivos previamente marcados.
3. Adecuación del contexto de la programación para aquellos alumnos/as con diferentes necesidades.
4. Elaboración de material para expulsiones o ausencias.
5. Pruebas iniciales de nivel.
6. Seguimiento de la programación.
7. Número de pruebas efectuadas y recuperaciones de las mismas.
  - a. Al ser evaluación continua, flexible y abierta, las pruebas de las mismas serán realizadas de manera periódica. El alumno que no realice al menos el 60% de los trabajos mandados durante la evaluación, pierde el derecho de evaluación continua.
  - b. Recuperación de las mismas. Teniendo en cuenta que en nuestro Instituto existen por parte del alumnado una gran diversidad étnica y socio-cultural, las recuperaciones serán específicamente adecuadas.
  - c. Siempre y cuando sea necesario se realizarán adaptaciones curriculares y cambios de programación para conseguir lo establecido en los apartados anteriores.

## EVALUACIÓN

La evaluación: un proceso integral

Entendemos la evaluación como un proceso integral en el que se contemplan diversas dimensiones o vertientes: análisis del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas, análisis de la práctica docente y los procesos de enseñanza y análisis del propio Proyecto Curricular.

Evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas

La evaluación se concibe y practica de la siguiente manera:

- Individualizada, centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particularidades.
- Integradora, para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.
- Cualitativa, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.
- Orientadora, dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- Continua, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases. Se contemplan tres modalidades:
  - Evaluación inicial. Proporciona datos acerca del punto de partida de cada alumno, proporcionando una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada.
  - Evaluación formativa. Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confiriendo una visión de las dificultades y progresos de cada caso.
  - Evaluación sumativa. Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada periodo formativo y la consecución de los objetivos.

Asimismo, se contempla en el proceso la existencia de elementos de autoevaluación y coevaluación que impliquen a los alumnos y alumnas en el proceso.

### **EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y LA PRÁCTICA DOCENTE**

Algunos de los aspectos a los que atenderá son los siguientes:

- a) Organización y coordinación del equipo. Grado de definición. Distinción de responsabilidades.
- b) Planificación de las tareas. Dotación de medios y tiempos. Distribución de medios y tiempos. Selección del modo de elaboración.
- c) Participación. Ambiente de trabajo y participación. Clima de consenso y aprobación de acuerdos. Implicación de los miembros. Proceso de integración en el trabajo. Relación e implicación de los padres. Relación entre los alumnos y alumnas, y entre éstos y los profesores.

### **EVALUACIÓN DEL PROYECTO CURRICULAR**

A fin de establecer una evaluación plena de todo el proceso se evaluarán los siguientes indicadores:

- Desarrollo en clase de la programación.
- Relación entre objetivos y contenidos.
- Adecuación de objetivos y contenidos con las necesidades reales.
- Adecuación de medios y metodología con las necesidades reales.

## **EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

### Observación sistemática

- Escala de observación
- Registro anecdótico personal

### Análisis de las producciones de los alumnos

- Monografías
- Resúmenes
- Trabajos de aplicación y síntesis
- Cuaderno de clase
- Textos escritos
- Producciones orales

### Intercambios orales con los alumnos

- Diálogo
- Entrevista
- Puesta en común
- Asambleas

### Pruebas específicas

- Objetivas
- Abiertas
- Exposición de un tema
- Resolución de ejercicios

### Autoevaluación

### Evaluación del proceso de enseñanza:

#### Cuestionarios

- A los alumnos
- A los padres

#### Intercambios orales

- Entrevista con alumnos
- Debates
- Entrevistas con padres
- Reuniones con padres

#### Observador externo

## **CARACTERES GENERALES DE EVALUACIÓN**

**(ESTOS CARACTERES SON UNA GENERALIDAD PARA EL DEPARTAMENTO. NO ENTRAN EN CONTRADICCIÓN CON LO QUE, EN CADA DESARROLLO DE MATERIA, SE ESPECIFICAN MÁS ADELANTE)**

Educación Plástica y Visual: criterios de evaluación 1º ciclo

- Describir gráfica y plásticamente las formas y los objetos de su entorno natural o artificial más próximo, prescindiendo de la información superflua y utilizando líneas y trazos como elementos de expresión.
- Diferenciar los matices del color en la naturaleza, en los objetos y en los diferentes ambientes espaciales del entorno atendiendo a sus propiedades de saturación, valor y tono, así como utilizar mezclas sustractivas en creaciones propias.
- Observar y reconocer los valores expresivos del color, identificando su conexión con el efecto térmico, espacial y de peso en la composición.
- Diferenciar y valorar la variedad de texturas visuales y táctiles que se pueden crear por medio de la manipulación de materiales y técnicas diversos, así como la creación y utilización de las mismas en creaciones propias.
- Observar y relacionar adecuadamente las dimensiones de los objetos y las personas en el espacio donde están ubicados y representar la realidad teniendo en cuenta las relaciones de proporción y la aplicación de escalas sencillas en representaciones de la realidad.
- Diseñar secuencias rítmicas sobre una retícula cuadrangular o triangular en el plano a partir de un módulo sencillo, utilizando conceptos de repetición, alternancia, cambio de dirección y simetría.
- Valorar la utilización del módulo como unidad de medida en la naturaleza o en producciones realizadas por el hombre.
- Representar la sensación de volumen y de profundidad en una composición bidimensional por medio de los sistemas de representación.
- Valorar y utilizar con corrección diferentes tipos de soportes, materiales, instrumentos y técnicas gráfico-plásticas en la elaboración de sus trabajos.
- Describir gráfico-plásticamente objetos y aspectos del entorno por medio del dibujo del natural, utilizando para ello los elementos gráficos del mismo.

- Identificar las relaciones cromáticas y las interacciones del color que se producen en nuestro entorno, así como valorar el color como un elemento esencial en la comunicación visual y en el arte y utilizar el lenguaje del color en creaciones propias.
- Observar e identificar los diferentes tipos de texturas del entorno material o artificial y valorar la importancia de las mismas en el acabado de una obra de diseño o artística, tanto plana como volumétrica; y elaborar texturas para aplicarlas en obras concretas y con una intencionalidad determinada.
- Identificar el tipo de soporte, materiales, instrumentos y técnicas utilizadas en la elaboración de una obra y relacionar los mismos en función de la obra que se vaya a realizar, sea plana o volumétrica.
- Buscar diferentes significados a un mensaje visual inserto en el ambiente, ubicándolo en otro contexto y realizando variaciones de color, orden, impresión, etc., en alguno de sus elementos significativos.
- Buscar diferentes alternativas en la organización de las formas de un campo visual y obtener composiciones diversas, teniendo en cuenta los conceptos de dimensión, dirección, luz, proporción y modulado en sus elementos constitutivos.
- Percibir y valorar críticamente las relaciones de tamaño y proporción entre la forma y el espacio que la circunda, y utilizar las escalas gráficas en cualquier representación de la realidad.
- Representar alzado, planta y perfil de cuerpos sencillos.

#### Educación Plástica y Visual: Criterios de evaluación del 2º ciclo

Partiendo de los criterios de evaluación que propone el currículo oficial, hemos llevado a cabo una adaptación que procura la correspondencia con los objetivos fijados para el ciclo.

- Observar y describir gráficamente formas y objetos del entorno más próximo.

- Diferenciar los matices del color en la naturaleza, en los objetos y en los diferentes ambientes del entorno atendiendo a sus propiedades de saturación, valor y tono.

-Diferenciar y valorar la variedad de texturas visuales y táctiles que se pueden crear por medio de la manipulación de materiales y técnicas diversos.

- Observar y relacionar las dimensiones de objetos y personas en el espacio donde están ubicados y representar la realidad teniendo en cuenta las relaciones de proporción.
- Reconocer algunos signos convencionales del código visual, presentes en el entorno, y relacionarlos con los objetos y situaciones a las que se refieren.
- Valorar y utilizar con corrección diferentes tipos de soportes, materiales, instrumentos y técnicas gráfico-plásticas en la elaboración de sus trabajos.
- Buscar distintas alternativas en la organización de formas en un determinado campo visual y obtener diferentes composiciones a partir de las mismas.
- Diseñar secuencias rítmicas sobre una retícula cuadrangular o triangular.
- Diseñar módulos derivados de una red normalizada isométrica, a partir de un módulo bidimensional básico y pasar a la tercera dimensión por medio de cortes e incisiones.
- Reconocer en una imagen algunos elementos básicos de la sintaxis visual.
- Seleccionar, entre los distintos lenguajes gráficos y plásticos, el más adecuado a la idea que se quiera expresar.
- Representar el espacio en el plano, utilizando como recursos gráficos la perspectiva cónica y el sistema diédrico.
- Valorar las cualidades estéticas de entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana.
- Describir gráfico-plásticamente objetos y aspectos del entorno por medio del dibujo.
- Conocer e identificar las relaciones cromáticas y utilizar el lenguaje del color en creaciones propias.
- Observar e identificar los diferentes tipos de texturas y valorar su importancia en el acabado de una obra de diseño o artística, tanto plana como volumétrica.
- Percibir y valorar las relaciones de tamaño y proporción entre la forma y el espacio que la circunda, y utilizar las escalas gráficas en la representación de la realidad.



- Conocer e interpretar diferentes signos convencionales insertos en el entorno y perteneciente al código visual, relacionándolos con los objetos y situación a los que se refieren y analizando en este contexto su estructura y cualidades materiales.
- Identificar el tipo de soporte, materiales, instrumentos y técnicas utilizadas en la elaboración de una obra y relacionar los mismos en función de la obra que se vaya a realizar, bien que sea plana o volumétrica.
- Buscar diferentes significados a un mensaje visual inserto en el ambiente, ubicándolo en otro contexto y realizando variaciones de color, orden, impresión, etc.
- Buscar diferentes alternativas en la organización de formas de un determinado campo visual y obtener composiciones diversas, teniendo en cuenta los conceptos de dimensión, dirección, luz, proporción y modulado en sus elementos constitutivos, visualizando el resultado mediante esquemas, bocetos y maquetas, y seleccionar, de entre todas las obtenidas, aquella que guarde un mejor equilibrio compositivo.

## **CRITERIOS DE PROMOCIÓN**

Los criterios de promoción se aplicarán de forma particularizada a cada alumno y alumna, a partir de una decisión colegiada, que implica a los profesores del grupo y al tutor correspondiente.

Cada decisión debe acompañarse de un estudio meticuloso que permita una plena visión de la situación y de la oportunidad y pertinencia de las medidas. Por tanto, los criterios de promoción de cada área se deben considerar de una forma flexible y no serán el único referente de cada decisión, sino que deben ceñirse a los siguientes enunciados generales:

- El modelo de evaluación se aplicará estimando la evolución del alumno desde su punto de partida, con especial atención a los casos concretos en los que se plantea la promoción del alumno a otro ciclo.
- La evaluación integradora cobra especial importancia a la hora de considerar los casos en los que los alumnos y alumnas no evolucionen de forma positiva en todas las áreas. Se estimará en tales casos el progreso que se ha producido en conjunto, como índice para apreciar tanto la promoción como las posibilidades futuras de progreso.

- En aquellos casos en los que la promoción entre dos tramos educativos no sea aconsejable y se decida la permanencia, se arbitrarán las medidas oportunas que permitan la creación de adaptaciones específicas y de refuerzo.
- Un papel destacado tendrán la evaluación de las dificultades de aprendizaje y las condiciones personales que afectan a cada alumno o alumna, por lo cual el estudio de cada caso se vinculará a estos aspectos. Las decisiones establecidas con respecto a la promoción deben incluir por tal razón información precisa con respecto a la evaluación inicial del alumno, sus peculiaridades y el estilo de aprendizaje de aquél.
- Es preciso que las decisiones se enmarquen en el apartado de orientación y tutoría, no sólo en lo que se refiere al término del ciclo, sino con mayor especificidad en lo relativo a su asesoramiento a lo largo del proceso educativo, posibilitando que cada alumno y alumna tenga una percepción exacta de su situación y posibilidades.

(A ESTE FIN SE TENDRÁ EN CUENTA LA NORMATIVA LEGAL)

### **DECISIONES RELATIVAS A LA PROMOCIÓN**

Una vez establecidos los principios generales, pasamos a concretar las decisiones tomadas con respecto a una serie de aspectos. Todo ello queda reflejado en los puntos siguientes:

Decisiones comprendidas en el modelo de promoción:

- Criterios para decidir si un alumno promociona o no al ciclo o curso siguiente aunque no haya evolucionado positivamente en todas las áreas.
- Medidas de apoyo a los alumnos y alumnas que repiten curso.
- Medidas de apoyo a los alumnos y alumnas que tienen áreas evaluadas negativamente.

## **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

### Valoración inicial de los alumnos y alumnas.

Con el objeto de establecer un Proyecto Curricular que se ajuste a la realidad de nuestros alumnos y alumnas, acordamos realizar una valoración de sus características según los siguientes parámetros:

- Qué valorar: situación económica y cultural de la familia, rendimiento del alumno o alumna en la etapa anterior, personalidad, aficiones e intereses, etc.
- Cómo obtener la información: cuestionario previo a los alumnos y alumnas, entrevista individual, cuestionario a los padres, análisis del expediente escolar de Primaria, etc.

### Las vías de atención a la diversidad

El centro prevé distintas vías de respuesta ante el amplio abanico de capacidades, motivaciones e intereses de los alumnos y alumnas.

## **ADAPTACIONES CURRICULARES**

Consideramos adaptaciones curriculares cuantos cambios se produzcan en el currículo con el fin de atender a las diferencias individuales de nuestros alumnos. El equipo o el profesor, al establecer cada adaptación, deberá determinar con antelación tanto la estrategia a seguir como las características del alumno o alumna que puedan ayudar o entorpecer la estrategia: en qué agrupamientos trabaja mejor, qué tiempo permanece concentrado, a qué refuerzos es receptivo, qué concepto tiene, etc.

Dentro de las adaptaciones curriculares vamos a diferenciar dos modelos de respuesta en función de las situaciones de distinta naturaleza que vamos a encontrar:

a) Adaptaciones para alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales. Los casos en los cuales existan serias dificultades para que un alumno alcance los objetivos correspondientes a su nivel en varias áreas, implicarán también una consideración especial y deberán conducir al diseño de un currículo individual. Lo mismo ocurrirá en el caso de alumnos superdotados.

b) Adaptaciones sobre la programación didáctica general. No afectan a los aspectos prescriptivos del currículo. Tratan, sencillamente, de facilitar el proceso educativo de cada alumno considerado individualmente. Las adaptaciones se contemplan referidas a los aspectos siguientes: agrupamientos, contenidos, actividades, metodología, materiales utilizados y procedimientos e instrumentos de evaluación.

#### La adaptación de la programación general a las diferencias individuales en el grupo:

Las modificaciones en la programación del trabajo de aula, a través de la variedad de ritmos y actividades, permiten la atención individualizada a cada alumno. Constituyen, junto con la optatividad, el recurso de individualización más frecuente. En términos generales, se contemplan dentro de este apartado todas aquellas medidas que se encaminan a diversificar el proceso de aprendizaje con arreglo a las diferencias personales de los alumnos y alumnas en cuanto a estilos de aprendizaje, capacidades, intereses y motivaciones. Se engloban dentro de este capítulo las medidas referentes a agrupamientos, contenidos, actividades, metodologías, materiales curriculares específicos y evaluación.

#### Pautas de adaptación:

Aunque en cada una de las áreas se aplicarán de forma específica una serie de medidas concretas que permitan la adecuación a las diferencias individuales de nuestros alumnos y alumnas, hemos querido establecer en nuestro Proyecto Curricular del Centro una serie de pautas o directrices generales que actúen como marco de referencia para el conjunto del profesorado y que sirvan para unificar las actuaciones de cada profesor o profesora.

a) La atención a la diversidad en la programación de contenidos y actividades:

Una medida aplicable por cualquier profesor de cualquier área puede ser la diferenciación de niveles en los contenidos y en las actividades. Esta diferenciación de niveles responderá tanto a las distintas capacidades y estilos de aprendizaje como a los divergentes intereses y motivaciones de los alumnos.

- **Contenidos.** Dentro del conjunto de conceptos, procedimientos y actitudes que hayamos asignado para su aprendizaje por parte de los alumnos a cada área y curso, estableceremos una diferenciación entre información básica e información complementaria. Es decir, en primer lugar fijaremos un cuerpo de contenidos esenciales que deben ser aprendidos por todos para alcanzar los objetivos previstos. A partir de ahí, consideraremos otra serie de contenidos

que podrán ser trabajados o no en función de las peculiaridades y necesidades de cada alumno. Actividades. Las actividades se organizarán por categorías en función de su distinta finalidad.

Por un lado, contemplaremos actividades de refuerzo, de consolidación de aquellos aprendizajes que consideramos básicos; para ello, el nivel de dificultad de las tareas propuestas estará en consonancia con la asequibilidad media que caracteriza a la información esencial. Por otro lado, diseñaremos otro tipo de actividades más diversificadas que impliquen bien una complejidad mayor, bien una ampliación de la perspectiva del tema trabajado.

b) La atención a la diversidad en la metodología:

En el aula se contemplarán tanto la funcionalidad y uso real de los conocimientos como la adecuación de éstos a los conocimientos previos del alumno.

c) La atención a la diversidad en los materiales:

La utilización de materiales complementarios distintos del libro base permite la diversificación del proceso de enseñanza-aprendizaje. De forma general, este tipo de materiales persiguen lo siguiente:

- Consolidar contenidos cuya adquisición por parte de los alumnos y alumnas supone una mayor dificultad.
- Ampliar y profundizar en temas de especial relevancia para el desarrollo del área.
- Practicar habilidades instrumentales ligadas a los contenidos de cada área.
- Enriquecer el conocimiento de aquellos temas o aspectos sobre los que los alumnos muestran curiosidad e interés.

#### **METODOLOGÍA DIDÁCTICA:**

Adoptaremos diferentes métodos didácticos con el fin de adecuar el contenido que se quiera transmitir al procedimiento de enseñanza más idóneo, y atender a la diversidad en cuanto a formación y métodos de aprendizaje de los alumnos que nos vamos a encontrar.

La metodología didáctica en la educación secundaria obligatoria se adaptará a las características de cada alumno, favorecerá su capacidad para aprender por sí mismo y para trabajar en equipo, y le iniciará en el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios básicos del método científico.

Para desarrollar los distintos contenidos expuestos en la programación y en función del carácter eminentemente práctico de nuestra asignatura, aplicaremos una metodología activa que enfrente al alumno/a con realidades distintas que integran varios contenidos de la programación, iniciando al alumno en la dimensión funcional y práctica de los contenidos del área.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Se indican al final de los apartados de las diferentes materias.

### **TEMAS TRANSVERSALES**

#### El tratamiento de los temas y dimensiones transversales

Partimos del convencimiento de que los temas transversales deben impregnar la actividad docente y estar presentes en el aula de forma permanente, ya que se refieren a problemas y preocupaciones fundamentales de la sociedad. A estos temas transversales hemos añadido dos dimensiones: la Educación multicultural y la Educación para Europa. La manera en que se entienden todos ellos queda reflejada en los objetivos especificados a continuación.

#### Educación para la convivencia

Persigue y concreta una parte importante de los objetivos de educación moral y cívica presentes en todo el currículo.

Pretende educar para la convivencia en el pluralismo mediante un esfuerzo formativo en dos direcciones:

- El respeto a la autonomía de los demás.

- El diálogo como forma de solucionar las diferencias.

### Educación para la salud

Parte de un concepto integral de la salud como bienestar físico y mental, individual, social y medioambiental.

Plantea dos tipos de objetivos:

- Adquirir un conocimiento progresivo del cuerpo, de las principales anomalías y enfermedades, y del modo de prevenirlas o curarlas.
- Desarrollar hábitos de salud: higiene corporal y mental, alimentación correcta, prevención de accidentes, relación no miedosa con el personal sanitario, etc.

### Educación para la paz

No puede dissociarse de la educación la comprensión internacional, la tolerancia, el desarme, la no violencia, el desarrollo y la cooperación.

Persigue estos objetivos prácticos:

- Educar para la acción. Las lecciones de paz, la evocación de figuras y el conocimiento de organismos comprometidos con la paz deben generar estados de conciencia y conductas prácticas.
- Entrenarse para la solución dialogada de conflictos en el ámbito escolar.

### Educación del consumidor

Plantea, entre otros, estos objetivos:

- Adquirir esquemas de decisión que consideren todas las alternativas y los efectos individuales, sociales, económicos y medioambientales.
- Desarrollar un conocimiento de los mecanismos del mercado, así como de los derechos del consumidor y las formas de hacerlos efectivos.

- Crear una conciencia de consumidor responsable que se sitúa críticamente ante el consumismo y la publicidad.

### Educación no sexista

La educación para la igualdad se plantea expresamente por la necesidad de crear desde la escuela una dinámica correctora de las discriminaciones.

Entre sus objetivos están:

- Desarrollar la autoestima y una concepción del cuerpo como expresión de la personalidad.
- Analizar críticamente la realidad y corregir prejuicios sexistas y sus manifestaciones en el lenguaje, publicidad, juegos, profesiones, etc.
- Adquirir habilidades y recursos para realizar cualquier tipo de tareas, domésticas o no.
- Consolidar hábitos no discriminatorios.

### Educación ambiental

Entre sus objetivos se encuentran los siguientes:

- Adquirir experiencias y conocimientos suficientes para tener una comprensión de los principales problemas ambientales.
- Desarrollar conciencia de responsabilidad respecto del medio ambiente global.
- Desarrollar capacidades y técnicas de relacionarse con el medio sin contribuir a su deterioro, así como hábitos individuales de protección del medio.

### Educación sexual

Se plantea como exigencia natural de la formación integral de la persona.



Sus objetivos fundamentales son los siguientes:

- Adquirir información suficiente y científicamente sólida acerca de estos aspectos: anatomía y fisiología de ambos sexos; maduración sexual; reproducción humana; reproducción asistida, prevención de embarazos; enfermedades venéreas y de transmisión sexual, manifestaciones diversas de la sexualidad, etc.
- Consolidar una serie de actitudes básicas: naturalidad en el tratamiento de temas relacionados con la sexualidad; criterios de prioridad en casos de conflicto entre ejercicio de la sexualidad y riesgo sanitario; hábitos de higiene; relación espontánea y confiada con urólogos y ginecólogos; respeto a las diferentes manifestaciones de la sexualidad; autodominio en función de criterios y convicciones.
- Elaborar criterios para juicios morales sobre los delitos sexuales, la prostitución, la utilización del sexo en la publicidad, la pornografía, la reproducción asistida, etc. Educación vial Propone dos objetivos fundamentales:
  - Sensibilizar a los alumnos y alumnas sobre los accidentes y otros problemas de circulación.
  - Adquirir conductas y hábitos de seguridad vial como peatones y como usuarios de vehículos.

### Educación para Europa

Sus objetivos principales son:

- Adquirir una cultura de referencia europea en geografía, historia, lenguas, instituciones, etc.
- Desarrollar la conciencia de identidad europea y la asunción progresiva de la ciudadanía europea con sus valores, derechos y obligaciones.
- Preparar para la cooperación cívica, tecnológica y profesional entre los europeos.

### Educación multicultural

La educación multicultural no intercultural viene exigida por la creciente intercomunicación de las culturas, y la hacen más urgente los brotes de racismo y xenofobia observados ante la creciente presencia entre nosotros de inmigrantes racial y culturalmente diferentes.

Algunos de sus objetivos son los siguientes:

- Despertar el interés por conocer otras culturas diferentes con sus creencias, instituciones y técnicas.
- Desarrollar actitudes de respeto y colaboración con grupos culturalmente minoritarios.

### Los temas transversales en Educación Plástica y Visual

En Educación Plástica y Visual, cinco temas transversales merecen un tratamiento especial porque conciernen directamente a los contenidos propios del área: es el caso de la Educación para la convivencia, la Educación del consumidor, la Educación no sexista, la Educación ambiental y la Educación multicultural. Se han tenido en cuenta en el lenguaje y situaciones otros temas como el respeto a los derechos humanos, la igualdad de oportunidades entre los sexos, la no discriminación de las personas por razones de raza, sexo o edad, etc.

#### *Primer Ciclo*

##### *Educación para la convivencia*

Todas aquellas actitudes dirigidas al interés por relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo tomando conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás están estrechamente relacionadas con la Educación para la convivencia. En Educación Plástica y Visual se proponen actividades para realizar en grupo con las que se contribuye a desarrollar la propia disposición a la solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas; siendo uno de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.

##### *Educación del consumidor*

En esta área se ofrecen excelentes oportunidades para orientar a los alumnos sobre actividades que contribuyen al desarrollo de su capacidad creativa y que pueden llevar a cabo en su tiempo libre. Así, por ejemplo, el dibujo, la pintura, el grabado, etc., pueden conectar con los intereses de los alumnos y descubrirles aplicaciones desconocidas hasta el momento para ellos. En algunos de los desarrollos complementarios se proponen actividades relacionadas con el aprovechamiento de los materiales y recursos de que disponen los alumnos, creando sus propios instrumentos y compartiendo con los compañeros los materiales de que disponen.

##### *Educación no sexista*

Se fomenta en el alumnado el interés por el análisis crítico de aquellos contenidos que denotan discriminación sexual en el lenguaje a través de la imagen, así como de los estereotipos que de forma inconsciente reflejan en sus trabajos, con el fin de llevar a cabo una progresiva transformación de actitudes. En las actividades de grupo se hace necesario propiciar el intercambio de papeles entre alumnos y alumnas. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula, a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas.

#### *Educación ambiental*

En Educación Plástica y Visual se fomenta en los alumnos pautas de actuación y comportamiento dirigidas al respeto al medio ambiente. También se pretende que haya una comunicación de los alumnos con el entorno a través del lenguaje plástico. Es importante dotar a los alumnos de pautas que les permitan valorar las obras de arte en relación al entorno en el que están, atendiendo a criterios de armonía, estéticos, protección y conservación del medio, etc.

#### *Educación multicultural*

Las características del área permiten el conocimiento y la apreciación de las manifestaciones artísticas, tanto actuales como de otro tiempo, de otras culturas distintas de la nuestra, tratando que los alumnos sepan respetarlas y valorarlas.

#### *Segundo Ciclo*

##### *Educación para la convivencia*

La formulación y solución de problemas pueden contribuir a desarrollar actitudes de solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas a través del trabajo en grupo, que se convierte, así, en otro de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.

##### *Educación del consumidor*

Se pretende dotar a los alumnos de instrumentos para desenvolverse en la sociedad de consumo y que adquieran una actitud crítica ante las necesidades que se quieren crear actualmente a través de la publicidad y de las películas que presentan una sociedad basada en el consumismo.

##### *Educación no sexista*

En las actividades de grupo es necesario propiciar el intercambio fluido de papeles entre alumnos y alumnas, y potenciar la participación de éstas en los debates y toma de decisiones como mecanismo corrector de situaciones de discriminación sexista. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula, a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas.

### *Educación multicultural*

Las características del área permiten el conocimiento y la apreciación de las manifestaciones artísticas, tanto actuales como de otro tiempo, de otras culturas distintas de la nuestra.

### **SISTEMA EXTRAORDINARIO DE EVALUACIÓN**

Este se aplicará si se diera la imposibilidad de aplicación de los criterios generales de evaluación. De acuerdo con el reglamento de Régimen Interior del centro, aquellos alumnos con un determinado número de faltas de asistencia a clase no justificadas podrían verse en la situación de ser evaluados de acuerdo con este sistema extraordinario de evaluación. Estos alumnos deberán someterse a una prueba, basada en los contenidos mínimos de la evaluación correspondiente o de todo el curso de acuerdo con la decisión adoptada, a la que se apliquen los criterios de evaluación programados. La prueba la realizará el profesor que imparte el área o materia e informará a los alumnos afectados con suficiente antelación de la fecha, hora, lugar, útiles necesarios y, en su caso, orientaciones didácticas.

### **PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE RECUPERACIÓN**

Con carácter general las pruebas extraordinarias de las distintas materias y cursos las determinará el profesor responsable de cada materia y curso. El Departamento será responsable de los alumnos con pendientes que actualmente no cursen las materias del Departamento. Las pruebas se ajustarán a los contenidos mínimos programados para dichas materias y cursos y cada profesor informará a sus alumnos del contenido, de los materiales necesarios para su realización y de los criterios de calificación fijados por el Departamento. De modo general en las pruebas se dará mayor peso a los contenidos conceptuales que a los de carácter procedimental, habida cuenta de las limitaciones horarias de la prueba. Aunque la nota definitiva es el resultado de la prueba, podrá ser alterada por cada profesor al considerar y valorar aspectos significativos derivados del proceso de enseñanza-aprendizaje realizado por el

alumno a lo largo del curso o trabajos específicos propuestos por el profesor a tal fin. En ningún caso la alteración realizada será de más peso que la prueba realizada.

## **PROGRAMACIÓN DESARROLLADA POR MATERIAS**

**(CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN)**

A CONTINUACIÓN SE EXPONEN LAS DIFERENTES MATERIAS DEL DEPARTAMENTO.

# Educación plástica, visual y audiovisual de 1º de ESO

## **Bloque 1. Expresión plástica**

### Criterios de evaluación

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1 Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
  - 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
  - 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.

11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

## **Bloque 2. Comunicación audiovisual**

### Criterios de evaluación

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



2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
3. Identificar significante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

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

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
- 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
- 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
- 3.1. Distingue significante y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
- 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
- 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
- 5.1. Distingue símbolos de iconos.
- 5.2. Diseña símbolos e iconos.
- 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
- 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
- 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
- 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
- 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

### **Bloque 3. Dibujo técnico**

#### Criterios de evaluación

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

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

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

4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
- 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
- 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

- 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
- 6.1. Identifica los ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  en la escuadra y en el cartabón.
- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
- 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
- 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
- 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
- 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
- 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
- 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
- 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

- 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
- 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
- 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
- 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
- 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
- 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
- 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
- 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
- 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
- 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
- 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
- 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º DE ESO**

Las calificaciones que obtengan los alumnos en cada evaluación se basarán en:

- **Un 60 %** en las calificaciones de los **ejercicios prácticos** realizados durante el periodo.

Para la calificación de cada ejercicio propuesto por el profesor y realizado por el alumno, se tendrán en cuenta fundamentalmente los siguientes factores:

- Adecuación de los resultados con los objetivos buscados.
- Uso de las técnicas adecuadas para su realización.
- Correcto empleo de materiales e instrumentos.
- La investigación de nuevas formas y materiales de manera creativa y estética.
- La limpieza y pulcritud con la que se ha desarrollado el ejercicio.
- El trabajo desarrollado y el esfuerzo realizado.

Los ejercicios y trabajos se devolverán al alumno una vez revisados y se deberán corregir o repetir cuando no alcanzan los mínimos exigidos.

Dado que los ejercicios realizados durante la evaluación no tienen siempre la misma importancia, esta deberá ser establecida por el profesor en cada caso, así como su trascendencia en la calificación de la evaluación.

Será imprescindible la entrega de la totalidad de los ejercicios propuestos, en los plazos fijados por el profesor, para poder aspirar al aprobado en cada evaluación.

- **Un 30 %**, en las calificaciones obtenidas en las **pruebas objetivas o exámenes**. Habrá de realizarse al menos una al final de cada evaluación.

Estas pruebas objetivas tendrán carácter teórico-práctico sobre los temas estudiados y trabajados en clase.

- **Un 10 %**, según **la actitud y el comportamiento** del alumno. Para ello se considerarán, entre otros, los siguientes factores:

- El respeto tanto al profesor como a los compañeros,
- El cumplimiento de las normas del Centro o de las que establezca el profesor.
- La aportación de los materiales necesarios para la realización de los ejercicios.
- El interés y el esfuerzo por la consecución de los objetivos propuestos.
- El cuidado de las dependencias y materiales comunes.
- La aceptación de la crítica constructiva.
- Las amonestaciones verbales o escritas.



El profesor exigirá tanto para las clases como para realizar los exámenes el material propio de dibujo. El alumno que se presente de forma reiterada sin el material necesario se puede ver afectado con las sanciones previstas por la normativa vigente.

**Recuperación:** las evaluaciones insuficientes podrán recuperarse mediante la realización de ejercicios similares a los propuestos durante el periodo correspondiente y un examen relativo a los temas impartidos.

## **TEMPORALIZACIÓN de educación plástica y visual de 1º de ESO**

1ª evaluación: BLOQUE 1

2ª evaluación: BLOQUE 2

3ª evaluación: BLOQUE 3

Algunos contenidos y actividades pueden ser cambiados de orden cuando, a juicio del profesor, resulte más adecuado para el aprendizaje por parte de los alumnos.

# Educación plástica visual y audiovisual de 2º de ESO

## 1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, la imagen y la palabra han constituido las formas más importantes para transmitir y expresar ideas y sentimientos, además de ser fuente de conocimiento de cada época.

En la sociedad actual, y en particular desde la segunda mitad del siglo XX, la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia humana, influyendo en casi todas las actividades, formas de vida y creaciones de nuestra civilización; entre otras destacar la influencia de la publicidad, de los medios de comunicación y del arte, de la mano de un desarrollo de los medios de tratamiento de las imágenes y la información impensables hace varias décadas.

El currículo de la Secundaria debe ser coherente y consciente de la necesidad social de alfabetización estética, que haga de nuestros estudiantes personas capaces de entender el mundo de imágenes y medios de comunicación en que vivimos, y de analizarlas de forma crítica y responsable, así como capaces de comunicarse con sensibilidad y riqueza de registros. Esta materia, considerada específica en el currículo, debe posibilitar la formación artística a los alumnos, ayudándoles a comprender mejor la realidad que les rodea y desde el conocimiento, aportar a esa realidad sus propias obras y creaciones.

Es necesario educar a nuestros alumnos y alumnas en la comprensión de la comunicación visual y por extensión, audiovisual, para poder formar parte de la estructura actual de la sociedad. Al mismo tiempo, es necesario adquirir estrategias para saber expresarse de forma creativa, avanzando y sentando las bases para un desarrollo total de las personas y un espíritu crítico ante sus propias creaciones y las de los demás. Del nivel de conocimiento que las personas tengan de los diferentes lenguajes o modos de expresión, dependerá su capacidad de comunicación.

La Educación Plástica y visual y audiovisual debe entenderse como un lenguaje universal y carente de fronteras, siendo un vehículo ideal para comprender y transmitir la cultura, la técnica y las ideas. Por lo tanto, la finalidad de esta materia será desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales, para interpretar una realidad inmersa en un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de los sentidos, sobre todo, el visual y el táctil. Asimismo, se busca potenciar en el alumnado el desarrollo de la imaginación, de la creatividad y de la inteligencia emocional; favorecer su razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social; dotarlo de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos; y, por último, capacitarlo para que disfrute del entorno natural, social y cultural. Por ello, el currículo aporta conocimientos, habilidades, estrategias, técnicas y actitudes que la juventud podrá necesitar para adaptarse a los cambios que se producen en la sociedad actual.

## 2. OBJETIVOS, CONTENIDOS, TEMPORALIZACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

### UNIDADES DIDÁCTICAS.

Los objetivos que desarrolla la LOMCE son de carácter general, y se desarrollan a lo largo de toda la etapa, fijándose en el artículo 11 del Capítulo II de la misma, y cuya concreción se desarrolla en los contenidos, estándares evaluables y criterios de evaluación de cada bloque, reconociéndose los aspectos actitudinales de estos objetivos en la transversalidad de la enseñanza, a través de las competencias.

La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a 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.

El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado 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.

En el bloque Comunicación Audiovisual se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

### 1. BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

#### 1.1. OBJETIVOS que se plantean en este bloque:

Aportar a las alumnas y alumnos los conceptos básicos, pero suficientes, de los elementos que conforman el alfabeto visual, como son el punto, la línea, las texturas y los colores.

Describir mediante elementos compositivos básicos, puntos y líneas, los elementos formales del entorno.

Captar y apreciar configuraciones puntuales o lineales en la obra gráfica de diseñadores y artistas históricos y contemporáneos.

Detectar y distinguir secuencias rítmicas en la naturaleza y en los objetos e imágenes del entorno, mediante la asociación de elementos puntuales o lineales. Distinguir ritmos estáticos y dinámicos en obras y manifestaciones plásticas.

Observar la variedad de texturas visuales que presentan las diversas superficies y objetos del entorno próximo, así como las que se aprecian en las imágenes de los medios de comunicación social y en diferentes obras artístico-plásticas.

Valorar las cualidades artísticas (táctiles y expresivas) de las texturas. Elaborar con técnicas simples de la expresión plástica texturas materiales o geométricas aplicando ideas propias y creativas.

Describir gráficamente objetos y aspectos del entorno inmediato identificando elementos configuradores y expresivos mediante recursos de geometría plana, técnicas de pintura, composición, etc.

Apreciar el valor y protagonismo que los colores y sus diferentes técnicas tienen en la obra plástica pictórica.

Identificar y destacar las cualidades de estos objetos y aspectos del entorno en atención a su forma, composición, dimensiones, materiales, etc.

Comprender los principios básicos del comportamiento y valor expresivo de los diferentes colores en el diseño y en la obra plástica, apreciando sus valores comunicativos y expresivos.

Observar, diferenciar y asociar los matices del color en la naturaleza y en los materiales y formas del entorno, atendiendo a sus cualidades específicas: cromatismo, intensidad y valor total. Comprender los principios básicos del comportamiento y valor expresivo de los diferentes colores en el diseño y en la obra plástica, apreciando sus valores comunicativos y expresivos.

Apreciar el valor y protagonismo que los colores y sus diferentes técnicas tienen en la obra plástica pictórica

Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos sencillos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas, mediante los cuales se interpreten realidades o ideaciones desde un punto de vista objetivo o subjetivo.

Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales. Seleccionar las técnicas y procedimientos sencillos más adecuados en realizaciones gráfico-plásticas de acuerdo a finalidades expresivas.

Experimentar las posibilidades expresivas de diversos procedimientos plásticos y visuales buscando una forma personal de utilizar las técnicas materiales e instrumentos.

## 1.2. CONTENIDOS GENERALES.

Elementos configurativos de los lenguajes visuales. El punto como elemento básico de las formas y sus diferentes aplicaciones. Semántica de la línea. Utilización de la línea como estructura, contorno y textura en la representación de formas. Distintas direcciones de la línea en el plano y en el espacio.

La observación directa. Aspectos visuales y plásticos del entorno. Forma, objeto y conjunto.

Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.

Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. El plano en la estructura de formas e imágenes. Relaciones entre planos: penetración, superposición, transparencia...

El color como fenómeno físico y visual. El color como medio de expresión y representación. Mezclas sustractivas. Dimensiones del color: Tono, valor y saturación. Escalas cromáticas.

Armonías y contrastes. Experimentación con grupos de colores. El color como sistema codificado. Valores expresivos y psicológicos. Valores subjetivos del color en mensajes. Interrelaciones entre colores.

La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Técnicas para texturas visuales y táctiles.

Composición bidimensional. Elementos configuradores y sintácticos de la imagen. Elementos conceptuales, visuales, de relación. Sintaxis de la imagen.

Criterios de composición. Capacidad ordenadora de los elementos básicos de expresión en el plano. Elementos y esquemas de composición: equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas de composición. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad...

Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad...

Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.

El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo.

Representación de la figura humana. Esquemas de movimiento. Caracterización y expresividad a través de los gestos.

Incidencia de la luz en las figuras. Crear sensación de espacio y volumen mediante el uso del claroscuro. La entonación y el peso visual. Características de la obra tridimensional. Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. La relación entre el plano y el volumen: seriaciones, desarrollos y manipulación del plano.

Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

### 1.3. TEMPORALIZACIÓN:

Periodo de duración de 12 semanas lectivas. Aproximadamente 24 sesiones. (1ª evaluación)

(Teniendo en cuenta que dos sesiones iniciales se dedican a presentación de la materia, explicación de criterios de evaluación, mínimos para aprobar, organización de grupos de trabajo, instrucciones para el desarrollo de las actividades etc.)

INCLUYE CUATRO UNIDADES DIDÁCTICAS.

· Unidad didáctica 1. El punto. La Línea. El Plano .La textura.

- Unidad didáctica 2. El color.
- Unidad didáctica 3. La Composición
- Unidad didáctica 4. Espacio y Volumen. Procedimientos y Técnicas.

#### **1.4. UNIDADES DIDÁCTICAS:**

**UNIDAD DIDÁCTICA 1. El punto. La Línea. El Plano. La textura.**

**Temporalización: 1ª evaluación. 3 semanas (6 sesiones)**

<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
El punto, la línea, el plano y la textura, como elementos definidores de la forma trabajo colectivo. Aplicación en el proceso creativo	Se plantean <b>cuatro posibles actividades</b> donde se desarrollan los contenidos. Se realizarán unas u otras atendiendo a las características del alumnado, garantizando los contenidos mínimos exigibles.	Según currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015	Como indicadores o evidencias de cada criterio de evaluación



<u>Conceptos y definiciones</u>			
<p><b>El punto</b></p> <p>Características del punto</p> <p>Expresividad del punto</p> <p>El punto como elemento definidor de formas planas y tridimensionales</p>	<p><b>1. Expresividad del punto. El punto definidor de formas</b></p> <p><b>2. El punto definidor de formas planas y tridimensionales.</b></p>	<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.</p>	<p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas</p> <p>2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color</p> <p>2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.</p> <p>2.3. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.</p>
<p><b>La línea</b></p> <p>Características de la línea</p> <p>La línea como instrumento de representación</p> <p>La línea como abstracción de la forma</p> <p>La línea definidora de volumen</p> <p>Expresividad de la línea</p>	<p><b>3. Expresividad de la línea. Ritmos lineales.</b></p> <p><b>4. Texturas mediante trazos lineales. Peinados.</b></p>	<p>3. Identificar y aplicar los conceptos de proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>4. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p>	<p>3.1. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>4.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <p>4.2. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>5.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante diversas técnicas de utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas</p> <p>5.2. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.</p>
<p><b>El plano</b></p> <p>Expresividad del plano</p>	<p><b>*Técnicas:</b> lápices de colores, rotuladores, ceras.</p>		
<p><b>Las texturas</b></p> <p>Texturas táctiles</p> <p>Texturas visuales</p> <p>Texturas naturales</p> <p>Texturas artificiales</p> <p>Expresividad de las texturas</p>		<p>5. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>	

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. El color.

**Temporalización:** 1ª evaluación. 3-4 semanas (6-8 sesiones)

<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. El proceso de creación. Técnicas gráfico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.	Se plantean <b>cuatro posibles actividades</b> paradesarrollar los contenidos. Se realizarán unas u otras atendiendo a las características del alumnado, garantizando los contenidos mínimos exigibles.	Según currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015	Como indicadores o evidencias de cada criterio de evaluación.
<u>Conceptos y definiciones</u> <b>El color</b> <b>Mezcla aditiva o color luz</b> Colores primarios y secundarios Colores complementarios <b>La percepción de los colores</b> <b>Mezcla sustractiva o color pigmento</b> Colores primarios y secundarios Colores complementarios	<b>1. Colores primarios, secundarios y complementarios.</b> <b>2. Propiedades del color. Gammas cromáticas.</b> <b>3. Gammas de colores</b> <b>4. Armonía y contraste cromáticos.</b>	<i>1 Experimentar con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</i>  <i>2 Expresar emociones utilizando</i>	<i>1.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.</i>  <i>1 .2.Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</i>  <i>2.1. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones (calma, violencia, tristeza, alegría.)por medio del uso del</i>

<p><b>Mezcla partitiva</b></p> <p><b>Cualidades o propiedades del color</b> Tono Valor Saturación</p> <p><b>El círculo cromático</b> <b>Gamas cromáticas de colores fríos y cálidos</b> <b>Elaboración de mezclas de colores</b> Armonía cromática Contraste cromático</p> <p><b>Sistemas de clasificación del color</b></p> <p><b>Simbología del color</b></p>	<p><b>*Técnicas:</b> lápices de colores, rotuladores, ceras, témperas.</p>	<p><i>distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</i></p> <p><i>3. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color.</i></p>	<p><i>color:</i></p> <p><i>3.1. Utiliza el lápiz de color, las barras de cera y pasteles en composiciones figurativas y abstractas mediante su aplicación de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</i></p> <p><i>3.2. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</i></p>
---	--	--	--

**UNIDAD DIDÁCTICA 3. La composición.**

**Temporalización:** 1ª evaluación: 3 semanas (6 sesiones)

<u>Contenidos curriculares</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
Esquemas compositivos. Peso y equilibrio visual en las obras artísticas e	Se plantean cuatro posibles actividades para el desarrollo los	Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD.	Como indicadores o evidencias de cada criterio de evaluación

<p>imágenes. Equilibrio de una composición. Concepto de proporción, simetría y ritmo en composiciones. Módulos y redes modulares.</p>	<p>contenidos. Se realizarán unas u otras atendiendo a las características del alumnado, garantizando los contenidos mínimos exigibles.</p>	<p>1105/2015</p>	
<p><u>Conceptos y definiciones</u></p> <p><b>Composición</b></p> <p><b>Esquemas compositivos</b></p> <p><b>Peso visual</b></p> <p><b>Equilibrio compositivo</b></p> <p>Ley de la balanza Ley de compensación</p> <p><b>Simetría</b></p> <p>Simetría axial Simetría central o radial</p> <p><b>Ritmo</b></p> <p>Ritmo uniforme. Ritmos alternos. Ritmos crecientes y decrecientes Composiciones rítmicas</p>	<p><b>1. Aplicación de las leyes de composición visual.</b></p> <p><b>2. Ejemplos de simetría.</b></p> <p><b>3. Ritmos visuales crecientes y decrecientes.</b></p> <p><b>4. Redes modulares. Composiciones.</b></p> <p><b>5. Proporciones y</b></p>	<p><i>1.Reconocer e identificar la capacidad ordenadora de los elementos básicos de expresión en el plano mediante esquemas de los elementos de relación: posición, equilibrio, dirección, espacio, proporción, simetría y asimetría.</i></p> <p><i>2. Identificar y valorar de la relación entre composición y expresión</i></p> <p><i>3.Conocer y aplicar los</i></p>	<p><i>1.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el <b>esquema compositivo básico</b> de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción, simetría y ritmo.</i></p> <p><i>1.2.Realiza <b>composiciones básicas</b> con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</i></p> <p><i>2.1. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</i></p> <p><i>3.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</i></p> <p><i>3.2. Realiza <b>composiciones modulares</b> con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</i></p>

<p>planas Ritmo temporal en las imágenes fijas</p> <p><b>Movimiento</b> <b>Proporción</b> La sección áurea La proporción de la figura humana</p> <p><b>Redes modulares</b> El módulo Composiciones modulares Sensación de espacio tridimensional y de volumen</p>	<p><b>cánones en la figura humana.</b></p>	<p><i>métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño</i></p>	
---	--	---	--

**UNIDAD DIDÁCTICA 4: Espacio y volumen. Procedimientos y técnicas.**

**Temporalización: 1ª evaluación: 3-4semanas (6-8 sesiones)**

<u>Contenidos curriculares</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
Aspectos visuales y	Se presentan cinco	Extraídos de los	Como indicadores o evidencias de cada criterio de evaluación

<p>plásticos del entorno. Forma, objeto y conjunto. <b>Relación figura-fondo.</b> Formas naturales y artificiales. El plano en la estructura de formas e imágenes. <b>Relaciones entre planos: penetración, superposición, transparencia...</b></p>	<p>posibles actividades para el desarrollo los contenidos. Se realizarán unas u otras atendiendo a las características del alumnado, garantizando los contenidos mínimos exigibles.</p>	<p>currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015</p>	
---	---	---	--

<u>Conceptos y definiciones</u>			
<b>El concepto espacial</b>	<b>1. Percepción espacial.</b>	<i>1. Identificar la situación de diferentes plano y figuras en la percepción espacial y en la estructura de formas e imágenes: orden, distancia del observador, cerca lejos, penetración, superposición.</i>	<i>1.1. Identifica y representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo, cerca lejos, proximidad lejanía</i>
<b>Percepción espacial</b>	<b>Superposición de planos.</b>		<i>2.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</i>
<b>Relaciones de proximidad y lejanía entre formas planas</b>	<b>2. Superposición, transparencia y opacidad de formas.</b>		<i>2.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</i>
Cambio de tamaño			<i>3.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</i>
Superposición	<b>3. Técnicas de claroscuro. Lápiz y colores.</b>		<i>3.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas</i>
Transparencia			<i>3.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...)</i>
Contraste	<b>4. Texturas con técnicas de cera o pasteles.</b>	<i>2. Aplicar las relaciones entre planos: penetración, superposición, transparencia en la ordenación de figuras e imágenes al realizar composiciones</i>	<i>3.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</i>
<b>El claroscuro</b>	<b>5. Collage mediante cartulinas, telas y papeles de colores.</b>	<i>3. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico plásticas secas, húmedas y mixtas. La</i>	<i>3.5. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas.</i>
<b>Técnicas de dibujo</b>			<i>3.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</i>
Lápices			<i>4.1.. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos</i>
Carboncillos			
<b>Técnicas de color y pintura</b>	<b>*Técnicas grafico-plásticas secas,</b>		
Lápices de colores	<b>húmedas y mixtas. La</b>		
Pasteles y ceras	<b>témpera, los lápices de</b>		
Acuarelas	<b>grafito y de color. El</b>		
Témperas			
<b>Técnicas de grabado</b>			
<b>El collage</b>			
<b>El proceso creativo</b>			

	<i>collage.</i>	<i>témpera, los lápices de grafito y de color. El collage</i>  <i>4.Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen</i>	
--	-----------------	--	--

## 2. BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



Se analizan las características del lenguaje visual y audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se trabajan los elementos de comunicación visual y audiovisual. La estructura formal de las imágenes, la imagen figurativa, abstracta, representativa y simbólica. Las funciones de la imagen. La utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas. Se realiza especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

## **2.1. OBJETIVOS.**

Adquirir conceptos básicos acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.

Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.

Adquirir conceptos básicos sobre la imagen como medio de comunicación.

Aprender a utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual y desarrollar actitudes críticas frente a los medios de comunicación.

Comprender y expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas democráticas

Adquirir conceptos básicos acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.

Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.

Adquirir conocimientos básicos para identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

Aprender a utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual y desarrollar actitudes críticas frente a los medios de comunicación.

Fomentar y desarrollar actitudes críticas ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

## **2.2. CONTENIDOS GENERALES**

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Lenguajes específicos: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad y otras tecnologías. Finalidades de los lenguajes visuales y audiovisuales: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.

Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario.

Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Elaboración y manipulación de imágenes utilizando la cámara fotográfica, la cámara de vídeo, programas informáticos, etc.

Factores concurrentes en los distintos campos de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en la Comunidad Autónoma. Valoración crítica de la obra de arte.

## **2.3. TEMPORALIZACIÓN:**

Periodo de duración de 8 semanas lectivas. Aproximadamente 16 sesiones.

Desarrollo en 2 unidades didácticas.

- Unidad didáctica 5: La percepción Visual. La comunicación Visual y Audiovisual. La imagen
- Unidad didáctica 6: La fotografía. La publicidad. El comic. El cine. Multimedia.

## 2.4. UNIDADES DIDÁCTICAS:

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 5: La percepción visual. La comunicación visual y audiovisual. La imagen.</b>			
<b>Temporalización: 2ª evaluación. 4 semanas/ 8 sesiones</b>			
<u>Contenidos curriculares</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo. Conceptos de figuración y abstracción. Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo. Elementos y funciones del proceso comunicativo	Se presentan <b>seis posibles actividades</b> para el desarrollo los contenidos. Se realizarán unas u otras atendiendo a las características del alumnado, garantizando los contenidos mínimos exigibles.	Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015	Como indicadores de cada criterio de evaluación.

<u>Conceptos y definiciones</u>			
<p><b>Principios de la percepción visual</b></p> <p>Cercanía o profundidad  Semejanza  Continuidad  Cierre o cerramiento  Relación entre la figura y el fondo</p> <p><b>Ilusiones ópticas</b></p> <p>Engaño en el tamaño de las formas  Engaño en los contrastes  Distorsión en el paralelismo  Ilusión óptica de movimiento</p> <p><b>Proceso de comunicación visual</b></p> <p>Emisor y receptor  Mensaje y canal</p> <p><b>Símbolos y signos</b></p> <p><b>Iconicidad y abstracción</b></p> <p>Imagen analógica o representativa  Imagen abstracta  Imagen simbólica</p>	<p><b>1. Principios de la percepción visual. Leyes de la Gestalt.</b></p> <p><b>2. Ilusiones ópticas. Tamaño, paralelismo y movimiento.</b></p> <p><b>3. Estudios y diseño de ilusiones ópticas.</b></p> <p><b>4. Percepción visual: Figura y fondo.</b></p> <p><b>5. Lectura y análisis de imágenes de prensa, publicidad...</b></p> <p><b>6. Análisis de elementos del proceso de comunicación visual de anuncios publicitarios o imágenes de prensa o revistas.</b></p> <p>*Es una unidad con cierta carga conceptual, se</p>	<p><i>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</i></p> <p><i>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</i></p> <p><i>3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.</i></p> <p><i>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo</i></p> <p><i>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos</i></p> <p><i>6. Describir, analizar e interpretar</i></p>	<p><i>1.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.</i></p> <p><i>1.2. identifica y relaciona los conceptos de forma y fondo en una imagen</i></p> <p><i>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</i></p> <p><i>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</i></p> <p><i>3.1. Distingue entre signifiante y significado en un signo visual.</i></p> <p><i>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</i></p> <p><i>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</i></p> <p><i>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</i></p> <p><i>5.1. Distingue símbolos de iconos.</i></p> <p><i>5.2. Diseña símbolos e iconos</i></p> <p><i>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</i></p> <p><i>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado</i></p> <p><i>7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</i></p>

<p><b>Análisis de una imagen</b> Significante o contenido denotativo. Significado o contenido connotativo</p>	<p>puede preparar algún <b>examen</b> de tipo teórico con preguntas sencillas tipo test o de respuesta breve.</p>	<p><i>una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</i></p> <p><i>7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</i></p>	
---	---	---	--

**UNIDAD DIDÁCTICA 6: La fotografía. La publicidad. El cómic. El cine. Multimedia.**

**Temporalización:** 2ª evaluación. 3-4 semanas (6-8 sesiones)

<u>Contenidos curriculares</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
<p>Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo. Iniciación a la imagen en movimiento. Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.</p>	<p>Se presentan <b>cuatro actividades</b> para el desarrollo los contenidos.</p>	<p>Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015</p>	<p>Como indicadores de cada criterio de evaluación</p>
<p><u>Conceptos y definiciones</u></p> <p><b>La fotografía</b> Fotografía digital Leyes compositivas de la fotografía Elementos clave de la composición fotográfica</p> <p><b>La publicidad</b> Procedimientos para crear connotación Retórica publicitaria. Recursos expresivos de la imagen en la publicidad</p>	<p><b>1. Analizar las le leyes de composición de varias fotografía.</b></p> <p><b>2. Analizar recursos expresivos de la imagen en varios anuncios de publicidad.</b></p> <p><b>3. Recursos en cómics e historietas gráficas.</b></p> <p><b>4. Analizar tipos de planos</b></p>	<p><i>1. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</i></p> <p><i>2. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</i></p> <p><i>3. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</i></p>	<p><i>1.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</i></p> <p><i>1.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas</i></p> <p><i>2.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas</i></p> <p><i>3.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</i></p> <p><i>4.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de</i></p>

<p><b>El cómic</b> Elementos básicos del cómic Recursos específicos del cómic</p> <p><b>El cine</b> Composición del encuadre: tipos de planos y puntos de vista Movimientos de la cámara Estructura narrativa cinematográfica El storyboard Planificación de una película</p> <p><b>Multimedia</b> Presentaciones multimedia</p>	<p><b>en cine y animación, a partir de imágenes fijas y en movimiento.</b></p> <p>*Los contenidos de tipo conceptual requieren más tiempo para su explicación y comprensión, así como el que se puede emplear en la utilización recursos tipo Power Point o Internet. Podría realizarse algún examen sobre estos contenidos.</p>	<p>4. <i>Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</i></p> <p>5. <i>Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</i></p> <p>6. <i>Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</i></p> <p>7. <i>Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</i></p>	<p><i>manera crítica los resultados</i></p> <p>5.1. <i>Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales</i></p> <p>6.1. <i>Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas</i></p> <p>7.1. <i>Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</i></p> <p>7.2. <i>Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica</i></p> <p>8.1. <i>Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</i></p> <p>8.2. <i>Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes</i></p>
--	--	---	---

		<p><i>8. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</i></p>	
--	--	--	--

### **3. BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO.**

En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

#### **3.1. OBJETIVOS**

Observar y clasificar formas planas en función de su origen a partir de las básicas del entorno natural y urbano: triangulares, cuadradas y circulares. Descubrir y diferenciar elementos estructurales de formas e imágenes, como la dirección o los trazados geométricos básicos.

Entender y aplicar los conceptos de medida y proporcionalidad, en la creación y diseño de formas artísticas y utilitarias.

Aprender las técnicas de trazado de diferentes construcciones geométricas, así como de polígonos inscritos en la circunferencia y sus aplicaciones en el diseño.

Conocimiento y aplicación de ciertos trazados geométricos en diseños ornamentales y técnicos.

#### **3.2. CONTENIDOS GENERALES:**

Instrumentos de dibujo técnico.

Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno.

El punto, la línea y el plano como elementos generadores de formas geométricas. Lugares geométricos.



Polígonos regulares: clasificación y construcción. Triángulos: puntos y rectas notables. Teorema de Thales y aplicaciones.

Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas.

Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.

Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales.

Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

### 3.3. TEMPORALIZACIÓN:

Periodo de duración de 11-12 semanas lectivas. Aproximadamente 24 sesiones (3ª evaluación)

Incluye tres unidades didácticas:

- Unidad didáctica 7: Formas poligonales. Tangencias básicas. Curvas técnicas.
- Unidad didáctica 8: Escalas y formas modulares.
- Unidad didáctica 9: Sistemas de representación.

### 3.4. UNIDADES DIDÁCTICAS:

**UNIDAD DIDÁCTICA 7: Formas poligonales. Tangencias básicas. Curvas técnicas.**

**Temporalización:** 3ª evaluación. 4-5 semanas (8-10 sesiones).

<u>Contenidos curriculares</u> <u>Conceptos y</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
--	--------------------	-----------------------------	-------------------------------

<p><u>definiciones</u></p> <p><b>Formas geométricas:</b> Axiomas geométricos de Euclides.</p>	<p>Se presentan <b>siete posibles actividades</b> para el desarrollo los contenidos.</p>	<p>Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015</p>	<p>Como indicadores de cada criterio de evaluación.</p>
<p><b>Lugares geométricos.</b></p> <p><b>Puntos y rectas notables de un triángulo.</b></p> <p><b>Construcción geométrica de triángulos.</b></p> <p><b>Construcción geométrica de cuadriláteros.</b></p> <p><b>Construcción geométrica de polígonos regulares:</b> Construcción geométrica de polígonos regulares inscritos.</p>	<p><b>1. Trazado de triángulos y cuadriláteros a partir de datos dados.</b></p> <p><b>2. Polígonos regulares inscritos y dado el lado, y estrellados.</b></p> <p><b>3. Trazar enlaces y tangencias.</b></p> <p><b>4. Lugares geométricos. Tangencias y escalas.</b></p> <p><b>5. Curvas técnicas: trazado de óvalos y ovoides.</b></p> <p><b>6. Curvas técnicas: trazado de espirales y volutas.</b></p> <p><b>8. Diseño de formas a</b></p>	<p><i>1. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos</i></p> <p><i>2. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</i></p> <p><i>3. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</i></p> <p><i>4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</i></p> <p><i>5. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</i></p> <p><i>6. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</i></p> <p><i>7. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</i></p> <p><i>8. Estudiar la construcción de los polígonos regulares</i></p>	<p><i>1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos</i></p> <p><i>2. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas</i></p> <p><i>3. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes</i></p> <p><i>4. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto</i></p> <p><i>5. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero</i></p> <p><i>6. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal</i></p> <p><i>7. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular</i></p> <p><i>8. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia</i></p> <p><i>9. Construye polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado</i></p>

<p>Construcción geométrica de polígonos regulares a partir del lado.</p> <p><b>Tangencias básicas:</b> Análisis y trazado de enlaces o uniones de líneas.</p> <p><b>Construcción geométrica de curvas técnicas:</b> Óvalo Ovoide Espiral</p>	<p><b>partir de tangencias y espirales.</b></p> <p>*Conviene realizar un examen que evalúe el grado de comprensión de los conceptos y los trazados.</p>	<p><i>inscritos en la circunferencia.</i></p> <p><i>9. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado</i></p> <p><i>10. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</i></p> <p><i>11. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</i></p> <p><i>12. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</i></p> <p><i>13. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</i></p>	<p><i>10. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre Circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</i></p> <p><i>11. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente la herramientas</i></p> <p><i>12. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</i></p> <p><i>13. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros</i></p>
--	---	--	--

<p><b>UNIDAD DIDÁCTICA 8: Escalas y formas modulares.</b></p>			
<p><b>Temporalización: 3ª evaluación. 2 semanas (4 sesiones).</b></p>			
<p><u>Contenidos</u></p>	<p><u>Actividades</u></p>	<p><u>Criterios evaluación</u></p>	<p><u>Estándares aprendizaje</u></p>

	<p><b>Se plantean cuatro actividades</b> para el desarrollo los contenidos.</p>	<p>Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015</p>	<p>Extraídos de los currículos publicados en el RD. 1105/2015, como indicadores de los criterio de evaluación</p>
<p><b>Escalas:</b> Tipos de escalas Determinación de las medidas de un dibujo Determinación de la escala de un dibujo</p> <p><b>Transformaciones geométricas:</b> Traslación Giro o rotación Simetría</p> <p><b>Composiciones modulares:</b> Redes modulares simples El módulo Submódulo y supermódulo Diseño de composiciones modulares</p>	<p><b>1. Transformaciones geométricas: realizar la traslación, giro y simetrías axial y central de unas figuras dadas.</b></p> <p><b>2. Módulos y composiciones modulares: creaciones de módulos más complejos a partir de transformaciones de otro simple.</b></p> <p><b>3. Composiciones tridimensionales mediante redes modulares y uso adecuado del color.</b></p>	<p><i>1. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</i></p> <p><i>2. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</i></p>	<p><i>1.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</i></p> <p><i>2.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</i></p> <p><i>2.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones</i></p>

	<p><b>4. Módulos y redes modulares: composiciones sobre redes modular con variaciones en el módulo a partir de giro, traslación y simetría.</b></p>		
--	---	--	--

**UNIDAD DIDÁCTICA 9: Sistemas de representación**

**Temporalización. 3ª evaluación. 4-5 semanas (8-10 sesiones).**

<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
	<p><b>Se plantean ocho posibles actividades</b> para el desarrollo los contenidos. Según el nivel del alumnado se harán todas o al menos las de nivel bajo, que garanticen los mínimos exigibles.</p>	<p>Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015</p>	<p>Extraídos de los currículos publicados en el RD. 1105/2015, como indicadores de los criterios de evaluación</p>

<p><b>Geometría descriptiva.</b></p> <p><b>Sistemas de proyección.</b></p> <p><b>Sistemas de representación:</b></p> <p><b>Sistema diédrico</b> Representación de cuerpos geométricos en el sistema diédrico Normalización</p> <p><b>Perspectiva isométrica</b> Perspectiva isométrica de formas planas. Perspectiva isométrica de un prisma de base cuadrada. Perspectiva isométrica de la esfera. Representación de cuerpos conocidas sus vistas.</p> <p><b>Perspectiva caballera</b> Ángulos que forman los ejes y coeficiente de reducción. Perspectiva caballera de</p>	<p><b>1. Sistema diédrico. Completar las vistas normalizadas que faltan en cada pieza.</b></p> <p><b>2. Representación de sólidos. Vistas en sistema diédrico. (Nivel 1.)</b></p> <p><b>3. Representación de sólidos. Vistas en sistema diédrico. (Nivel 2.)</b></p> <p><b>4. Representación de sólidos. Vistas en sistema diédrico. (Nivel 3.)</b></p> <p><b>5. Perspectiva isométrica. Copiar piezas, ayudándote de una cuadrícula en perspectiva.</b></p> <p><b>6. Representar piezas en perspectiva isométrica a partir de un modelo</b></p>	<p><i>1. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</i></p> <p><i>2. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales</i></p> <p><i>3. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos</i></p>	<p><i>1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</i></p> <p><i>2. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos</i></p> <p><i>3. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</i></p>
--	--	--	---

<p>formas planas. Perspectiva caballera de un prisma de base cuadrada. Perspectiva caballera de un cilindro. Perspectiva caballera de un sólido dadas sus vistas diédrica. Proceso para la representación de un objeto en perspectiva caballera.</p>	<p><b>también en perspectiva.</b></p> <p><b>7. Perspectiva caballera a partir de vistas de diédrico.</b></p> <p><b>8. Perspectivas caballera e isométrica de sólidos: problemas con datos concretos.</b></p>		
--	--	--	--



### 3. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Se requiere una metodología activa y atenta a lo que acontece en el aula, además será cooperativa, manifestada en la búsqueda de soluciones individuales y colectivas.

El profesor realizará una breve presentación de los contenidos de la unidad mediante una proyección de los mismos o resumen escrito de los contenidos del libro de teoría, incidiendo en los conceptos clave.

Se pueden usar recursos audiovisuales como el proyector o resúmenes mediante medios audiovisuales; lo inmediato hacer una lectura comprensiva de los conceptos y definiciones explicados en el libro de teoría o material facilitado por el profesor, apoyado en proyección de imágenes, al final hacer un resumen (puede hacerse algún test de autoevaluación en cada unidad didáctica para los contenidos mínimos). En el bloque de dibujo técnico el profesor se apoyará en proyecciones de las construcciones y/o trazados de los problemas en la pizarra, e incluso propondrá la discusión de la solución de cada caso basados en una metodología de “resolución de problema, plantear las condiciones necesarias, qué debe cumplir la respuesta a partir de la solución y comprobar qué requisitos se cumplen”.

Se explicarán las actividades, el número de ellas, su nivel de dificultad, los materiales necesarios y se hace una propuesta de trabajo, individual o por grupos, para utilizar diferentes técnicas e instrumentos, de forma que se marque un plan de trabajo de las diferentes láminas y ejercicios, con un límite de tiempo, dejando claro los mínimos los mínimos a conseguir.

En algunas unidades didácticas se potenciará más la experimentación, comentando resultados en grupos, obteniendo conclusiones sobre lo apropiado o no de cada técnica o resolución; pretendiendo ser críticos y constructivos, elevar el nivel de exigencia y superación.

Se proporcionará al alumno los elementos de búsqueda e investigación para llegar a los contenidos de la asignatura. Es recomendable fomentar la capacidad de abstracción evitando caer exclusivamente en el trabajo manual o instrumental.

### 4. MATERIALES DIDÁCTICOS

La asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual se desarrollará con material elaborado por el Departamento.

Asimismo, se trabajará con el material audiovisual preparado por el Departamento, así como con recursos obtenidos de Internet, proyectados en el aula. Los medios audiovisuales o informáticos para uso de los alumnos se utilizarán en función de la disponibilidad material y horaria del Centro.

Por otra parte, **el alumno** deberá aportar los materiales de normal uso en esta área y que ya han utilizado en su mayoría en la etapa de Primaria o de cursos de la ESO precedentes: papel, lápices de grafito y de colores, rotuladores, ceras blandas, compás, juego de reglas, tijeras, pegamento y, en función del nivel del alumnado, témperas y pinceles. Podrán proponerse ejercicios utilizando material reciclado, revistas etc. No se emplearán materiales que supongan un alto coste para las familias, teniendo en cuenta que muchas de ellas suelen tener dificultades económicas. Se valorará puntualmente el préstamo de alguno de estos materiales básicos en casos de verdadera necesidad.

## 5. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Esta materia por su carácter teórico-práctico e integrador y por la aplicación directa de sus contenidos, potencia en mayor o menor medida el **desarrollo de todas las competencias clave**. El currículo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando **saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores** propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas garantizan la transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las **siete competencias clave**.

- La Educación Plástica, Visual y Audiovisual **se vincula en particular** con la competencia **“Conciencia y expresiones culturales” (\*)**, pues integra actividades y procesos creativos de la realidad y de la producción artística y favorece el desarrollo de la sensibilidad artística y la alfabetización estética. Se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas y a ser capaz de expresarse a través de la imagen. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas; siempre que fuera posible, tendrían que ligarse con el sustrato cultural de su región o comunidad. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

- **Comunicación lingüística**. La Educación plástica y Visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación, desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural. Es una competencia desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, 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: significados de la imagen, descripción de los medios de expresión, el lenguaje de la comunicación visual, la publicidad, el cine, las funciones de las imágenes, etc. Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

- **Competencia matemática** y competencias básicas **en ciencia y tecnología**. A través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial. Desde los elementos estructurales de la imagen, fondo forma, tamaño, situación, hasta las construcciones geométricas (ángulos, triángulos, polígonos, etc.). Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas, anteriormente, contribuyen a que el alumnado adquiera esta **competencia**.

- **Competencia digital**. A través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda, selección y tratamiento de información de manera crítica y reflexiva. Incluye aspectos como la observación sistemática, la creación de imágenes, el uso de algunas herramientas informáticas para crear y/o tratar textos e imágenes. La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de

la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visual y a su vez colabora en la mejora de esta **competencia**.

- **Competencia de aprender a aprender**, a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos, integrando una búsqueda personal de las propias formas de expresión, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información en la planificación y organización de las actividades. Trabaja la observación sistemática, el análisis de casos y la búsqueda de soluciones. Desarrolla la capacidad para superar obstáculos, fomenta la motivación y la confianza en uno mismo; se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

- **Competencia social**: compartir proyectos, valorar el trabajo individual y colectivo. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales; fomenta el uso de medios de expresión o comunicación y la valoración crítica de los mismos (cine, televisión, prensa...). En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y la aceptación de las diferencias y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

- **Espíritu emprendedor y de iniciativa**. Todo proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Potencia la capacidad para pensar de forma creativa. La Educación plástica y visual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

- **Conocimiento e interacción con el mundo físico**. La educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico 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. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la conservación del patrimonio cultural.

En resumen, el currículo de esta materia **posibilita** que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes.

Posibilita también su puesta en práctica tanto con los medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de las **tecnologías digitales**, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

## 6. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos a lo largo del proceso educativo para permitir la recogida fiable de información y su posterior uso evaluador.

En el siguiente recuadro se ejemplifica el procedimiento de evaluación, así como los instrumentos evaluadores utilizados:

Instrumento evaluador	Elementos evaluados
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocimientos previos</li><li>• Asistencia y puntualidad</li><li>• Participación y actitud</li><li>• Aportación de ideas y soluciones</li><li>• Aprovechamiento en general</li><li>• Otras</li></ul>
REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega</li><li>• Corrección en la presentación del trabajo</li><li>• Originalidad y creatividad en las soluciones</li><li>• Organización y planificación del trabajo</li><li>• Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas</li><li>• Búsqueda y organización de la información</li><li>• Comunicación oral o escrita sobre su trabajo</li><li>• Corrección en la ejecución o solución de las actividades</li></ul>
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O DE AUTOEVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"><li>• Corrección en la presentación del trabajo</li><li>• Originalidad y creatividad en las soluciones</li><li>• Aportación de ideas y soluciones</li><li>• Organización y planificación del trabajo</li><li>• Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas</li></ul>

PRUEBAS OBJETIVAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquisición de conceptos</li> <li>• Comprensión</li> <li>• Razonamiento</li> <li>• Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo</li> <li>• Originalidad y creatividad</li> <li>• Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas</li> </ul>
-------------------	---

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

**Los ejercicios** presentados por los alumnos serán valorados de forma **ponderada**, según el número de objetivos y contenidos que abarque cada uno, por su grado de importancia en la consecución de los contenidos mínimos exigibles, y por el tiempo destinado a cada uno de ellos, asignando a unos ejercicios mayor peso en la nota que a otros. En dichos ejercicios se valora de forma aproximada con un 60% el grado de consecución y comprensión de los contenidos propuestos, y con un 40% el aspecto procedimental, aunque son porcentajes estimativos siempre sujetos a ligeras variaciones en función del tipo de ejercicio. Se indicará al alumno el peso de cada ejercicio en su evaluación.

Es importante **la entrega puntual** de dichos ejercicios en la fecha indicada por el profesor, penalizando con un punto menos el retraso no justificado de dicha entrega de un día. Con posterioridad a esos plazos el profesor se reserva el derecho a la no recogida de dicho ejercicio, hasta la fecha propuesta para la recuperación de ejercicios no entregados, con la consecuente nota de 0 en el mismo hasta que sea recuperado.

**Los exámenes** referentes a contenidos de **Dibujo Técnico** se valoran de forma estimativa en un 70% la idoneidad de las respuestas y en un 30 % en cuanto a la destreza, orden y claridad de las mismas.

Tanto los ejercicios prácticos como los exámenes se calificarán de 0 a 10, entendiendo que un 5 se corresponde con el aprobado. **La calificación trimestral** será también numérica y responderá a una media ponderada de los siguientes factores:

- a) Los **ejercicios** prácticos en láminas o fichas de trabajo y notas de clase como ejercicios en cuaderno, constituirán el **50%** de la nota trimestral.
- b) Las **pruebas** de tipo objetivo como exámenes, o en su sustitución, si se considera oportuno, trabajos que agrupen un compendio de los objetivos y contenidos vistos en el trimestre, serán valorados con un **30 %**.
- c) La **actitud**, comportamiento, participación y trabajo regular constituirán el restante **20%**.

**La calificación final del curso es la media de las tres evaluaciones.** Se tendrá en cuenta y se valorará positivamente en su calificación final que el alumno mejore progresivamente en cada trimestre.

## 8. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Los alumnos podrán recuperar una evaluación suspensa tras el periodo de vacaciones correspondiente a cada evaluación. También podrán recuperar en junio la asignatura en el caso de más de una evaluación suspensa. El procedimiento para recuperar será el siguiente:

- Recogida de **ejercicios** no presentados o suspensos, mejorados para su nueva calificación.
- **Examen** de los contenidos estudiados en dicha evaluación, similar a los que hayan realizado en la misma con anterioridad.

**Se mantienen los criterios de calificación durante la recuperación**, es decir, el 50 % el valor de los ejercicios prácticos, según la ponderación de cada uno, incluyendo ahora la nota modificada de los ejercicios presentados para recuperar junto con las notas de los ejercicios ya entregados con anterioridad que estaban aprobados. Y el 30% es el peso de la nota del examen.

El 20% asignado a la actitud no será recuperado puesto que refleja la actitud del alumno durante esos meses de la evaluación. Pero el esfuerzo e interés mostrado para dicha recuperación será tenido en cuenta para la nota de actitud de la siguiente evaluación.

### RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA EN JUNIO

El alumno que al llegar a Junio la media de las tres evaluaciones no llegue a un 5 tendrá que presentarse a un **examen global** de los contenidos vistos durante el curso. El examen será de carácter teórico-práctico y les será recordado a los alumnos con antelación los contenidos que entran en dicho examen.

Así mismo presentará carpeta de todos los trabajos del curso organizados por fecha, tanto los aprobados con anterioridad como los de nueva realización.

Los **porcentajes de calificación serán los siguientes: 60 % el examen + 40 % la carpeta de trabajos presentados**(*debe tener al menos el 70 % del total de ejercicios realizados durante el curso, serán indicados los de carácter obligatorio*).

## 9. RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

Los alumnos de 2º que tengan la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual pendiente de 1º de ESO tendrán las siguientes posibilidades de recuperar:

- Si **aprueban la 1ª y 2ª evaluación de la Educación Plástica de su curso actual**, recuperan de forma automática la asignatura de 1º, puesto que los contenidos de los cursos posteriores a 1º se basan en conocimientos que se adquieren en el primer año de la asignatura. Para ello tendrán un seguimiento más exhaustivo y el apoyo del profesor del curso actual para resolver dudas y atender sus necesidades con actividades de refuerzo cuando se estime necesario.
- Si el alumno **suspende alguna de las dos evaluaciones 1ª y 2ª** o las dos, irá a un **examen de contenidos mínimos** en la fecha que se le indique próxima al mes de mayo. Se les proporcionará un listado de los contenidos que entrarán en dicho examen y **material de ejercicios** elaborado por el Departamento, que entregarán realizados también el día de dicho examen. Se califica con un 60 % el examen y un 40 % que se aplicará a las actividades realizadas en estas fichas de ejercicios.

## **10. INFORMACIÓN A LAS FAMILIAS SOBRE LOS CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN, PROMOCIÓN Y PERMANENCIA**

Con carácter general, los alumnos serán informados de las competencias y distintos criterios que se les exige en cada materia por el profesor correspondiente sin menoscabo de que toda la información que aquí se expone se publique en la página web del Centro, y que estemos a su disposición de cualquier padre, tutor legal o alumno que lo solicite, en las respectivas horas de atención a los mismos que nuestros horarios disponen.

## **11. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y APOYO A ALUMNOS CON N.E.E.**

Los intereses y capacidades de cada alumno/a son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir el área, sobre todo, en lo referente a los ritmos de aprendizaje y de progresión. En este sentido, conviene conocer el punto de partida de cada uno de los alumnos, para un posterior aprendizaje y planificar los niveles de dificultad que se van a encontrar los alumno/as, así como el número de actividades de enseñanza-aprendizaje que habrán de desarrollar.

La metodología de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.
- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características, de refuerzo o de ampliación.

- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado.

En el caso de tener en el aula **alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (dislexia, TDAH, altas capacidades y otras DEA (dificultades específicas de aprendizaje)**, las actividades, criterios y procedimientos de evaluación y recursos metodológicos llevarán las adaptaciones que se consideren necesarias después de una valoración inicial y contando con los informes y pautas que el Departamento de Orientación indique. Por ejemplo, en el caso de los ejercicios prácticos puede ser suficiente con valorar al alumno según su nivel de competencia curricular o fichas de refuerzo o de ampliación. En los contenidos de carácter teórico, facilitándole esquemas o resúmenes adaptados a su nivel de comprensión, y en el bloque de dibujo técnico, una vez estudiado cada caso de cada alumno, con fichas de trabajo adaptadas a su nivel o dificultad.

Para pruebas objetivas de tipo examen se podrán hacer adaptaciones tales como: adaptación de tiempos, de modelo de examen, de instrumentos evaluadores y formatos de pruebas (orales, de tipo test, de marcado, enlazar conceptos...) y facilidades en técnicas, materiales y espacios.

Conviene hacer mención a que la ratio de alumnos a la que tenemos que hacer frente, de grupos con alrededor de 30 alumnos por aula o incluso más, dificulta bastante este proceso de atención a la diversidad y a las necesidades especiales. Teniendo en cuenta que es una asignatura sin desdobles, en la que la observación y atención directa con los alumnos y su proceso de trabajo es importante, el profesor dispone de poco más de un minuto por alumno en cada sesión, si descontamos el tiempo inicial de pasar lista, explicaciones previas, el tiempo que restan los alumnos disruptivos, etc. Por lo tanto, se atienden todas esas necesidades en la medida de lo objetivamente posible.

## **12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

No se han programado en la E.P.V.A. de 2º de ESO, salvo el apoyo a actividades culturales propuestas por el Centro, o a actividades extraescolares de otros departamentos que incluyan la contemplación de la obra artística.

## **13. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

Los miembros del Departamento evaluarán tanto los aprendizajes de los alumnos como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que se establecerán indicadores de logro en las programaciones didácticas mediante las calificaciones ordinarias trimestrales, así como las correspondientes memorias e informes que la Dirección del Centro solicita regularmente.



En las reuniones de Departamento se sopesará la pertinencia de alterar el orden de lo programado si concurren circunstancias adversas en cuanto a los recursos espaciales y materiales disponibles, con lo que el seguimiento de la programación será continuado, y su corrección ante la evaluación, posible.

# Educación plástica, visual y audiovisual de 4º DE ESO

## **Bloque 1. Expresión plástica**

### Criterios de evaluación

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

2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

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

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

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

### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1 Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen

## **Bloque 2. Dibujo técnico**

### Criterios de evaluación

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

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

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

### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

- 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
- 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
- 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
- 3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

### **Bloque 3. Fundamentos del diseño**

#### Criterios de evaluación

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
- 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
  - 2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
- 3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- 3.3. 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.
- 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
- 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

#### **Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia**

##### Criterios de evaluación

1. 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 y valorando la labor de equipo.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

4. 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.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
- 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
- 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
- 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
- 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 4º DE ESO**

Las calificaciones que obtengan los alumnos en cada evaluación se basarán en:

- **Un 60 %** en las calificaciones de los **ejercicios prácticos** realizados durante el periodo.

Para la calificación de cada ejercicio propuesto por el profesor y realizado por el alumno, se tendrán en cuenta fundamentalmente los siguientes factores:

- Adecuación de los resultados con los objetivos buscados.
- Uso de las técnicas adecuadas para su realización.
- Correcto empleo de materiales e instrumentos.
- La investigación de nuevas formas y materiales de manera creativa y estética.
- La limpieza y pulcritud con la que se ha desarrollado el ejercicio.
- El trabajo desarrollado y el esfuerzo realizado.

Los ejercicios y trabajos se devolverán al alumno una vez revisados y se deberán corregir o repetir cuando no alcanzan los mínimos exigidos.

Dado que los ejercicios realizados durante la evaluación no tienen siempre la misma importancia, esta deberá ser establecida por el profesor en cada caso, así como su trascendencia en la calificación de la evaluación.

Será imprescindible la entrega de la totalidad de los ejercicios propuestos, en los plazos fijados por el profesor, para poder aspirar al aprobado en cada evaluación.

- **Un 30 %**, en las calificaciones obtenidas en las **pruebas objetivas o exámenes**. Habrá de realizarse al menos una al final de cada evaluación.

Estas pruebas objetivas tendrán carácter teórico-práctico sobre los temas estudiados y trabajados en clase.

- **Un 10 %**, según **la actitud y el comportamiento** del alumno. Para ello se considerarán, entre otros, los siguientes factores:

- El respeto tanto al profesor como a los compañeros,
- El cumplimiento de las normas del Centro o de las que establezca el profesor.
- La aportación de los materiales necesarios para la realización de los ejercicios.
- El interés y el esfuerzo por la consecución de los objetivos propuestos.
- El cuidado de las dependencias y materiales comunes.
- La aceptación de la crítica constructiva.
- Las amonestaciones verbales o escritas.

El profesor exigirá tanto para las clases como para realizar los exámenes el material propio de dibujo. El alumno que se presente de forma reiterada sin el material necesario se puede ver afectado con las sanciones previstas por la normativa vigente.

**Recuperación:** las evaluaciones insuficientes podrán recuperarse mediante la realización de ejercicios similares a los propuestos durante el periodo correspondiente y un examen relativo a los temas impartidos.

### **TEMPORALIZACIÓN de educación plástica y visual de 4º de ESO**

1ª evaluación: BLOQUE 1

2ª evaluación: BLOQUE 2 y 3

3ª evaluación: BLOQUE 3 y 4

Algunos contenidos y actividades pueden ser cambiados de orden cuando, a juicio del profesor, resulte más adecuado para el aprendizaje por parte de los alumnos.



# EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL      SECCIÓN BILINGÜE DE ALEMÁN

## 1º y 2º de ESO    KUNST ALS SACHFACHUNTERRICHT

### *Consideraciones generales:*

La enseñanza de esta área en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria debe fundamentarse en dos objetivos básicos: saber ver y saber hacer.

El primero, **saber ver**, hace referencia a la necesidad de educar la percepción del alumnado en las vertientes objetiva y subjetiva. Esto es: conseguir que sea capaz de analizar el entorno natural y las imágenes objetivamente, ejerciendo su capacidad crítica, su intelecto (y no sólo su gusto personal), y por tanto, que sepa evaluar la información visual, basándose en una comprensión racional, y llegar a conclusiones personales positivas o negativas según su escala de valores. Enseñar al alumno a saber ver enriquecerá su subjetividad, su sensibilidad y su capacidad emotiva de respuesta.

En lo que respecta al segundo objetivo, **saber hacer**, se pretende que todo el alumnado sea capaz de comunicarse con imaginación y desarrolle una actitud creativa dentro del mundo visual y plástico. Los estudiantes deben poder realizar tanto representaciones objetivas como aquellas que requieran una mayor subjetividad. Pero, para obtener esta competencia expresiva, es necesario proveer al alumnado de los conocimientos imprescindibles -no sólo conceptuales, sino también procedimentales- que le permitan expresar sin trabas todo su potencial creativo.

Muchas de las acciones formativas que se presentan en este proyecto se encaminan a hacer crecer la receptividad y la sensibilidad (para contrarrestar las inercias simplistas o imitativas frecuentes en el alumnado de esta edad) y también el espíritu de análisis crítico hacia las presiones y manipulaciones imperantes en nuestro entorno comunicativo.

El aprendizaje de la producción de imágenes con códigos visuales, artísticos y técnicos, se concreta en este proyecto con propuestas ágiles y diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, de transformación de imágenes... que deben materializarse fluidamente con los medios tecnológicos y los gráfico-plásticos tradicionales.

A partir de las acciones comprensivas y productivas, se dinamizan otras finalidades formativas del Área de Educación Plástica y Visual: se afina la capacidad perceptiva y cognoscitiva, se aumenta la habilidad psicomotriz, se fomenta la creatividad, el ingenio y la tendencia a la innovación, se favorece el equilibrio emocional y la autoestima, y, finalmente, se fomentan valores socializadores como el reconocimiento de la pluralidad de pensamiento y de expresión del ser humano.

En resumen y en consecuencia, este proyecto del Área de Educación Plástica y Visual pretende incidir con fuerza sobre el ciudadano de 12 a 16 años desde la amplia cultura de la imagen que impera en nuestra sociedad, para que sea capaz de aprovechar valores y rechazar manipulaciones, y pueda convertirse en un agente competente y creativo en la producción de sus propias imágenes comunicativas.

***Objetivos generales:***

Los objetivos generales de Etapa y de Área son los reflejados en la programación general de la asignatura.

Los principios pedagógicos y didácticos también son los recogidos en la programación general de la asignatura.

***Metodología:***

Adoptaremos diferentes métodos didácticos con el fin de adecuar el contenido que se quiera transmitir al procedimiento de enseñanza más idóneo, y atender a la diversidad en cuanto a formación y métodos de aprendizaje de los alumnos que nos vamos a encontrar. La metodología didáctica en la educación secundaria obligatoria se adaptará a las características de cada alumno, favorecerá su capacidad para aprender por sí mismo y para trabajar en equipo, y le iniciará en el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios básicos del método científico. Se tratará de realizar el desarrollo de la clase en la mayor medida posible en lengua alemana.

Para desarrollar los distintos contenidos expuestos en la programación y en función del carácter eminentemente práctico de nuestra asignatura, aplicaremos una metodología activa que enfrente al alumno/a con realidades distintas que integran varios contenidos de la programación, iniciando al alumno en la dimensión funcional y práctica de los contenidos del área.

El sistema de trabajo se desarrollará siguiendo estos puntos:

Motivación: Nos acercaremos a realidades muy próximas al interés del alumnado para conseguir los objetivos.

Planificación y desarrollo del trabajo: Se procurará implicar al alumno/a buscando actividades interesantes y significativas para el, **dado el carácter eminentemente práctico de la asignatura, no se utilizará libro de texto**. El alumno trabajará en clase sobre láminas de dibujo en general de gramaje grueso (min 180gr/m) y tamaño DINA4. Como lámina teórica de trabajo (Arbeitsblatt) para las clases, se le proporcionarán al alumno los diversos materiales necesarios para el aprendizaje de la asignatura Kunst als Sachfachunterricht (educación plástica y visual en la sección lingüística de alemán) así como los que ha de realizar en las clases de idioma alemán relacionados con la asignatura (Deutsch mit Kunstbezug) y el vocabulario necesario. Todo ello nos permite estructurar el proceso de trabajo en las siguientes fases:

- El discurso de introducción está constituido por argumentaciones inductivas. Por regla general, en primer lugar se sitúa al alumnado usando sus experiencias previas, referencias a su entorno más próximo o ilustraciones del libro de texto, procurando que sean evocaciones o situaciones atractivas, empáticas y motivadoras. A partir de aquí se va construyendo el bloque teórico perteneciente a la lección, que puede consistir en una estructura conceptual, en una descripción de hechos, en la narración de una secuencia procedimental, etc., introduciendo paulatinamente los términos alemanes referidos al tema.
  
- El planteamiento metodológico de los ejercicios de las láminas desarrolla dos opciones básicas. En primer lugar se establece una aplicación deductiva de las generalizaciones hacia las que se ha conducido al alumnado a través del discurso teórico, donde los enunciados de los ejercicios hacen referencias concretas a conceptos, que se implican con fuerza en las propuestas de trabajo.
  
- La otra opción metodológica consiste en ofrecer un ejercicio - o parte de un ejercicio - ya resuelto para facilitar la comprensión de la propia propuesta de trabajo (enunciado, forma de abordar la tarea, tipo de tratamiento o de acabado conveniente...) y para motivar y romper las inhibiciones que se producen en los momentos iniciales. De hecho, esta característica de las láminas de trabajo permite a los estudiantes establecer fácilmente cierto grado de autogestión en las actividades de aprendizaje en cuanto a la realización y estimación de los resultados.
  
- Se alternan actividades inductivas y deductivas que se convierten en actividades de síntesis, más integradoras, globalizadoras y creativas, al final de cada unidad.

- La metodología de organización y gestión de la enseñanza y de los aprendizajes que incorpora este proyecto es sistemática, pautada y precisa, y consiste en unas actividades de poca duración y siempre consecuentes con los objetivos que tiene cada tema, de esta forma se puede hacer hincapié en la comprensión y expresión en lengua alemana de los contenidos trabajados.

- Se cree que la forma de garantizar la consecución general de los objetivos básicos del Área es usar un material que guíe al alumnado y le asegure un recorrido completo, rápido pero cíclico, por los aspectos que resulten más relevantes para un adolescente de 12 a 16 años de hoy día, pero que también despierte panoramas de interés para su futuro profesional o personal.

## **CURSO 1º ESO:**

### ***Objetivos:***

- 1.** Sensibilizarse por los valores estéticos del entorno, especialmente por las características de formas, tamaños, colores y texturas.
- 2.** Abstractar la estructura geométrica de referentes reales o de imágenes.
- 3.** Utilizar sistemas que impliquen medidas y proporciones en el dibujo artístico y técnico.
- 4.** Realizar trazados y construcciones geométricas básicas.
- 5.** Dibujar formas y espacios representando contornos, efectos de luz y sombra y superposiciones.
- 6.** Conocer las bases de los sistemas de representación técnica y aplicarlas en la descripción gráfica de formas y espacios.
- 7.** Utilizar técnicas de dibujo y de pintura con acierto en la elección y corrección de acabados.

8. Analizar e identificar los componentes configurativos y expresivos de imágenes.

9. Reconocer el **vocabulario básico** del tema que se trabaja **en lengua alemana**.

10. Identificar las **expresiones más habituales en lengua alemana** necesarias para el desarrollo de cada tema trabajado.

**Contenidos:**

CURSO 1º ESO 2017-18

**BILINGÜE ALEMÁN**

La adaptación de la materia de Educación Plástica y Visual al programa bilingüe contempla inicialmente todos los temas de la asignatura, de entre ellos habrá unos contenidos más idóneos que otros para ser tratados, en una primera fase, en alemán.

BLOQUE 1: **El Lenguaje visual** / Die visuelle Sprache

BLOQUE 2: **Elementos configurativos del lenguaje visual.** /

BLOQUE 3: **Representación de formas. Formas planas.** /Die Darstellung der Formen.

BLOQUE 4: **Espacio y Volumen.** / Raum und Volumen.

BLOQUE 5: **Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.** /Graphische Techniken.

-Especificidades lingüísticas y comunicativas:

Los contenidos programados en Alemán cubren las necesidades previstas, además de **posibilitar el uso del alemán como lengua en clase utilizando un léxico relacionado con la asignatura:**

Aproximación al mundo de la imagen:

Vocabulario referido a: Materiales, técnicas y símbolos.

La forma:

Vocabulario relacionado con: Igualdad, semejanza y simetría.

### Introducción al color:

Introducción a los colores y gamas de colores, cualidades, contrastes, armonías, tonos, formación de colores secundarios y complementarios.

Uso expresivo del color, cualidades, conceptos y/o emociones asociados a los colores.

### Problemas geométricos, figuras básicas y polígonos regulares.

Triángulos y cuadriláteros, construcción de problemas geométricos, ángulos, perpendiculares, división de segmentos y circunferencias.

### Vocabulario relacionado con la asignatura :

- Verbos específicos: zeichnen, malen, bauen, stellen, etc.

- Sustantivos específicos: Durchmesser, Radius, Kreis, Dreieck, Segment, Tangent, Mittelpunkt, etc.

-Adverbios de lugar: ausserhalb, innerhalb, innen, aussen, links, rechts, oben, unten, etc.

### Autor/es de países germano parlantes:

Sensibilización a la pintura alemana, austriaca y suiza: Albrecht Dürer, Gustav Klimt, etc.

Vocabulario para la descripción de imágenes, expresión de sentimientos, emociones,.....etc.

### ***Contenidos mínimos:***



- Reconocer en el entorno y en representaciones los elementos configuradores básicos: forma, luz-color, textura y tamaño.  
Ser capaz de utilizarlos elementos configuradores en distintas representaciones gráfico-plásticas.
- Conocer posibilidades gráfico-plásticas de los materiales y aplicarlas a la creación de texturas y formas.
- Captar estructuras geométricas en formas bi y tridimensionales y aplicarlas en la descripción gráfica de volúmenes y formas.
- Realizar trazados y construcciones geométricas básicas.
- Reconocer estructuras geométricas en referentes reales y en formas y representarlas gráficamente.
- Identificar y analizar en el entorno y en representaciones los elementos configuradores, iconicidad, encuadre, iluminación, profundidad y leyes perspectivas.
- Comprender y utilizar el lenguaje específico del área.
- Conseguir en sus trabajos exactitud, orden, limpieza y una correcta utilización de los materiales.

### ***Evaluación y Calificación:***

La evaluación será de un 70% del total de la nota para el departamento de EPV y de un 30% para la parte de alemán de la asignatura, que comprende ejercicios orales y escritos.

Hay que aprobar las dos partes independientemente para aprobar la asignatura. Dado el carácter eminentemente práctico de la asignatura, se tendrá muy en cuenta el trabajo y rendimiento en el Aula.

***Criterios de Evaluación:***

Los criterios de evaluación indicados en cada curso se entenderán como los aspectos básicos que el alumnado deberá dominar.

En cualquier caso, también se adoptaran como criterios de evaluación los criterios generales que se señalen en el proyecto curricular del centro.

La evaluación del alumnado se llevará a cabo teniendo en cuenta dos partes: la consecución de los objetivos generales de la Etapa y de los objetivos del área.

La evaluación en el área podrá responder a los tres aspectos siguientes: contenidos del área, hábitos de trabajo del alumnado, actitudes hacia el estudio.

Respecto a la evaluación de los contenidos del área se tendrá en cuenta el grado de dominio de los contenidos mínimos establecidos en la programación, así como el grado de dominio de los contenidos de ampliación. En los contenidos se valoraran los conceptos, los procedimientos y las actitudes.

- 1 Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad.
- 2 Describir gráfica y plásticamente una forma dada identificando sus elementos constitutivos: configuración estructural, texturas y color.
- 3 Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que se pueden producir mediante la manipulación de técnicas y materiales diversos.
- 4 Describir gráficamente formas identificando su orientación espacial y la relación entre sus direcciones.
- 5 Dibujar formas geométricas simples.
- 6 Representar con formas planas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposición y contraste.
- 7 Representar un espacio del entorno, utilizando como recurso expresivo los contrastes lumínicos.
- 8 Conocer distintos medios de expresión gráfico-plásticos.
- 9 Valorar las cualidades estéticas de entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana.
- 10 Identificar los **terminos en lengua alemana** referentes a cada tema trabajado.
- 11 Utilizar correctamente las **expresiones básicas en lengua alemana** relacionadas con los temas realizados.

Las competencias Basicas son las recogidas en la programacion general de la asignatura.

***Criterios de Calificación:***

En toda la etapa, el grado de consecución de los objetivos a través de los contenidos del área se medirá atendiendo a:

El grado de cumplimiento de los siguientes requisitos que condicionarán la calificación del resto de los contenidos:

-Disponer de los materiales mínimos exigidos para el trabajo en clase.

-Realización y entrega de los ejercicios propuestos en las fechas o plazos que se fijen.

La calificación será una nota ponderada de las obtenidas a través de procedimientos variados que pueden incluir:

.Preguntas orales en clase.

.Pruebas escritas.

.Carpeta de ejercicios.

.Realización, entrega y exposición de ejercicios puntuales y otras tareas.

.Realización, entrega y exposición de trabajos en grupo.

.La limpieza, el orden y la presentación de cualquier prueba o ejercicio será tomada en cuenta en la calificación.

***Recuperación de evaluaciones:***

Las actividades de recuperación y de ampliación se plantearán en cualquier momento de la evaluación, atendiendo a las necesidades concretas, proponiendo al alumno la realización de trabajos y de ejercicios, exposiciones en clase, pruebas escritas, etc.

La recuperación de las evaluaciones consistirá principalmente en repetir todos o parte (a criterio del profesor) de aquellos ejercicios, trabajos o pruebas que hayan sido evaluados negativamente en el plazo que se establezca.

***Atención a la diversidad:***

El sistema de evaluación continua presenta, como una de sus principales ventajas, la posibilidad de prestar atención a las diferencias que los alumnos van mostrando en las actividades que aplican y concretan los conceptos, procedimientos y actitudes seleccionados. Ello permite perfilar tanto actividades de apoyo a los alumnos que muestren alguna dificultad, como de desarrollo para aquellos que muestren un mayor interés y/o capacidad.

Queremos recordar, por último, que las actividades de enseñanza no sólo deben ser respetuosas con las diferencias individuales (exigiendo a los alumnos que muestren en sus comportamientos esas mismas actitudes), sino que debemos fomentar el desarrollo de algunas diferencias, las que se consideren enriquecedoras.

Desde el área de Educación Plástica y Visual hemos de cooperar al establecimiento en los centros y en las aulas de un clima en el que la libre expresión y las capacidades creativas encuentren un verdadero impulso.

## TEMPORALIZACIÓN 1º ESO:

### Evaluaciones

	Sesiones	Total sesiones:	32
1ª	BLOQUE1: El lenguaje visual.		
	BLOQUE 2: Elementos configuradores del lenguaje visual. Línea textura. Color.		
	Conocimientos previos	2	
	Contenidos	24	
	Cuestionarios	4	
	Pruebas de síntesis	2	
	Sesiones	Total sesiones:	31
2ª	BLOQUE 3: Representación de formas planas		
	BLOQUE 4: Espacio y Volumen		
	Conocimientos previos	1	
	Contenidos	24	
	Cuestionarios	4	

Pruebas de síntesis 2

Sesiones Total sesiones: 31

3ª BLOQUE 5: El lenguaje visual. La representación de la realidad.

BLOQUE 6: Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.

Conocimientos previos 1

Contenidos 24

Cuestionarios 4

Pruebas de síntesis 2

Total sesiones: 94

### SECUENCIACION:

1ª Evaluación	BLOQUES 1 y 2	
Septiembre		1- Grundbegriffe des Kunstunterrichts
Octubre		2- FORMEN: Geometrische Formen. Organische Formen
		3- FARBEN: Kalte Farben. Warme



Noviembre Diciembre		Farben 4- Die Sterne 5- Der Farbkreis 6- Das Selbstportrait
<b>2ª Evaluación</b>	BLOQUES 3 y 4	
Enero Febrero Marzo		7- Schwarz und weiss... 8- Die Symmetrie 9- Die Proportion. 10- Graphische Techniken
<b>3ª Evaluación</b>	BLOQUES 1 y 6	
Abril Mayo Junio		11- Technische Zeichnung Ebene Geometrie. 12- Der Comic. Comic: Gestaltung. 13- Das Alphabet. Deinem Namen. Ein Namensschild.

En los temas 8 y 9 se trabajará la Utilización didáctica del Patrimonio Histórico del Instituto Escuela conservado en el IES Isabel la Católica.

## CURSO 2º ESO:

### ***Objetivos:***

1. Comprender los procesos actuales de comunicación (características, alcance y finalidad) reconociendo los componentes implicados en los mismos (emisor y destinatario, mensaje y código, canal y contexto)\*
  2. Analizar e interpretar de forma razonada y crítica los mensajes visuales producidos en la actualidad en nuestra sociedad.
  3. Seguir procesos de investigación gráfica en la elaboración de imágenes y signos visuales (símbolos, marcas, logotipos, pictogramas) que impliquen opciones expresivas libres o geometrizadas.
  4. Representar referentes de manera realista con distintas opciones configurativas y expresivas.
  5. Codificar y decodificar representaciones técnicas aplicando los sistemas de representación.
  6. Organizar los elementos del lenguaje visual en composiciones gráfico-plásticas para conseguir valores expresivos predeterminados o libres.
  7. Distinguir y aplicar adecuadamente las técnicas de dibujo, de pintura y de construcción tridimensional implicados en procesos de elaboración de imágenes.
-

8. Captar los valores expresivos de composiciones artísticas y relacionarlos con los elementos plásticos y las estructuras compositivas.
9. Demostrar interés y autonomía en el trabajo para contribuir a la dinámica eficaz y al buen clima de trabajo en el aula y al consiguiente aprovechamiento de los aprendizajes individuales i colectivos.
10. **Adquirir habilidades tanto en el lenguaje oral como escrito acerca de los términos y expresiones en lengua alemana relacionado** con cada tema trabajado.

***Contenidos:***

CURSO 2º ESO 2017-18

**BILINGÜE ALEMÁN**

La adaptación de la materia de educación plástica y visual al programa bilingüe contempla en principio todos los temas de la asignatura, teniendo en cuenta que habrá unos contenidos más adecuados que otros para ser tratados en lengua alemana en una fase inicial.

BLOQUE 1: **El lenguaje visual.** / Die visuelle Sprache.

BLOQUE 2: **Elementos configurativos de los lenguajes visuales.** /

BLOQUE 3: **Análisis y representación de formas.** / Analyse und Darstellung der Formen.

BLOQUE 4: **La composición.** / Die Komposition.

BLOQUE 5: **Espacio y Volumen.** / Raum und Volumen.

BLOQUE 6: **Técnicas y procedimientos utilizados en los lenguajes visuales.** /Graphische Techniken

-Especificidades lingüísticas y comunicativas:

Los contenidos programados en Alemán cubren las necesidades previstas, además de **posibilitar el uso del alemán como lengua en clase utilizando un léxico relacionado con la asignatura llevan implícitos los contenidos de repaso y continuación de 1º de la ESO:**

Aproximación al mundo de la imagen:

Vocabulario referido a: Materiales, técnicas y símbolos.

La forma:

Vocabulario relacionado con: Igualdad, semejanza y simetría.

Introducción al color:

Introducción a los colores y gamas de colores, cualidades, contrastes, armonías, tonos, formación de colores secundarios y complementarios.

Uso expresivo del color, cualidades, conceptos y/o emociones asociados a los colores.

Problemas geométricos, figuras básicas y polígonos regulares.

Triángulos y cuadriláteros, construcción de problemas geométricos, ángulos, perpendiculares, división de segmentos y circunferencias.

Vocabulario relacionado con la asignatura :

- Verbos específicos: zeichnen, malen, bauen, stellen, etc.
- Sustantivos específicos: Durchmesser, Radius, Kreis, Dreieck, Segment, Tangent, Mittelpunkt, etc.
- Adverbios de lugar: ausserhalb, innerhalb, innen, aussen, links, rechts, oben, unten, etc.

Autor/es de países germanoparlantes :

Sensibilización a la pintura alemana, austriaca y suiza: Albrecht Dürer, Gustav Klimt, etc.

Vocabulario para la descripción de imágenes, expresión de sentimientos, emociones,.....etc.

***Contenidos mínimos:***

- Identificar los factores que intervienen en el proceso de comunicación visual en sus diferentes modalidades.
- Investigar posibilidades expresivas del color y de texturas utilizando la síntesis sustractiva, ordenaciones de color y utilizando técnicas y materiales diversos.
- Diseñar gráficamente mensajes visuales teniendo en cuenta las funciones de la imagen y las distintas opciones expresivas.
- Lectura de imagen. Descodificar mensajes visuales secuenciados: Planos, secuencias, estructuras temporales, planificación, angulación, encuadre, guionización, signos, convenciones.
- Expresar y comunicar ideas con lenguajes secuenciados.
- Comprender los conceptos de igualdad, semejanza y proporcionalidad entre figuras y sus construcciones geométricas básicas.
- Comprender y utilizar el lenguaje específico del área.
- Conseguir en sus trabajos exactitud, orden, limpieza y una correcta utilización de los materiales.

***Evaluación y Calificación:***

La evaluación será de un 70% del total de la nota para el departamento de EPV y de un 30% para la parte de alemán de la asignatura, que comprende ejercicios orales y escritos.

Hay que aprobar las dos partes independientemente para aprobar la asignatura.

Dado el carácter eminentemente práctico de la asignatura, se tendrá muy en cuenta el trabajo y rendimiento en el Aula.

### ***Criterios de Evaluación:***

Los criterios de evaluación indicados en cada curso se entenderán como los aspectos básicos que el alumnado deberá dominar.

En cualquier caso, también se adoptaran como criterios de evaluación los criterios generales que se señalen en el proyecto curricular del centro.

La evaluación del alumnado se llevará a cabo teniendo en cuenta dos partes: la consecución de los objetivos generales de la Etapa y de los objetivos del área.

La evaluación en el área podrá responder a los tres aspectos siguientes: contenidos del área, hábitos de trabajo del alumnado, actitudes hacia el estudio.

Respecto a la evaluación de los contenidos del área se tendrá en cuenta el grado de dominio de los contenidos mínimos establecidos en la programación, así como el grado de dominio de los contenidos de ampliación. En los contenidos se valoraran los conceptos, los procedimientos y las actitudes.

- Mostrar sensibilidad por los elementos del lenguaje visual evidenciado en representaciones de formas de la naturaleza.
- Distinguir los elementos del lenguaje visual y plástico y sus relaciones sintácticas, en referentes o imágenes.
- Describir suficientemente formas y espacios mediante dibujos libres o con aplicación de los sistemas de representación.
- Producir sensación de volumen y espacio en dibujos con perspectiva, claroscuro y superposición.



- Diseñar signos y mensajes visuales adecuados a propuestas de comunicación diversa.
- Distinguir los componentes y los recursos e interpretar con acierto mensajes visuales del entorno cotidiano.
- Reconocer opciones de estructuración y composición de imágenes y obras de arte diversas.
- Aplicar con coherencia al mensaje de las propias obras gráfico-plásticas, recursos compositivos diversos.
- Utilizar la terminología propia del área en la identificación y descripción de elementos de las imágenes.
- Obtener resultados gráfico-plásticos sensibles y creativos aplicando técnicas diversas.
- Trabajar con rigor, método y pulcritud.
- **Utilizar con corrección tanto en el lenguaje oral como escrito los términos y expresiones en lengua alemana** en relación con el tema trabajado.

Las competencias Basicas son las recogidas en la programacion general de la asignatura.

***Criterios de Calificación:***

En toda la etapa, el grado de consecución de los objetivos a través de los contenidos del área se medirá atendiendo a:

El grado de cumplimiento de los siguientes requisitos que condicionarán la calificación del resto de los contenidos:

- Disponer de los materiales mínimos exigidos para el trabajo en clase.
- Realización y entrega de los ejercicios propuestos en las fechas o plazos que se fijen.

La calificación será una nota ponderada de las obtenidas a través de procedimientos variados que pueden incluir:

- .Preguntas orales en clase.
- .Pruebas escritas.
- .Carpeta de ejercicios.
- .Realización, entrega y exposición de ejercicios puntuales y otras tareas.
- .Realización, entrega y exposición de trabajos en grupo.
- .La limpieza, el orden y la presentación de cualquier prueba o ejercicio será tomada en cuenta en la calificación.

***Recuperación de evaluaciones:***

Las actividades de recuperación y de ampliación se plantearán en cualquier momento de la evaluación, atendiendo a las necesidades concretas, proponiendo al alumno la realización de trabajos y de ejercicios, exposiciones en clase, pruebas escritas, etc.

La recuperación de las evaluaciones consistirá principalmente en repetir todos o parte (a criterio del profesor) de aquellos ejercicios, trabajos o pruebas que hayan sido evaluados negativamente en el plazo que se establezca.

***Atención a la diversidad:***

El sistema de evaluación continua presenta, como una de sus principales ventajas, la posibilidad de prestar atención a las diferencias que los alumnos van mostrando en las actividades que aplican y concretan los conceptos, procedimientos y actitudes seleccionados. Ello permite perfilar tanto actividades de apoyo a los alumnos que muestren alguna dificultad, como de desarrollo para aquellos que muestren un mayor interés y/o capacidad.

Queremos recordar, por último, que las actividades de enseñanza no sólo deben ser respetuosas con las diferencias individuales (exigiendo a los alumnos que muestren en sus comportamientos esas mismas actitudes), sino que debemos fomentar el desarrollo de algunas diferencias, las que se consideren enriquecedoras.

Desde el área de Educación Plástica y Visual hemos de cooperar al establecimiento en los centros y en las aulas de un clima en el que la libre expresión y las capacidades creativas encuentren un verdadero impulso.

## TEMPORALIZACIÓN 2º ESO:

Evaluaciones	Sesiones	Total sesiones:	24
1ª	BLOQUE 2: Elementos configuradores de los lenguajes visuales		
	BLOQUE 3: Análisis y representación de las formas		
	Conocimientos previos	2	
	Contenidos	16	
	Cuestionarios	4	
	Pruebas de síntesis	2	
		Sesiones	Total sesiones:
			23
2ª	BLOQUE 1: El lenguaje visual		
	BLOQUE 4: La composición		
	Conocimientos previos	1	
	Contenidos	16	
	Cuestionarios	4	
	Pruebas de síntesis	2	

		Sesiones	Total sesiones:	21
3ª	BLOQUE 5: Espacio y volumen			
	BLOQUE 6: Técnicas Graficas			
	Conocimientos previos	1		
	Contenidos	14		
	Cuestionarios	4		
	Pruebas de síntesis	2		
			Total sesiones:	68

**SECUENCIACION:**

<b>1ª Evaluación</b>	BLOQUES 2 y 3	
Septiembre Octubre Noviembre Diciembre		1- Die Farben:Farblehre. Der Farbkreis nach Itten. 2- Die bildliche Kommunikation.Zeichen und Symbole. Ein Logo entwerfen 3- Eine Werbung gestalten:Entwurf und Plakat.
<b>2ª Evaluación</b>	BLOQUES 1 y 4	
Enero Febrero Marzo		4- Eine Werbung präsentieren. 5- Figura Humana:Der Körper 6- Geometrische Körper 7- Picasso.Eigeninterpretation 8- Der Kubismus. Kubistische Verwandlung.
<b>3ª Evaluación</b>	BLOQUES 5 y 6	
Abril Mayo Junio		9- Graphische Techniken 10- Stilleben 11- Bildsprache

# Cultura Audiovisual I. 1º Bachillerato

## Bloque 1. Imagen y significado

### Contenidos

La imagen representada: funciones y forma.

Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte.

Los medios audiovisuales y sus características principales.

Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales.

El lenguaje de los "new media".

Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio, el multimedia y los nuevos medios. El mundo audiovisual como representación del mundo real. Funciones de la imagen.

Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes.

### Criterios de calificación:

1. Explicar las diferentes funciones de la imagen representada: simbólica, religiosa, lúdica, decorativa, jerárquica, educativa, etc.
2. Reconocer y diferenciar las principales formas de representación icónica: simbolismo, realismo, expresionismo, naturalismo, idealismo, abstracción.
3. Analizar las características principales de la fotografía, el sonido, el cine, la televisión y los productos digitales en internet.

4. Valorar la importancia de la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales en los diversos medios de comunicación en las sociedades actuales y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

#### Estándares de aprendizaje evaluables:

1.1. Analiza diferentes imágenes de la historia del arte y explica la función a las que estaban destinadas.

2.1. Compara imágenes de la historia del arte, por ejemplo: hieratismo egipcio, helenismo griego, simbolismo románico, dramatismo barroco, realismo decimonónico, etc. Y establece sus diferencias formales.

3.1. Analiza las similitudes en los tratamientos formales entre el arte tradicional y la fotografía.

3.2. Compara el tratamiento formal de la pintura y la fotografía del siglo XIX: retrato, paisaje, eventos históricos, etc.

4.1. Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias.

4.2. Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus diversas formas de representación.

4.3. Analiza los avances que se han producido a lo largo de la historia en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en la evolución estética de los mensajes audiovisuales.

4.4. Valora los diferentes contenidos multimedia y new media en la representación de la realidad.

### **Bloque 2. La imagen fija y su capacidad expresiva**

#### Contenidos

Características propias de la imagen fotográfica, en relación a otras imágenes fijas.

El encuadre en la imagen fija.

La fotografía en blanco y negro y en color.



Características principales.

La fotografía como instrumento de denuncia social y su uso como imagen del poder político.

La fotografía de moda. Condicionantes plásticos y económicos. La obra gráfica de: Mario Testino, Jaume de Laiguana, Eugenio Recuenco.

La realidad paradójica. La obra gráfica de Chema Madoz.

Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes.

La función ilustradora de la imagen (imagen y texto).

La composición de imágenes fijas. Ritmo Visual.

La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones).

El guión de la historieta. Elaboración de historias gráficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad.

Sistemas de captación de imágenes. La cámara fotográfica.

Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.

Tratamiento de imágenes digitales.

#### Criterios de evaluación

1. Reconocer las propiedades diferenciadoras de la imagen fotográfica.
2. Analizar las composiciones fotográficas, valorando la disposición de los elementos dentro del espacio físico de la imagen.
3. Analizar la capacidad expresiva de la imagen en blanco y negro y su utilización como alternativa a la fotografía en color.
4. Analizar la composición del color a través del sistema RGB.

5. Analizar el uso del color en la imagen fija: saturación, matiz, inversión, etc.
6. Identificar los patrones icónicos de la fotografía como instrumento de difusión de la injusticia social.
7. Analizar las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos, la imagen oficial a través de escultura o pintura. Valorando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.
8. Exponer y comentar las claves plásticas de la obra de los fotógrafos de moda.
9. Reflexionar acerca de la relación imagenrealidad surgida en la obra gráfica de Chema Madoz.
10. Analizar las distintas funciones de la imagen fija empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de imágenes digitales.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Establece las diferencias entre imagen posada, instantánea, y captura del movimiento.
- 2.1. Realiza fotografías de: primeros planos, plano detalle, panorámicas, picados y contrapicados; analizando los resultados obtenidos y valorando su correspondencia gráfica con trabajos similares de artistas conocidos.
- 3.1. Analiza la obra gráfica de fotógrafos que trabajen en blanco y negro: Martín Chambi, Irvin Penn, Cecil Beaton, Ansel Adams, etc.
- 3.2. Realiza dos tratamientos de elaboración digital a una misma composición: en B/N y color. Analiza el diferente resultado estético y semántico.
- 4.1. Analiza el sistema RGB de construcción del color.
- 4.2. Compara la obra de los principales fotógrafos y artistas en el tratamiento del color.: Ernst Haas, Andy Warhol, Howard Schatz, Ouka Lele, y otros posibles.
- 5.1. Realiza composiciones en color, y mediante tratamiento digital, altera el cromatismo, analizando los diferentes resultados obtenidos.

6.1. Analiza la obra y la trascendencia social de los trabajos de: Dorothea Lange, Sabastiao Salgado, Kevin Carter, Manuel Pérez Barriopedro, Cristina García Rodero, Gervasio Sánchez, etc.

7.1. Realiza una composición analizando las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos: faraones, emperadores, reyes, presidentes, etc. Analizando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.

8.1. Explica las claves plásticas y compositivas de la obra fotográfica y/o videográfica de Mario Testino, Jaume de Laiguana y Eugenio Recuenco, entre otros posibles.

9.1. Comenta la creación plástica de Chema Madoz, analizando el juego entre la realidad y la percepción paradójica de esta en su obra.

10.1. Analiza los elementos espaciales, características básicas, significado y sentido empleados en la lectura de imágenes fijas.

10.2. Analiza las funciones del ritmo en la composición de imágenes fijas.

10.3. Valora los distintos usos de la imagen fotográfica en los medios de comunicación y en los nuevos medios.

10.4. Reconoce y valora que se respete la autoría en la elaboración y distribución de fotografías por internet.

10.5. Analiza los sistemas actuales digitales de captación y tratamiento fotográfico.

### **Bloque 3. La imagen en movimiento y su capacidad expresiva**

#### Contenidos:

Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento.

La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión. La función de la iluminación.

Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los audiovisuales. El 3D.

Sistemas de captación de imágenes en movimiento. Sistemas tradicionales analógicos y modernos sistemas digitales.

Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El bullet time.

#### Criterios de evaluación:

1. Analizar la técnica de exposición de imágenes fijas para simular movimiento. Desde el principio del cine, pasando por la televisión, hasta la imagen digital actual.
2. Analizar las distintas funciones las características comunicativas de la imagen en movimiento empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de producciones digitales sencillas.
3. Diferenciar la calidad de la imagen en cuanto a resolución, brillo, luminosidad, etc. Obtenida por diferentes medios digitales.
4. Analizar las características técnicas necesarias para la creación de los efectos: cámara rápida, lenta y bullet time.
5. Valorar los resultados expresivos obtenidos al alterar la velocidad de reproducción de las imágenes en movimiento.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Diferencia las principales características técnicas de los sistemas cine, PAL y NTSC en la reproducción de imágenes.
- 2.1. Analiza los elementos espaciales y temporales, las características básicas, el significado y el sentido en la lectura de imágenes en movimiento.
- 2.2. Identifica y analiza los elementos expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.
- 3.1. Valora la función de la iluminación como componente expresivo en la construcción del plano de imagen.
- 3.2. Identifica los distintos sistemas técnicos de captación y edición digital en producciones audiovisuales.
- 3.3. Analiza las características de los sistemas de captación y proyección de imágenes en 3D.
- 4.1. Analiza piezas videográficas o cinematográficas en las que se apliquen efectos de movimiento (intencionados o técnicos).

5.1. Realiza diferentes modificaciones en piezas videográficas: alterando la velocidad de reproducción y los parámetros relacionados con el tamaño de imagen y analiza el resultado obtenido.

#### **Bloque 4. Narrativa audiovisual**

##### Contenidos:

La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia.

Los planos de imagen. Los movimientos de cámara.

El diálogo en el cine: plano y contraplano.

El plano secuencia.

Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash forward y el flash back.

Literatura y guion cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guión literario. La secuencia. El guión técnico. El story board.

El montaje audiovisual.

Géneros cinematográficos. Géneros televisivos. Cine de ficción y documental. Cine de animación.

Narrativa de los productos interactivos

##### Criterios de evaluación:

1. Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa.
2. Diferenciar los principales tipos de plano de imagen.
3. Analizar la importancia narrativa del flash back en la construcción narrativa cinematográfica.

4. Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa.

5. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicando criterios expresivos.

6. Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales.

7. Identificar las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.

#### Estándares de aprendizaje evaluables:

1.1. Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa.

2.1. Analiza en una obra cinematográfica la construcción narrativa de los planos y la secuencia.

2.2. Comenta a partir de una obra cinematográfica, la construcción del plano-contraplano en un diálogo.

2.3. Explica la complejidad técnica de la construcción de un plano secuencia, utilizando, entre otras piezas posibles: "La sogá" de Alfred Hitchcock; "Sed de Mal" de Orson Welles; "Soy Cuba" de Mikhail Kalatofov.

3.1. Comenta la trascendencia narrativa del flash back en obras cinematográficas de relevancia.

3.2. Analiza el significado narrativo del flashback en series para televisión.

4.1. Analiza la estructura narrativa de obras significativas de la historia del cine.

5.1. Identifica y analiza los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales y aplicarlos en la valoración de diversos productos: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.

5.2. Especifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de películas y programas de televisión, a partir de su visionado y análisis.

6.1. Analiza producciones multimedia interactivas y "new media", identificando las características de los distintos productos y sus posibilidades.

7.1. Identifica y explica las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA DE CULTURA AUDIOVISUAL-I**

La nota de evaluación será la media ponderada entre:

1. EL TRABAJO realizado individualmente cumplimentando las actividades que se determinen. 50% en 1º - 40% en 2º
2. PRUEBAS ESCRITAS en diferentes momentos del proceso de aprendizaje. 50% en 1º - 60% en 1º

En el primer apartado de TRABAJOS se valorará fundamentalmente el proceso y actitud de trabajo (60% de la calificación) por encima del resultado final (40%): participación en el aprendizaje en clase individual y en grupo: iniciativa, esfuerzo, atención, comportamiento, buena presentación de los trabajos, puntualidad, progresión, trabajo diario durante el tiempo que dura la propia clase y asistencia así como la participación en los debates y puestas en común que se realicen. Todo esto quedará registrado en el cuaderno del profesor.

Se penalizará la impuntualidad en la entrega de los trabajos y el no traer el material adecuado a clase.

Los alumnos y alumnas tendrán la posibilidad de recuperar los ejercicios de clase durante la propia evaluación y en las fechas indicadas. Al final de la misma tendrán que estar todos trabajos entregados y aprobados.

El alumno es el responsable de la guardia y custodia de los trabajos en caso de reclamación.

La calificación final de curso será la media de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones o sus respectivas recuperaciones.

Asistencia

- El alumnado tiene el derecho y la obligación a asistir a clase. Este punto estará regulado conforme a lo dispuesto en el Reglamento de Régimen Interno del Centro, especialmente en lo concerniente a la pérdida del Derecho a Evaluación Continua y la consiguiente evaluación extraordinaria en Junio, que lo cuantifica de la siguiente manera:

1º BTO 3 horas semanales: SIN JUSTIFICAR: 5f/1ºAP 10f/2ºAP 15f/3ºAP y Pérdida de DEC. JUSTIFICADAS 30f Pérdida de DEC

2º BTO 4 horas semanales: SIN JUSTIFICAR: 5f/1ºAP 10f/2ºAP 15f/3ºAP y Pérdida de DEC. JUSTIFICADAS 30f Pérdida de DEC

### LA RECUPERACIÓN DE LA EVALUACIÓN

La recuperación consistirá en una prueba escrita de los contenidos correspondientes a

la evaluación suspendida. Además se deberá complementar con los trabajos entregados.

Quienes hayan perdido el derecho a la evaluación continua tendrán la posibilidad de realizar un examen extraordinario en Junio Aquellos alumnos que no recuperen la asignatura pendiente en Junio tendrán que realizar un examen en el mes de Septiembre siempre con la asignatura completa.

### **TEMPORALIZACIÓN 1º BACHILLERATO**

Primera y Segunda Evaluación:

Bloque 1 Imagen y significado

Bloque 2. La imagen fija y su capacidad expresiva

Bloque 3. La imagen en movimiento y su capacidad expresiva

Tercera Evaluación

Bloque 4. Narrativa audiovisual



# Cultura Audiovisual II. 2º Bachillerato

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

### Contenidos:

La función expresiva del sonido. Características técnicas.

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: diálogos, voz en off, efectos especiales, música.

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: Augusto Algueró, Roque Baños, Bernardo Bonezzi, Carmelo Bernaola, Antón García Abril, Alberto Iglesias, José Nieto, Alfonso Santisteban, Adolfo Waitzman, etc.

Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro.

El "Slapstick" en la obra de Max Sennet, Max Linder y Charlie Chaplin.

La comedia visual en Buster Keaton y Harold Lloyd. La comedia dialogada. La obra cinematográfica de Woody Allen.

La comedia coral. La obra cinematográfica de Luis García Berlanga.

### Criterios de evaluación

1. Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre.
2. Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido
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.
4. Explicar la relación entre la imagen y el sonido.
5. Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual.
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.
7. Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes.
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.
9. Analizar la técnica narrativa del cine mudo y sus características técnicas.
10. Comentar las diferencias entre los "gags" visuales y sonoros en el cine.
11. Exponer la complejidad técnica de la comedia coral.

#### 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 (monoestéreo, 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 sketches emblemáticos de la historia de este cine.

10.1. Comenta las diferencias narrativas entre la comedia de chiste visual y sonoro.

11.1. Analiza la composición visual en las comedias corales, explicando la complejidad técnica de su resolución narrativa.

## **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, 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.
2. Analizar las características técnicas y expresivas de los diferentes medios de comunicación, y sus posibilidades informativas y comunicativas identificando los tipos de destinatarios de los mensajes.
3. Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales.
4. Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión.

### 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.
- 2.3. Compara las características fundamentales de los destinatarios de la programación de emisiones de radio y televisión.
- 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. Informativos, entretenimiento, drama, comedia, terror, musicales, concursos, etc.

Los grandes realizadores.

La radio. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de radio: informativos, magacín, retransmisiones deportivas, etc. 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.
2. Analizar la importancia creativa, técnica e histórica de los principales realizadores de la Televisión en España.
3. Explicar las características principales de la retransmisión radiofónica.
4. Comentar las diferencias de planteamiento narrativo de los diferentes géneros radiofónicos, estableciendo sus características principales.
5. Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación.
6. Identificar y discernir, las comunicaciones que emiten los medios de difusión, diferenciando información de propaganda comercial.

### **Estándares de aprendizaje evaluables**

- 1.1. Analiza producciones radiofónicas y 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.

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.

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.

2. Analizar los sistemas de inserción de publicidad en los programas de radio y televisión:

3. Exponer las consecuencias sociales del papel de los actores cinematográficos como generadores de tendencias y su relación con los patrocinadores comerciales.

4. Comentar la relación entre los triunfos deportivos y su asociación a productos comerciales.

#### 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.

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

Lectura denotativa y connotativa de imágenes.

Análisis de imágenes fijas y en movimiento.

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.
2. Seleccionar y discernir recursos audiovisuales adaptados a una necesidad concreta.

### 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.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA DE CULTURA AUDIOVISUAL-II**

La nota de evaluación será la media ponderada entre:

1. EL TRABAJO realizado individualmente cumplimentando las actividades que se determinen. 50% en 1º - 40% en 2º
2. PRUEBAS ESCRITAS en diferentes momentos del proceso de aprendizaje. 50% en 1º - 60% en 1º

En el primer apartado de TRABAJOS se valorará fundamentalmente el proceso y actitud de trabajo (60% de la calificación) por encima del resultado final (40%): participación en el aprendizaje en clase individual y en grupo: iniciativa, esfuerzo, atención, comportamiento, buena presentación de los trabajos,

puntualidad, progresión, trabajo diario durante el tiempo que dura la propia clase y asistencia así como la participación en los debates y puestas en común que se realicen. Todo esto quedará registrado en el cuaderno del profesor.

Se penalizará la impuntualidad en la entrega de los trabajos y el no traer el material adecuado a clase.

Los alumnos y alumnas tendrán la posibilidad de recuperar los ejercicios de clase durante la propia evaluación y en las fechas indicadas. Al final de la misma tendrán que estar todos trabajos entregados y aprobados.

El alumno es el responsable de la guardia y custodia de los trabajos en caso de reclamación.

La calificación final de curso será la media de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones o sus respectivas recuperaciones.

#### Asistencia

- El alumnado tiene el derecho y la obligación a asistir a clase. Este punto estará regulado conforme a lo dispuesto en el Reglamento de Régimen Interno del Centro, especialmente en lo concerniente a la pérdida del Derecho a Evaluación Continua y la consiguiente evaluación extraordinaria en Junio, que lo cuantifica de la siguiente manera:

1º BTO 3 horas semanales: SIN JUSTIFICAR: 5f/1ºAP 10f/2ºAP 15f/3ºAP y Pérdida de DEC. JUSTIFICADAS 30f Pérdida de DEC

2º BTO 4 horas semanales: SIN JUSTIFICAR: 5f/1ºAP 10f/2ºAP 15f/3ºAP y Pérdida de DEC. JUSTIFICADAS 30f Pérdida de DEC

#### LA RECUPERACIÓN DE LA EVALUACIÓN

La recuperación consistirá en una prueba escrita de los contenidos correspondientes a

la evaluación suspendida. Además se deberá complementar con los trabajos entregados.

Quienes hayan perdido el derecho a la evaluación continua tendrán la posibilidad de realizar un examen extraordinario en Junio Aquellos alumnos que no recuperen la asignatura pendiente en Junio tendrán que realizar un examen en el mes de Septiembre siempre con la asignatura completa.

### **TEMPORALIZACIÓN 2º BACHILLERATO**

Primera Evaluación: Bloque 1 Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media 30%

Segunda Evaluación: Bloque 2. Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios 20% Bloque 3. Los medios de comunicación audiovisual 30%

Tercera Evaluación: Bloque 4. La publicidad 10% Bloque 5. Análisis de imágenes y mensajes multimedia 10%

# Dibujo artístico I de 1º de Bachillerato

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1. El dibujo como herramienta</b>		
<p>Concepto de Dibujo Artístico.</p> <p>El Dibujo Artístico en el Arte.</p> <p>Terminología, materiales, procedimientos y conservación.</p>	<p>1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con <b>finés artísticos, tecnológicos o científicos</b>. CCEC CCL</p> <p>2. Utilizar con criterio los <b>materiales y la terminología específica</b>.CCEC</p> <p>3. Mostrar una <b>actitud autónoma y responsable</b>, 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. <b>CSC</b></p>	<p>1.1. Valora y conoce la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones <b>a través de la Historia del Arte y la actualidad</b> con el estudio y observación de <b>obras y artistas significativos</b>. CCEC</p> <p>2.1. Utiliza con propiedad, <b>los materiales y procedimientos más idóneos</b> para representar y expresarse en los diferentes lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado. CCEC</p> <p>3.1. Mantiene su <b>espacio de trabajo y su material en perfecto estado</b> aportando al aula cuando es necesario los materiales para la elaboración de las actividades.<b>CSC</b></p> <p>3.2. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno <b>CSC</b></p>
<b>Bloque 2. Línea y forma</b>		
<p>La línea como elemento básico de configuración.</p> <p>Expresividad de la línea.</p> <p>Línea objetual. Línea de contorno. Silueta.</p> <p>Formas bidimensionales, tridimensionales. La estructura externa e interna. Transformaciones.</p> <p>El encaje. La proporción</p>	<p>1. Describir <b>gráficamente objetos naturales o artificiales</b>, mostrando la comprensión de su estructura interna. CMCT-CCEC</p> <p>2. Emplear la <b>línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad</b>. CMCT-CCEC</p>	<p>11.1. Utiliza la línea en la <b>descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sentido</b> <b>subjetivos</b>. CCEC</p> <p>1.2. Representa <b>formas naturales y artificiales</b>, de forma <b>analítica o expresiva</b>, atendiendo a la comprensión de la <b>estructura interna</b>. CMCT-CCEC</p> <p>2.1. Comprende y representa las formas <b>desde distintos puntos de vista</b>. CMCT-CCEC</p> <p>2.2. Describe gráficamente las formas <b>atendiendo a sus proporciones</b>, relacionándolas con <b>formas geométricas</b>. CMCT-CCEC</p>
<b>Bloque 3. La composición y sus fundamentos</b>		
<p>Las formas en el espacio compositivo.</p> <p>Armonía, peso, equilibrio estático, simetría, equilibrio dinámico .Ritmo. Direcciones visuales.</p>	<p>1. Elaborar composiciones <b>analíticas, descriptivas y expresivas</b> con diferentes grados de iconicidad. CCEC</p> <p>2. Aplicar las <b>leyes básicas de la percepción</b> visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicas dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las <b>proporciones y a la perspectiva</b>. CCEC</p>	<p>1.1. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada <b>según la función que persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad</b>. CCEC</p> <p>2.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las <b>leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales</b> en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva. CCEC</p>

<b>Bloque 4. La luz .El claroscuro y la textura</b>		
<p>La percepción de la luz e importancia como configuradora de volúmenes.</p> <p>Representación del volumen, espacio y textura mediante escalas de valores. Claroscuro.</p> <p>Dibujo de mancha.</p> <p>Textura visual. Textura táctil.</p>	<p>1. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante <b>la técnica del claroscuro</b>. CCEC</p> <p>2. Valorar la influencia <b>de la luz como configuradora de formas</b> y su valor expresivo. CCL -CCEC</p> <p>3. Explorar las <b>posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro</b>. CCEC</p>	<p>1.1. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas <b>mediante valores</b></p> <p>2.1. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en <b>valores acromáticos como cromáticos</b> explicando valores en obras propias y ajenas. CCL -CCEC</p> <p>3.1. Observa y utiliza la <b>textura visual</b> con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuración propias y ajenas. CCEC</p>
<b>Bloque 5. El color</b>		
<p>Percepción del color.</p> <p>Color luz –color pigmento.</p> <p>Dimensiones del color: croma-tono, valor- luminosidad, saturación-intensidad.</p> <p>Armonías, contrastes e interacción del color.</p> <p>Psicología del color. Sinestias.</p>	<p>1. Conocer y aplicar los <b>fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas</b>, tanto en la <b>expresión gráfico-plástica</b> como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas. CCL- CIEE- CCEC</p>	<p>1.1. Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (<b>valor-luminosidad, saturación-intensidad y croma</b>) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales. CCEC</p> <p>1.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los <b>fundamentos teóricos</b> de las composiciones y estudios cromáticos.CCL- CIEE-</p> <p>1.3. Aplica de <b>manera expresiva el color</b> en la obra plástica personal. CIEE- CCEC</p> <p>1.4. <b>Analiza el uso del color</b> observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones. CCEC</p> <p>1.5. Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante <b>la mezcla de colores</b>. CCEC</p>

**TEMPORALIZACIÓN 1º de BACHILLERATO 3 HORAS SEMANALES**

P r i m e r a E v a l u a c i ó n

**Bloque 1: El dibujo como herramienta.**

**Bloque 2: La Línea y la forma**

**Bloque 3. La composición y sus fundamentos**

S e g u n d a E v a l u a c i ó n

**Bloque 4. La luz. El claroscuro y la textura**

T e r c e r a E v a l u a c i ó n

**Bloque 5. El color**

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN de dibujo artístico de 1º de bachillerato**

Se valorará el proceso por encima del resultado final. Cuando nos referimos a los criterios referentes a limpieza, orden y claridad en los dibujos queremos decir que este apartado tiene una 15% en la nota final así como el esfuerzo e interés. Cada actividad marcada en la programación de aula, tiene unos criterios de calificación adaptados a la dificultad, tiempo y capacidades del alumnado, pero todos ellos se valorarán en función del proceso y actitud ante el trabajo a desarrollar. En términos numéricos y generales se le dará un 60% al proceso y un 40% al resultado final.

# Dibujo artístico II de 2º de Bachillerato

Conceptos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque 1. La forma. Estudio y transformación</b>		
Análisis y representación de la forma: apunte, boceto, croquis.  Dibujo analítico y sintético.	1. Desarrolla la destreza dibujística con distintos <b>niveles de iconicidad</b> . 2. Interpretar una forma u objeto según <b>sus intenciones comunicativas</b> .	1.1. Interpreta y aplica formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad ( <b>apuntes, bocetos, croquis,...</b> ), con técnicas gráficas y según sus <b>funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas)</b> ,.  2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales <b>discriminando lo esencial de sus características formales</b> para la ejecución gráfica y la discusión verbal y escrita.
<b>Bloque 2: La expresión de la subjetividad</b>		
Psicología de la forma y la composición  Memoria visual. Dibujo de retentiva.  Dibujo gestual.  Valor expresivo de la luz y el color.  Sinestesia	1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la <b>memoria y retentiva visual</b> . 2. Elaborar imágenes con <b>distintas funciones expresivas</b> utilizando la memoria y retentiva visual. 3. Investigar sobre la <b>expresividad individual</b> , con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica	1.1 Representa <b>formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil</b> atendiendo a sus características formales expresivas.  2.1. Expresa <b>sentimientos y valores subjetivos</b> mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de colores (funciones expresivas). 2.2. Experimenta con métodos creativos de <b>memorización y retentiva</b> para buscar distintas representaciones <b>mediante valores expresivos lumínicos, cromáticos y compositivos</b> , un mismo objeto o composición.  3.1. <b>Analiza de forma verbal y escrita</b> , individual y colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores expresivos.
<b>Bloque 3. Dibujo y perspectiva</b>		
La perspectiva lineal. Dibujo geométrico. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.	1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las <b>características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos</b>	1.1. Comprende y representa las formas <b>desde distintos puntos de vista</b> . 1.2. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y <b>elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista</b> . 1.3. Representa <b>los objetos aislados o en un entorno</b> conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de los elementos.
<b>Bloque 4. El cuerpo humano como modelo</b>		

<p>Nociones básicas de anatomía</p> <p>Proporciones. Antropometría.</p> <p>El retrato. Facciones y expresiones.</p> <p>El cuerpo en movimiento.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar las <b>relaciones de proporcionalidad de la figura humana</b>.</li> <li>2. Representar la figura humana, su entorno, identificando las <b>relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes</b>.</li> <li>3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar <b>el movimiento y expresividad de la figura humana</b>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Comprende la <b>figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo</b>, mediante la observación y reflexión, y ajenas.</li> <li>1.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus <b>relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con estáticos</b>.</li> <li>2.1. Representa la figura humana atendiendo a la <b>expresión global de las formas que la componen y la articulación y organización de su estructura que la define</b>.</li> <li>3.1. Es capaz de representar y captar el <b>movimiento de la figura humana</b> de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.</li> <li>3.2. Elabora imágenes <b>con distintos procedimientos gráfico plásticos y distintas funciones expresivas</b> con la figura humana.</li> </ol>
<b>Bloque 5. El dibujo en el proceso creativo.</b>		
<p>El Dibujo en el proceso de proyectación.</p> <p>El Dibujo Artístico en las Enseñanzas Artísticas, Técnicas y Científicas.¶</p> <p>El Dibujo Artístico con herramientas digitales.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer y aplicar <b>las herramientas digitales de dibujo</b> y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica.</li> <li>2. Valorar la importancia del <b>Dibujo como herramienta del pensamiento y del conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos</b> para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.</li> <li>3. Mostrar una <b>actitud autónoma y responsable</b>, 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.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Conoce y aplica las <b>herramientas del Dibujo Artístico digital</b> utilizando las TIC en procesos creativos.</li> <li>2.1. Valora la importancia del <b>Dibujo Artístico en los procesos proyectivos</b> elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas del mismo nivel o externos.</li> <li>2.2. Demuestra <b>creatividad y autonomía</b> en los procesos artísticos proponiendo soluciones gráfico-plásticas que afianzan su desarrollo autoestima.</li> <li>2.3. Está orientado y conoce las posibilidades del <b>Dibujo Artístico en la Enseñanzas Artísticas, Tecnológicas y Científicas</b> con contacto directo con <b>artistas, diseñadores, científicos y técnicos</b>.</li> <li>2.4. Selecciona, relaciona y emplea con criterio <b>la terminología específica</b> en puestas en común, de sus proyectos individuales o fomentando la participación activa y crítica constructiva.</li> <li>2.5. Utiliza con propiedad los <b>materiales y procedimientos más idóneos</b> para representar y expresarse en relación a los lenguajes plásticos.</li> <li>3.1. Mantiene su <b>espacio de trabajo y su material en perfecto estado</b>, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de actividades.</li> </ol>

**TEMPORALIZACIÓN 2 BACHILLERATO 2 HORAS SEMANALES**

P r i m e r a E v a l u a c i ó n

**1. La forma. Estudio y transformación**

**2: La expresión de la subjetividad**

S e g u n d a E v a l u a c i ó n

**3. Dibujo y perspectiva**



### T e r c e r a E v a l u a c i ó n

#### **4. El cuerpo humano como modelo**

#### **5. El dibujo en el proceso creativo**

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN de dibujo artístico de 2º de bachillerato**

Se valorará el proceso por encima del resultado final, siendo los mismos criterios para Dibujo Artístico I y Para Dibujo Artístico II, cuando nos referimos a los criterios referentes a limpieza, orden y claridad en los dibujos queremos decir que este apartado tiene una 15% en la nota final así como el esfuerzo e interés. Cada actividad marcada en la programación de aula, tiene unos criterios de calificación adaptados a la dificultad, tiempo y capacidades del alumnado, pero todos ellos se valorarán en función del proceso y actitud ante el trabajo a desarrollar. En términos numéricos y generales se le dará un 60% al proceso y un 40% al resultado final.

# Dibujo Técnico I. 1º Bachillerato

## **Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico**

### Contenidos

Trazados geométricos.

Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.

Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.

Identificación de estructuras geométricas en el Arte.

Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.

Trazados fundamentales en el plano.

Circunferencia y círculo.

Operaciones con segmentos.

Mediatriz.

Paralelismo y perpendicularidad.

Ángulos.

Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.

Elaboración de formas basadas en redes modulares.

Trazado de polígonos regulares.

Resolución gráfica de triángulos.

Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.

Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.

Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.

Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales.

Proporcionalidad y semejanza.

Construcción y utilización de escalas gráficas.

Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.

Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces.

Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.

Geometría y nuevas tecnologías.

Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

### Criterios de evaluación

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.

2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.

1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.

1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.

1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.

2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.

2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

## **Bloque 2. Sistemas de representación**

### Contenidos

Fundamentos de los sistemas de representación:

Los sistemas de representación en el Arte.

Evolución histórica de los sistemas de representación.

Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.

Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.

Clases de proyección.

Sistemas de representación y nuevas tecnologías.

Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.

Sistema diédrico:

Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.

Disposición normalizada.

Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.

Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.

Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos

Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.

Sistema de planos acotados. Aplicaciones.

Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.

Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.

Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.

Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

Sistema cónico: Elementos del sistema.

Plano del cuadro y cono visual.

Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.

Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.

Representación simplificada de la circunferencia.

Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Criterios de evaluación

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.

2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.

4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.

1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.

1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.

2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.

4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.



4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.

### **Bloque 3. Normalización**

#### Contenidos

Elementos de normalización:

El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.

Formatos. Doblado de planos.

Vistas. Líneas normalizadas.

Escalas. Acotación.

Cortes y secciones.

Aplicaciones de la normalización:

Dibujo industrial.

Dibujo arquitectónico.

#### Criterios de evaluación

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.

2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.

2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Dibujo técnico de 1º de bachillerato**

La nota final será el resultado de aplicar los siguientes porcentajes a cada bloque de contenidos: 40% La geometría plana. 40% Los sistemas de proyección. 20% La normalización y acotación. Así, las pruebas objetivas que se realicen en el primero y segundo bloques contendrán una proporción del 80% para cuestiones relativas a la geometría plana o sistemas de proyección y un 20% para las cuestiones de normalización y acotación, sobre un total de 10. Cada

problema de la prueba tendrá un valor, que irá indicado en el propio ejercicio, en función del grado de dificultad. La media aritmética de las pruebas realizadas en cada trimestre será la nota correspondiente al mismo, si bien ésta podrá verse modificada hasta en +1 punto en razón de ejercicios complementarios que el alumno haya realizado. La nota final será la media aritmética de las notas de cada trimestre o sus respectivas recuperaciones.

# Dibujo Técnico II. 2º Bachillerato

## Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

### Contenidos

Resolución de problemas geométricos:

Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.

Construcción de figuras planas equivalentes.

Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz.

Aplicaciones.

Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.

Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.

Trazado de curvas cónicas y técnicas:

Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.

Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.

Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes.

Aplicaciones.

Transformaciones geométricas:

Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia.

Aplicaciones.

Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

### Criterios de evaluación

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.
2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.
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.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- 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.

2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.

2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.

3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, 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**

### Contenidos

Punto, recta y plano en sistema diédrico:

Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.

Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.

Abatimiento de planos.

Determinación de sus elementos.

Aplicaciones.

Giro de un cuerpo geométrico.

Aplicaciones.

Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones.

Aplicaciones.

Construcción de figuras planas.

Afinidad entre proyecciones.

Problema inverso al abatimiento.

Cuerpos geométricos en sistema diédrico:

Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares.

Determinación de sus secciones principales.

Representación de prismas y pirámides.

Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.

Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

Sistemas axonométricos ortogonales:

Posición del triedro fundamental.

Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.

Determinación de coeficientes de reducción.

Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.

Representación de figuras planas.

Representación simplificada de la circunferencia.

Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

### Criterios de evaluación

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.

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.

3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

### Estándares de aprendizaje evaluables

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 contenidos 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.

2.1. 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.

3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.

3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.

3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.

### **Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos**

## Contenidos

Elaboración de bocetos, croquis y planos.

El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.

El proyecto: tipos y elementos.

Planificación de proyectos.

Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.

Elaboración de las primeras ideas.

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.

Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.

Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.

Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.

Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

## Criterios de evaluación

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.

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.

### Estándares de aprendizaje evaluables

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.

2.1. 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.

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Dibujo técnico de 2º de bachillerato**

La nota final será el resultado de aplicar los siguientes porcentajes a cada bloque de contenidos: 40% Geometría y dibujo técnico. 40% Los sistemas de representación. 20% Documentación gráfica de proyectos. Así, las pruebas objetivas que se realicen en el primero y segundo bloques contendrán una proporción del 80% para cuestiones relativas a la geometría y dibujo técnico o sistemas de representación y un 20% para las cuestiones de documentación gráfica y proyectos, sobre un total de 10. Cada problema de la prueba tendrá un valor, que irá indicado en el propio ejercicio, en función del grado de dificultad. La media aritmética de las pruebas realizadas en cada trimestre será la nota correspondiente al mismo, si bien ésta podrá verse modificada hasta en +1 punto en razón de ejercicios complementarios que el alumno haya realizado. La nota final será la media aritmética de las notas de cada trimestre o sus respectivas recuperaciones.

# Diseño. 2º Bachillerato

## **Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño**

### Contenidos

Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias.

Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes.

Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.

Diseño publicitario y hábitos de consumo.

Diseño sostenible: ecología y medioambiente.

Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.

Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño.

El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

### Criterios de evaluación

1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.

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.

## Estándares de aprendizaje evaluable

1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño

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.

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.

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.

## **Bloque 2. Elementos de configuración forma**

### Contenidos

Teoría de la percepción.

Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.

Lenguaje visual.

Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción...

Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

### Criterios de evaluación

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.

2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.

3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.

4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.

#### Estándares de aprendizaje evaluable

1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.

2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.

2.2. Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.

3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.

3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.

4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.

### **Bloque 3. Teoría y metodología del diseño**

#### Contenidos

Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.

Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.

Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos.

Materiales técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

#### Criterios de evaluación

1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.

2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.

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.

4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.

5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos

#### Estándares de aprendizaje evaluable

1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.

2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta propuestas específicas de diseño previamente establecidas.

3.1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.

3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.



3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.

4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.

4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.

5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.

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.

#### **Bloque 4. Diseño Gráfico**

##### Contenidos

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.

Aplicaciones.

La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.

Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.

Software de Ilustración y diseño.

##### Criterios de evaluación

1. Explorar, con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.
2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.
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.
5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.

#### Estándares de aprendizaje evaluable

- 1.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.
- 1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.
- 2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
- 2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.
- 3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.
- 3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.
- 4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.

5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

## **Bloque 5. Diseño de producto y del espacio**

### Contenidos

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.

El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales.

Distribución y circulación.

Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación.

### Criterios de evaluación

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.

2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.

3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.

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.

## Estándares de aprendizaje evaluable

1.1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.

1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.

2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.

2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.

2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.

2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.

2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.

3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.

4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.

4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

La nota final será el resultado de aplicar los siguientes porcentajes a cada bloque de contenidos: 30% Preguntas teóricas. 70% Ejercicios práctico.

## **TEMPORALIZACIÓN**

En la programación de aula, los contenidos de la materia se agrupan en tres bloques en razón de su coherencia interna. El tercer bloque es relativamente breve y es conveniente integrarlo en distintos momentos de los dos primeros bloques lo que daría un margen al 2º bloque cuya extensión y densidad es mayor. En consecuencia, se opta por la siguiente distribución temporal de los contenidos en tres partes:

-Diseño gráfico, en el plano. Un trimestre.

-Diseño en el espacio. Un trimestre.

-Diseño de interiores. Un trimestre.

### **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

Serán realizadas –en función de la oferta de exposiciones temporales que se realicen en las distintas fundaciones y museos – alguna salida que de momento no podemos programar. La participación en concursos relacionados con la materia, será propuesta a los alumnos tanto los organizados en el instituto como por otro tipo de entidades.

# Fundamentos del Arte I. 1º Bachillerato

## **Bloque 1. Los orígenes de las imágenes artísticas**

### Contenidos

Arte rupestre: pintura y escultura. Representación simbólica.

Las construcciones megalíticas. Stonehenge, mito y realidad.

### Criterios de evaluación

1. Analizar la temática de la escultura y pintura rupestres.
2. Debatir acerca de la posibles explicaciones simbólicas de las imágenes rupestres
3. Reconocer las características principales de la pintura rupestre.
4. Explicar las características técnicas de la pintura rupestre a partir de ejemplos relevantes existentes en la península ibérica.
5. Analizar Stonehenge y las labores de recreación efectuadas en el siglo XX en el monumento.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Identifica las imágenes rupestres y las relaciona con las imágenes tribales o étnicas existentes en el mundo.
- 2.1. Relaciona las imágenes con un posible significado iconológico.
- 3.1. Compara las imágenes prehistóricas con las imágenes de grupos étnicos de la actualidad, estableciendo posibles paralelismos.
- 3.2. Relaciona la iconografía rupestre con composiciones de artistas actuales.

4.1. Analiza, a partir de fuentes historiográficas, la técnica del arte rupestre y su posible aplicación en la actualidad.

5.1. Analiza Stonehenge debatiendo acerca de su autenticidad simbólica e histórica.

## **Bloque 2. Las grandes culturas de la Antigüedad: Egipto. Mesopotamia y Persia. China**

### Contenidos

Egipto.

Cultura sedentaria y agrícola, arquitectura y obra civil.

Culto a los muertos, inmortalidad y resurrección. El mito de Isis.

El idealismo en la representación. FaraónDios.

Esquematación narrativa: la pintura.

Rigidez narrativa y rigidez política.

Pintura a la encáustica.

Idealismo y naturalismo: escultura.

Mobiliario y objetos suntuarios.

Mesopotamia y Persia.

Hechos artísticos relevantes: restos arqueológicos.

China: escultura en terracota.

### Criterios de evaluación

1. Identificar el arte egipcio en relación a otras culturas diferentes.
2. Analizar la posible relación entre el modo de vida y el arte egipcio.
3. Explicar la iconología egipcia relacionando la imagen con el poder político.
4. Identificar la técnica narrativa de las pinturas egipcias.
5. Comparar las diferentes piezas escultóricas y su finalidad: piedra, madera, objetos suntuarios, sarcófagos, etc.
6. Experimentar la técnica de la encáustica.
7. Reconocer la tipología de las culturas enclavadas en el Oriente Medio, egipcia y China.
8. Reconocer la escultura en terracota de los guerreros de Xian -Mausoleo del primer emperador Qin.
9. Relacionar las claves políticas y artísticas de los guerreros de Xian.
10. Relacionar la técnica de la escultura en terracota con usos actuales similares.
11. Analizar en las culturas antiguas la diferencia entre imágenes idealistas y naturalistas, y su posible relación con la finalidad de la pieza.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Reconoce las imágenes de los restos arqueológicos relevantes y las ubica con la cultura correspondiente.
- 2.1. Relaciona el tipo de vida sedentario con el auge de la arquitectura y de las obras públicas.
- 2.2. Infiere la relación entre la escultura oficial y su patrocinador y la asocia con el tipo de imagen a representar.
- 2.3. Establece una relación causa-forma entre la estructura política y la plasmación plástica que de ella se hace.
- 3.1. Analiza la relación existente entre el culto a Isis y su posible enlace con la religión judeo-cristiana.



4.1. Explica la organización narrativa de las pinturas egipcias.

5.1. Analiza las piezas escultóricas egipcias.

6.1. Aplica la técnica de la encáustica a un trabajo concreto.

7.1. Compara la cronología y la iconografía de las culturas persa, egipcia y china.

8.1. Identifica la concepción formal de las esculturas del mausoleo frente a otras obras arqueológicas.

9.1. Relaciona la creación del mausoleo del primer emperador Qin con la historia de China y su trascendencia política y social.

10.1. Reconoce y explica la técnica de la terracota.

11.1. Describe las diferencias entre la escultura idealista y la escultura naturalista.

### **Bloque 3. El origen de Europa. Grecia**

#### Contenidos

Grecia entre Egipto y Persia.

Política y arte: el Partenón.

Arquitectura griega. Elementos constitutivos.

Religión y arte. Fidias.

Apología del cuerpo humano. Fuerza y sensualidad.

Evolución de la forma desde el hieratismo egipcio: arte arcaico, clásico y helenístico.

Arte helenístico: naturalismo y expresividad, emoción y tensión dramática.

Cerámica griega: iconología, recursos ornamentales. Técnicas: negro sobre rojo. Andócides. Rojo sobre negro.

Objetos de la cultura griega: figuras, herramientas, joyas.

El teatro griego: arquitectura, temas, recursos iconográficos.

#### Criterios de evaluación

1. Analizar comparativamente el arte arcaico griego y el arte egipcio fronterizo.
2. Identificar la arquitectura griega. Orígenes formales y sociales.
3. Explicar convenientemente las partes esenciales de la arquitectura griega.
4. Diferenciar las etapas en el arte griego a partir de las peculiaridades de cada etapa reflejadas en una creación determinada.
5. Relacionar el arte griego con otras culturas o aplicaciones posteriores.
6. Describir la técnica de la cerámica griega.
7. Identificar la tipología de la joyería griega en relación a otras culturas.
8. Valorar el teatro griego y su influencia en el teatro posterior.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Relaciona el nacimiento de la cultura griega con la influencia de las culturas de Egipto y Persia.
- 2.1. Identifica los elementos esenciales de la arquitectura griega.
- 3.1. Comenta las diferencias entre las tres épocas esenciales del arte escultórico griego.
- 4.1. Describe las diferencias entre los tres órdenes clásicos: dórico, jónico y corintio.

5.1. Analiza la simbología de las deidades griegas.

5.2. Describe la relación entre la escultura griega, romana, renacentista y neoclásica.

6.1. Compara la evolución cronológica de la cerámica griega.

7.1. Compara restos arqueológicos de joyas y objetos en las diferentes culturas coetáneas a la cultura griega.

8.1. Describe las características del teatro griego y su influencia en el teatro actual.

#### **Bloque 4. El Imperio occidental: Roma**

##### Contenidos

Roma. La gran cultura mediterránea.

El arte etrusco. Elementos identificatorios.

La estructura política romana y su relación con el arte.

Clasicismo e idealización en las esculturas y bustos de emperadores.

La obra civil romana. Arquitectura. Basílica. Obras públicas.

La pintura romana. Técnica del fresco.

Literatura y el teatro romano.

Artes aplicadas: mobiliario, objetos y vestimentas.

##### Criterios de evaluación

1. Valorar la importancia de la cultura romana en el mediterráneo y su trascendencia histórica posterior.

2. Explicar la importancia del latín como lengua común europea y su trascendencia en el arte.
3. Identificar las obras arquitectónicas de la cultura romana a partir de la identificación visual de sus elementos principales.
4. Relacionar la basílica romana con las iglesias cristianas posteriores, analizando los planos de las plantas de diferentes edificios.
5. Valorar la importancia técnica de los edificios romanos.
6. Analizar la técnica de la pintura al fresco, y del mosaico.
7. Relacionar el teatro romano y el teatro griego.
8. Comparar las artes aplicadas de la cultura romana con las efectuadas en otros momentos y culturas diferentes.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Relaciona el nacimiento de la cultura romana y la influencia griega.
- 1.2. Sitúa en el mapa del Mediterráneo las culturas griega, romana y fenicia.
- 2.1. Relaciona la expansión política y artística romana con el empleo del latín y el derecho romano.
- 3.1. Identifica los elementos arquitectónicos esenciales de la cultura romana.
- 4.1. Compara las basílicas del imperio romano y las iglesias construidas posteriormente.
- 5.1. Relaciona el Panteón de Agripa con la Catedral del Vaticano.
- 6.1. Describe las técnicas del mosaico y de la pintura al fresco.
- 7.1. Relaciona el teatro actual con los teatros griego y romano.
- 8.1. Establece la relación entre la historia de Pompeya y Herculano y su influencia en el arte europeo posterior.

8.2. Comenta la vestimenta romana y su aplicación en la historia del arte posterior.

## **Bloque 5. El Arte visigodo**

### Contenidos

Fin del imperio romano de occidente. El arrianismo.

Arquitectura: pérdida de la técnica arquitectónica romana.

El arte prerrománico asturiano.

La escultura: relieves en los capiteles.

Técnicas. Motivos iconográficos.

Arte de los pueblos del norte de Europa. Normandos.

Los códices miniados. La ilustración en pergamino. Técnicas. Iconografía medieval. Pergaminos y códices.

Joyería visigoda.

El arte árabe en la península ibérica. El islamismo. El arco de herradura. Arte mozárabe.

### Criterios de evaluación

1. Identificar las claves expresivas del arte visigodo.
2. Relacionar la situación social y el arte aplicado.
3. Analizar los templos visigodos y sus características principales.
4. Diferenciar el arte cristiano y árabe en la península ibérica.

5. Analizar la técnica del artesanado de las cubiertas de madera en las iglesias españolas.
6. Describir la técnica de la pintura y escritura sobre pergamino. Motivos iconográficos.
7. Explicar la técnica constructiva de la joyería visigoda. La técnica cloisonné, y su aplicación posterior.
8. Identificar las claves expresivas del arte del norte de Europa. ya sea en España como en el resto del continente

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Identifica los principales monumentos del prerrománico español.
- 1.2. Compara la escultura romana y visigoda.
  - 2.1. Reconoce las claves políticas que llevan a la decadencia del imperio romano.
  - 2.2 Relaciona el fin del imperio romano y la disgregación artística europea.
  - 2.3 Compara la pintura visigoda y romana anterior.
- 3.1. Identifica las principales características de los templos visigodos a partir de fuentes historiográficas de ejemplos representativos.
- 4.1. Relaciona el arco de herradura y su empleo en el arte árabe de la península ibérica.
- 5.1. Reconoce las principales características de los artesanados de madera en ejemplos representativos.
- 6.1. Analiza el libro del Apocalipsis y su aplicación al arte de todos los tiempos.
  - 6.2. Reconoce la técnica de la pintura y escritura sobre pergamino.
  - 6.3. Identifica y explica las características de la iconografía medieval a partir de códices y pergaminos representativos.
- 7.1. Explica la técnica de la joyería visigoda a partir de fuentes historiográficas que reflejen piezas representativas.

8.1. Identifica el arte de los pueblos del norte de Europa y los elementos similares localizados en España.

## **Bloque 6. El Románico, arte europeo**

### Contenidos

Creación y difusión del románico. La orden benedictina y San Bernardo de Claraval.

El milenarismo y su influencia en el arte.

El simbolismo románico. La luz. Mandorla. Pantocrátor. Jerarquización.

La esquematización en la representación figurativa. Pintura y escultura.

Arquitectura. Características. Edificios representativos.

Pintura románica. Características iconológicas.

Escultura. Imágenes religiosas. Capiteles. Pórticos.

Ropa, mobiliario, costumbres. Vida cotidiana.

### Criterios de evaluación

1. Explicar la relación de la orden Benedictina y la expansión del arte románico.
2. Identificar los elementos románicos en la arquitectura, especialmente en los edificios religiosos.
3. Comentar el mito o realidad de la teoría milenarista del fin del mundo.
4. Relacionar la iconología medieval y su plasmación gráfica.
5. Explicar la finalidad iconográfica de la escultura religiosa y la forma consecuente con este objetivo.

6. Comparar la escultura y pintura románicas con las creaciones anteriores y posteriores.
7. Identificar los objetos y elementos característicos de la vida cotidiana en el Medievo, especialmente la vestimenta.
8. Comparar la estructura narrativa románica y bizantina.
9. Relacionar la pintura románica con técnicas similares posteriores.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Relaciona la obra de los frailes benedictinos y la internacionalización del arte románico.
- 1.2. Relaciona el Camino de Santiago y su importancia religiosa con la aplicación del arte románico.
- 2.1. Comenta la evolución del arte naturalista romano al arte simbólico románico.
- 2.2. Reconoce las principales características de la arquitectura románica, identificando visualmente los elementos que la diferencian.
- 2.3. Describe los elementos románicos de las iglesias españolas más representativas, indicando posibles añadidos posteriores.
- 3.1. Comenta la identificación entre época románica y las teorías milenaristas del fin del mundo surgidas en el romanticismo.
- 4.1. Reconoce la importancia de la luz en la iconografía de la arquitectura románica.
- 5.1. Explica los elementos formales de la escultura románica.
- 6.1. Identifica la iconografía románica.
- 7.1. Compara la vida cotidiana de las ciudades en época románica con la vida cotidiana del imperio romano, valorando la calidad de vida y costumbres de unas y otras.



8.1. Comenta la organización narrativa a partir de obras representativas. 9.1. Relaciona elementos formales de la plástica románica con creaciones posteriores.

## **Bloque 7. El Gótico**

### Contenidos

Desarrollo económico europeo. Auge de las ciudades.

El Gótico, arte europeo. Extensión geográfica.

Arquitectura: edificios públicos y religiosos. La catedral gótica. Características.

La bóveda ojival. Rosetón. Pináculos. Los vitrales góticos.

Etapas del Gótico: inicial, pleno y florido. Pintura gótica.

Pintura sobre tabla. Técnica. Estucado. Dorado. Estofado.

Escultura, evolución desde el arte románico.

Vestimentas y costumbres.

### Criterios de evaluación

1. Analizar las claves sociales y técnicas del origen del gótico.
2. Diferenciar las catedrales góticas de otras anteriores y posteriores.
3. Identificar y nombrar correctamente las claves principales del arte gótico: escultura, vitrales y arquerías.

4. Relacionar el arte gótico y su revisión en el siglo XIX.
5. Explicar el proceso técnico de la creación de vitrales.
6. Comparar e identificar correctamente la escultura gótica de la románica.
7. Identificar el proceso técnico de la pintura sobre tabla, preparación y resultados.
8. Describir la técnica de pintura al temple.
9. Analizar la vestimenta gótica en las imágenes religiosas y civiles de la época.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Analiza la situación económica europea en el siglo XIII y su relación con el nacimiento del Gótico.
- 2.1. Comenta los elementos góticos y su aplicación a las catedrales españolas más representativas.
- 3.1. Identifica y nombra correctamente los elementos principales del arte gótico a partir de fuentes historiográficas de muestras representativas.
- 4.1. Identifica la tipología gótica en edificios cronológicamente posteriores, especialmente en el neogótico del siglo XIX.
- 5.1. Analiza el proceso de fabricación e instalación de los vitrales en catedrales más representativas.
- 6.1. Explica el cambio formal de la escultura románica a la gótica.
- 7.1. Identifica los elementos de la pintura gótica a partir de fuentes historiográficas.
- 7.2. Explica el proceso técnico de la pintura sobre tabla.
- 8.1. Comenta el proceso de fabricación y aplicación de la pintura al temple.
- 9.1. Identifica los elementos característicos de la vestimenta gótica a partir de fuentes historiográficas.

## **Bloque 8. El Renacimiento**

### Contenidos

El renacimiento. Estilo identificador de la cultura europea.

Etapas: Trecento, Quattrocento, Cinquecento.

Expansión del renacimiento desde Italia al resto de Europa.

Floencia (los Medici) y Roma (el papado).

Arquitectura del renacimiento. Tipología y edificios principales.

Escultura: Donatello.

Pintura: de la representación jerárquica medieval a la visión realista: Piero della Francesca, Giotto di Bondone, Masaccio.

Pintura al óleo. Técnica.

Canon renacentista: Sandro Boticelli.

Leonardo da Vinci: vida y obras. El colorido veneciano: Tiziano, Tintoretto. Veronés.

### Criterios de evaluación

1. Valorar la importancia histórica del estilo Renacimiento y su trascendencia posterior.
2. Identificar las claves técnicas de la arquitectura renacentista y su relación con la cultura romana.
3. Reconocer la proporción aurea en algún elemento de estilo renacimiento: arquitectura, mobiliario, etc.
4. Identificar las principales obras de los artistas del Renacimiento italiano.

5. Comparar la pintura veneciana y del resto de Europa.
6. Identificar las esculturas, y trabajos en volumen, más emblemáticas del renacimiento.
7. Analizar las vestimentas de la época, principalmente en la pintura.
8. Reconocer las claves técnicas de la perspectiva cónica.
9. Explicar las claves técnicas de la pintura al óleo. Referenciando su uso en aplicación sobre lienzo.
10. Valorar la diferencia técnica de la pintura al temple y la pintura al óleo.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Analiza el origen del Renacimiento en Italia.
- 1.2. Relaciona las etapas de la implantación del Renacimiento y la cronología gótica en Europa.
- 2.1. Comenta la importancia de la cultura romana en el arte del Renacimiento.
- 3.1. Analiza la relación de los elementos arquitectónicos aplicando la proporción áurea.
- 4.1. Identifica los cambios en la pintura desde el Gótico hasta el Renacimiento.
- 4.2. Reconoce las principales pinturas del Renacimiento y su autor.
- 4.3. Analiza la vida y obra de Leonardo da Vinci.
- 4.4. Explica la obra de Rafael Sanzio, especialmente "La escuela de Atenas" y los retratos de "La Fornarina" y de "Baltasar de Castiglione".
- 5.1. Compara la evolución de la pintura del primer Renacimiento hasta el colorido veneciano.
- 6.1. Identifica las esculturas, y trabajos en volumen, más emblemáticas del renacimiento.

7.1. Analiza las vestimentas reflejadas en los cuadros del Veronés.

8.1. Describe con detalle el cuadro "El lavatorio" de Jacopo Robusti "Tintoretto" y la aplicación técnica de la perspectiva cónica.

9.1. Describe la técnica de la pintura al óleo sobre lienzo y la relaciona con la pintura anterior sobre tabla.

10.1. Debate acerca de las características de la pintura al temple y al óleo.

## **Bloque 9. Miguel Ángel Buonarroti**

### Contenidos

Biografía y la relación con su entorno. Relación con los Medici, y con Julio II.

El artista como elemento relevante social.

El artista total.

Arquitectura. San Pedro del Vaticano.

Pintura. Capilla Sixtina. Pintura al fresco. Concepción iconológica e iconográfica.

Escultura. Evolución personal. Obras representativas.

### Criterios de evaluación

1. Explicar la relación de mecenazgo entre Miguel Ángel, los Medici y el Papa Julio II.
2. Analizar la importancia del concepto de artista total.
3. Describir las claves iconológicas e iconográficas en los frescos de la Capilla Sixtina.

4. Identificar las claves evolutivas en la escultura de Miguel Ángel.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Comenta la relación de los mecenas y el arte. Especialmente entre los Medici, Julio II y Miguel Ángel.

2.1. Reconoce la importancia histórica de la obra en conjunto de Miguel Ángel.

2.2. Analiza la obra arquitectónica, escultórica y pictórica de Miguel Ángel.

3.1. Comenta el proceso de la creación de la pintura al fresco de la Capilla Sixtina.

4.1. Analiza la evolución iconográfica de la escultura de Miguel Ángel, remarcando de un modo especial las esculturas del final de su vida.

#### **Bloque 10. El Renacimiento en España**

##### Contenidos

Implantación. Cronología. Hitos históricos españoles: Los Reyes Católicos. Carlos V. Felipe II y su relación con el arte.

Características peculiares del arte español de los siglos XV, XVI. Del plateresco a Juan de Herrera.

Arquitectura: Palacio de Carlos V. El Escorial. Fachada de la Universidad de Salamanca.

Pintura: Pedro de Berruguete. Tiziano. El Bosco. El Greco.

Sofonisba Anguissola, pintora.

Escultura: retablos. Alonso González Berruguete.

La música renacentista. Instrumentos. Compositores.

El mueble y el vestuario

### Criterios de evaluación

1. Relacionar la cronología del Renacimiento español con el Renacimiento italiano.
2. Identificar la relación entre la sociedad de la época y las artes plásticas.
3. Reconocer las principales obras arquitectónicas del Renacimiento español.
4. Comparar la técnica escultórica de la península ibérica y del resto de Europa.
5. Distinguir las obras pictóricas más importantes del renacimiento español.
6. Comparar la obra pictórica de Sofonisba Anguissola con la pintura coetánea.
7. Identificar las claves musicales de la música renacentista. 8. Reconocer los objetos cotidianos y vestuarios del renacimiento.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Resume los principales hechos históricos relacionados con el arte español.
- 2.1. Explica la relación entre el emperador Carlos V y Tiziano.
- 2.2. Explica la fallida relación entre Felipe II y el Greco.
- 3.1. Identifica la tipología del edificio renacentista, referenciada a edificios emblemáticos españoles.
- 4.1. Compara la escultura religiosa española, con la escultura italiana coetánea.
- 4.2. Analiza la expresividad en la obra de Berruguete.
- 5.1. Comenta la obra de El Bosco y su relación con la monarquía española.
- 5.2. Analiza la obra pictórica del Greco y su relación con la iconología bizantina.

6.1. Analiza la obra de la pintora Sofonisba Anguissola.

7.1. Reconoce los instrumentos musicales del Renacimiento.

7.2. Analiza la obra musical de Tomás Luis de Victoria.

8.1. Identifica la tipología del mueble del Renacimiento. Arcas, arquillas, bargueños, sillones fraileros.

8.2. Analiza los trajes de los personajes de los cuadros del Renacimiento, especialmente en la obra de Sánchez Coello.

## **Bloque 11. El Barroco**

### Contenidos

Origen. La crisis política europea. La guerra de los treinta años. La política española.

El concilio de Trento y su importancia en el cambio iconográfico en las imágenes religiosas.

El exceso, el desequilibrio manierista, la asimetría en el arte barroco.

Características de la arquitectura barroca. Borromini. Bernini. La catedral de Murcia.

Púlpito de la Catedral de San Pedro. La columna salomónica.

Escultura barroca.

La imaginería española. Técnica y temática. Gregorio Fernández, Alonso Cano, Pedro de Mena.

La pintura barroca. El tenebrismo. Caravaggio. Naturalismo. Valdés Leal, Murillo.

El realismo. Diego de Silva Velázquez.

La pintura flamenca: Rubens, Rembrandt.



El costumbrismo holandés: Vermeer. Carel Fabritius.

Música. El nacimiento de la ópera.

Elementos compositivos de la ópera: música, libreto, escenografía, atrezo, vestuario.

Músicos importantes: Antonio Vivaldi, Claudio Monteverdi, George Friedrich Händel, J. S. Bach, Georg P. Telemann, Jean-Philippe Rameau, Domenico Scarlatti.

Mobiliario, indumentaria y artes decorativas del barroco.

#### Criterios de evaluación

1. Reconocer las claves del arte barroco.
2. Utilizar correctamente el vocabulario técnico aplicado a los elementos arquitectónicos.
3. Identificar la asimetría en elementos del arte barroco y de otras culturas diferentes.
4. Comparar las fachadas renacentistas y barrocas en España.
5. Identificar las obras más representativas de la escultura barroca, relacionándola con los autores correspondientes.
6. Distinguir la escultura hispánica de la del resto de Europa.
7. Comparar la escultura monocromática y la escultura policromada.
8. Identificar la pintura barroca, comparando los diferentes estilos, por países.
9. Comparar la iluminación tenebrista en el barroco y en culturas posteriores.
10. Reconocer la música barroca y su evolución desde la música renacentista.

11. Valorar el nacimiento de la ópera y su trascendencia posterior.

12. Identificar el mobiliario y las artes decorativas del barroco.

13. Analizar el proceso técnico de la caja oscura.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Relaciona la situación política europea con la evolución del Renacimiento hacia el Barroco.

1.2. Analiza las instrucciones emanadas del Concilio de Trento acerca de la manera de representar en las iglesias.

1.3. Analiza el púlpito de la Basílica de San Pedro y sus elementos identificativos.

1.4. Analiza las peculiaridades de la imaginería española. Temática y técnica.

1.5. Relaciona la caja oscura pictórica con la caja fotográfica.

2.1. Identifica las principales características de la arquitectura barroca.

3.1. Relaciona el arte barroco europeo y el arte colonial hispanoamericano.

3.2. Compara el barroco con creaciones formales recargadas o barroquistas posteriores.

4.1. Describe y compara fachadas de las iglesias más representativas del arte barroco.

5.1. Comenta los principales trabajos de Gian Lorenzo Bernini escultor y su evolución desde la escultura de Miguel Ángel Buonarroti.

5.2. Analiza la obra "El éxtasis de Santa Teresa" y su relación con artistas posteriores, por ejemplo Dalí. 6.1. Identifica las principales obras de la imaginería religiosa española.

7.1. Compara la escultura de Bernini y de Gregorio Fernández.

8.1. Identifica a los principales pintores barrocos.

8.2. Analiza el tratamiento de la perspectiva en "Las Meninas" de Velázquez.

8.3. Compara la técnica pictórica de Velázquez con la pintura impresionista posterior.

8.4. Analiza la obra pictórica de Peter Paul Rubens y Rembrandt Harmenszoon van Rijn.

8.5. Explica la pintura costumbrista holandesa: tratamiento pictórico, tamaño del lienzo, técnica.

9.1. Relaciona a Michelangelo Merisi da Caravaggio con José de Ribera, Juan de Valdés Leal y Diego de Silva Velázquez.

10.1. Reconoce la tipología musical de la música barroca.

10.2. Identifica las piezas más reconocibles de los compositores de esta época: Vivaldi, Monteverdi, Händel, J. S. Bach, Telemann, Rameau, Scarlatti.

11.1. Describe los principales componentes de una ópera.

12.1. Compara el mobiliario y los trajes del Renacimiento con los de la época barroca.

13.1. Relaciona la caja oscura pictórica con la caja fotográfica.

13.2. Comenta el uso de la caja oscura, relacionado con la obra de Carel Fabritius y otros posibles.

## **Bloque 12. El Rococó. Francia. Resto de Europa**

### Contenidos

Origen. Absolutismo político de la monarquía francesa. El "Rey Sol" Luis XIV, Luis XV.

Refinamiento sensual. Elegancia.

Arquitectura. El palacio de Versalles.

Pintura: Watteau. Fragonard. Boucher. Marie-Louise-Élisabeth Vigée-Lebrun. Pintora.

Pintura en España.

Imaginería española.

Música: Mozart. Obras principales. Óperas.

Mobiliario y decoración de interiores. El estilo Luis XV. Indumentaria y artes decorativas. Las manufacturas reales europeas. La porcelana de Sèvres, Meissen y Buen Retiro. La Real Fábrica de vidrio de La Granja de San Ildefonso (Segovia). La joyería del siglo XVIII.

La técnica del vidrio soplado.

#### Criterios de evaluación

1. Comparar el arte barroco y rococó estableciendo similitudes y diferencias.
2. Diferenciar la temática religiosa y la temática profana.
3. Comparar las obras pictóricas de Marie-Louise- Élisabeth Vigée-Lebrun y los pintores masculinos de su época.
4. Valorar las similitudes y diferencias entre la obra pictórica de Antón Rafael Mengs y pintores posteriores, por ejemplo Francisco de Goya.
5. Comparar el diferente tratamiento iconológico de los motivos religiosos entre Gregorio Fernández y Salzillo.
6. Analizar la obra musical de Mozart: análisis, identificación de fragmentos de obras más populares y comparación con obras de otros autores y de otras épocas.
7. Describir las diferentes partes que componen las composiciones musicales.

8. Analizar las claves estilísticas del estilo rococó, especialmente en vestuarios y mobiliario en España y en Europa.

9. Reconocer la importancia artística de la cerámica, y especialmente de la porcelana, valorando la evolución desde la loza hasta las figuras de esta época.

10. Explicar el modo de fabricación del vidrio soplado

#### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Identifica el origen del rococó.

1.2. Relaciona la situación política francesa y el rococó.

1.3. Analiza la evolución del barroco al rococó.

2.1. Compara la pintura barroca y la pintura rococó.

2.2. Analiza la diferente temática del barroco religioso a la pintura galante francesa.

2.3 Analiza el cuadro "El columpio" de Jean-Honoré Fragonard.

3.1. Compara las obras pictóricas de Marie-Louise-Élisabeth Vigée-Lebrun y los pintores masculinos de su época.

4.1. Relaciona la obra de Antón Rafael Mengs y los pintores europeos de su tiempo.

4.2. Compara las obras de Mengs con las de Goya y establece posibles influencias.

5.1. Analiza la obra de Francisco Salzillo.

5.2. Compara el diferente tratamiento iconológico de los motivos religiosos entre Gregorio Fernández y Salzillo.

6.1. Analiza la obra musical de Wolfgang Amadeus Mozart.

- 6.2. Reconoce partes importantes de los trabajos más conocidos de Mozart.
- 6.3. Compara las óperas de Mozart con otras de diferentes épocas.
- 6.4. Compara el "Réquiem" de Mozart con obras de otros autores.
- 7.1. Describe las diferentes partes que componen las composiciones musicales más representativas: oratorios, misas, conciertos, sonatas y sinfonías.
- 8.1. Analiza el mobiliario rococó.
- 8.2. Identifica el estilo Luis XV en mobiliario.
- 8.3. Compara los vestidos de la corte francesa con el resto de trajes europeos.
- 8.4. Describe el vestuario de las clases altas, medias y bajas en el siglo XVIII.
- 9.1. Analiza la tipología de la cerámica europea.
- 9.2. Describe la evolución de la loza hasta la porcelana.
- 9.3. Identifica la tipología de la cerámica europea en relación a la cerámica oriental.
- 10.1. Identifica las características de la fabricación del vidrio.
- 10.2. Describe el proceso de fabricación del vidrio soplado.

### **Bloque 13. El Neoclasicismo**

#### Contenidos

Origen. Vuelta al clasicismo renacentista. Auge del orientalismo. Comercio con Oriente. Chinerías. La influencia de Palladio. El estilo Imperio en Francia.

Arquitectura. Recursos formales griegos, romanos y renacentistas.

Edificios notables: Ópera de París, Capitolio en Washington, Congreso de los diputados en Madrid.

Escultura: Sensualidad, dinamismo. (La danza).

Pintura. Auge de la pintura inglesa: Thomas Lawrence, Joshua Reynolds, George Romney. Francia: Jean Louis David. Jean Auguste Dominique Ingres.

Mobiliario. Francia, estilos Luis XVI, estilo imperio

Joyería. Relojes. Vestuario. Porcelana.

#### Criterios de evaluación

1. Identificar las claves del neoclasicismo arquitectónico.
2. Valorar la trascendencia del neoclasicismo dentro de la cultura europea.
3. Reconocer los elementos de la cultura oriental que se van incorporando progresivamente a la cultura europea.
4. Comparar las diferentes obras escultóricas de los artistas más relevantes europeos.
5. Comparar el tratamiento pictórico de diferentes pintores coetáneos, por ejemplo Jean Louis David, Jean Auguste Dominique Ingres.
6. Identificar las obras pictóricas más importantes de los pintores ingleses. 7. Discernir entre el mobiliario Luis XV y el Luis XVI.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Compara la situación política francesa de Luis XVI y el estilo artístico que le relaciona.
- 1.2. Relaciona la vida de Napoleón y el estilo Imperio.
- 1.3. Compara los edificios neoclásicos en Europa, diferencias y semejanzas.

1.4. Identifica los principales edificios neoclásicos europeos y americanos.

2.1. Analiza las causas de la vuelta al clasicismo arquitectónico.

3.1. Infiere a partir del auge del comercio con Oriente el creciente gusto orientalizante de la moda europea.

4.1. Compara la obra de Antonio Canova con la escultura anterior.

4.2. Reconoce los principales trabajos de Canova y Carpeaux.

4.3. Compara la escultura de Canova y Carpeaux.

5.1. Compara la obra pictórica de los pintores europeos más relevantes, por ejemplo: Jean Louis David, Jean Auguste Dominique Ingres y otros posibles.

6.1. Explica la obra pictórica de los principales pintores ingleses. Thomas Lawrence. Joshua Reynolds y otros.

6.2. Analiza la relación artística y personal entre Emma Hamilton, George Romney y el almirante Nelson.

6.3. Relaciona la influencia entre Emma Hamilton y la moda de la época.

7.1. Compara la tipología entre el mobiliario Luis XV, Luis XVI e imperio.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Fundamentos de arte de 1º de bachillerato**

La calificación se determinará a través de:

- El trabajo realizado individualmente cumplimentando las actividades que se determinen.
- Pruebas escritas en diferentes momentos del proceso de aprendizaje.



- La labor individual en los trabajos de grupo, tomando como base el trabajo realizado y la adquisición de las capacidades expresadas en los objetivos.
- Los registros en el cuaderno del profesor sobre el trabajo cotidiano y el comportamiento individual y en grupo, así como la participación en los debates y puestas en común que se realicen.

A tal efecto, para la nota de evaluación, se computará:

El examen de evaluación un 75 % y los trabajos el otro 25 %.

La calificación final será la media de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones o sus respectivas recuperaciones.

#### **TEMPORALIZACIÓN Fundamentos de arte de 1º de bachillerato**

1º Trimestre: - Bloques 1, 2, 3, 4 y 5.

2º Trimestre: - Bloques 6, 7, 8, 9 y 10.

3º Trimestre: - Bloques 11, 12 y 13.

# Fundamentos del Arte II. 2º Bachillerato

## Bloque 1. El Romanticismo

### Contenidos

Expresión desahogada del sentimiento. Oposición al intelectualismo racionalista del siglo XVIII. Nacionalismo italiano y germánico.

Orientalismo idílico. La actitud vital de Lord Byron.

Arquitectura. Continuación y evolución del neoclasicismo.

Arquitectura española. Edificios notables.

Pintura. El romanticismo en Francia.

Pintura en España: Goya. Costumbrismo rococó. Expresionismo. Caprichos.

Inicio de la fotografía. Los temas fotográficos: retrato, paisaje, historia. El pictorialismo. Música: Ludwig Van Beethoven y la superación del clasicismo musical. Obras principales. Obra sinfónica, conciertos y sonatas.

Óperas. Verdi. Wagner y la mitología germánica.

Indumentaria, mobiliario y decoración de interiores: Los estilos Regency y Napoleón III.

Nacimiento de la danza clásica.

### Criterios de evaluación

1. Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica.
2. Diferenciar el significado del término "romántico" aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual.

3. Relacionar el romanticismo artístico con el auge del nacionalismo y la creación del estado alemán e italiano.
4. Analizar los principales edificios españoles de la época.
5. Identificar los pintores románticos europeos.
6. Comparar la pintura romántica francesa y la obra de Goya, semejanzas y posibles influencias.
7. Identificar la obra pictórica de Goya.
8. Comparar las pinturas negras con expresiones artísticas parecidas de artistas de otras épocas. Especialmente con la pintura expresionista del siglo XX.
9. Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica.
10. Analizar las etapas pictóricas de Goya.
11. Comparar la obra pictórica de Goya y de Velázquez.
12. Explicar los orígenes de la impresión fotográfica.
13. Comparar la música romántica con las anteriores o posteriores.
14. Describir las claves estilísticas del mobiliario y objetos suntuarios: Estilos Regency. Napoleón III. Joyería. Relojes. Vestuario.
15. Analizar la técnica del dorado al mercurio, incidiendo en la toxicidad del proceso, relacionándolo con la explotación del oro en la actualidad.
16. Debatir acerca de la simbología del oro en diferentes culturas.
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.

Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Analiza el sentimiento romántico y su relación con el arte.

2.1. Diferencia el término romántico aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual.

3.1. Relaciona el romanticismo y el auge del nacionalismo.

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 entre otros.

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.

6.1. Analiza la pintura romántica francesa: Théodore Géricault, Eugène Delacroix, Antoine-Jean Gros.

7.1. Reconoce la obra pictórica de Goya.

8.1. Comenta las pinturas negras de Goya.

8.2. Compara la obra de Goya de características expresionistas con obras de contenido formal similar en otras épocas y culturas.

9.1. Comenta el cuadro "La balsa de la Medusa" de Géricault. Valorando la base histórica y el resultado plástico.

9.2. Analiza la pintura "La muerte de Sardanápalo".

10.1. Identifica los principales cuadros del pintor aragonés.

10.2. Clasifica la temática de los cuadros de Goya.

11.1. Relaciona el cuadro "La familia de Carlos IV" con "Las Meninas".

11.2 Relaciona el cuadro "La lechera de Burdeos" con la pintura impresionista posterior.

12.1. Identifica las primeras impresiones fotográficas.

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.

14.1 Identifica las claves estilísticas en la indumentaria, mobiliario y decoración de los estilos Regency y Napoleón III.

15.1. Comenta la relación entre la relojería de la época y el bronce dorado al mercurio.

16.1. Compara diferentes piezas fabricadas en oro a lo largo de las diferentes culturas de la humanidad.

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**

### Contenidos

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 los cisnes).

La Zarzuela.

### Criterios de evaluación

1. Identificar los principales hechos políticos de la segunda mitad del siglo XIX y su relación con el arte de su tiempo.
2. Reconocer los elementos de estilos anteriores aplicados a edificios de la época. Arquerías, columnas, decoración, etc.
3. Relacionar las exposiciones universales de París, Londres, Barcelona y otras con la expansión de las nuevas corrientes arquitectónicas.
4. Comparar la evolución escultórica desde el clasicismo, por ejemplo Canova, con la nueva plasticidad de Rodin y Camille Claudel.
5. Analizar la obra de Camille Claudel y su relación con Auguste Rodin.

6. Identificar a los principales escultores españoles de la época, señalando la obra de Mariano Benlliure.
7. Identificar el género pictórico denominado "Pintura orientalista", a partir de la obra pictórica de artistas europeos y españoles. Por ejemplo Mariano Fortuny.
8. Analizar la visión romántica de la historia y el auge del historicismo pictórico.
9. Confeccionar un catálogo de obras fin de siglo relacionadas con la pintura "Pompier", por ejemplo de los pintores: Bouguereau, Cormon, Alexandre Cabanel, Jean-Léon Gérôme.
10. Comparar los retratos de Los Madrazo con las obras de pintores coetáneos, por ejemplo Franz Xaver Wintelhalter.
11. Reconocer la evolución en la moda femenina.
12. Debatir acerca del movimiento romántico de vuelta a la fabricación artesanal "Arts and Crafts" inglés.
13. Comentar los planteamientos estéticos de William Morris.
14. Analizar las principales obras pictóricas de los pintores prerrafaelitas ingleses.
15. Comentar las primeras fotografías en blanco y negro.
16. Relacionar el retrato fotográfico y el retrato pictórico.
17. Describir el contexto en el que se enmarca el nacimiento del cine (los hermanos Lummiere, Meliès, Segundo Chomón) así como el nacimiento del cine americano.
18. Analizar la obra musical de compositores del este de Europa: Alexander Borodín, Modesto Músorgski, Piotr Ilich Tchaikovski, Antonín Dvořák, Bedřich Smetana.
19. Analizar las claves artísticas en el ballet "El lago de los cisnes" de Tchaikovski.

20. Comentar la música popular española: la Zarzuela. 21. Identificar adecuadamente las composiciones más populares de la Zarzuela española.

Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Relaciona el internacionalismo político europeo y la llegada a Europa del arte de Oriente.
- 1.2. Comenta la guerra de Secesión Norteamericana y su influencia en el arte.
- 2.1. Identifica los edificios relacionados con los movimientos neogótico y neomudéjar.
- 3.1. Relaciona las exposiciones universales de París y Londres con la arquitectura.
- 3.2. Identifica los elementos principales de la erección de la Torre Eiffel.
- 4.1. Explica la evolución del clasicismo de Canova al expresionismo de Rodin.
- 4.2. Analiza la obra de Camille Claudel.
- 5.1. Compara la obra de Rodin y Camille Claudel y establece las conclusiones pertinentes.
- 6.1. Identifica la escultura española, especialmente la obra de Mariano Benlliure.
- 7.1. Identifica la pintura orientalista europea, ya sea francesa, inglesa, etc. con los orientalistas españoles por ejemplo Mariano Fortuny.
- 8.1. 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.
- 10.1. Relaciona el retrato pictórico de Los Madrazo y Franz Xaver Wintelhalter.
- 11.1. Reconoce los trabajos de diseño y vestuario de Mariano Fortuny y Madrazo.
- 12.1. Explica el movimiento "Arts and Crafts" inglés.



13.1. Comenta los planteamientos estéticos de William Morris.

14.1 Analiza la obra pictórica del movimiento prerrafaelita.

15.1. Identifica la técnica del retrato utilizada por Nadar.

16.1. Compara el retrato en pintura con el retrato coetáneo en fotografía.

17.1 Describe el contexto general en el que surge la cinematografía y a sus pioneros.

18.1. Reconoce la obra musical de los países eslavos: Alexander Borodín, Modesto Músorgski, Piotr Ilich Tchaikovski, Bedřich Smetana.

19.1. Analiza el ballet "El lago de los cisnes" de Tchaikovski.

20.1. Comenta la música popular española: la Zarzuela.

21.1. Identifica los fragmentos más populares de la Zarzuela española.

### **Bloque 3. Las Vanguardias**

#### Contenidos

Nacimiento de la fotografía. Los colores primarios. Teoría aditiva y sustractiva del color. Colores complementarios.

Decadencia del historicismo, auge de la vida cotidiana.

Simbolismo. Erotismo. Drogas. Satanismo: Odilon Redon.

Preimpresionismo: Cézanne.

Impresionismo: Monet, Manet, Pissarro, Sisley.

Reino Unido: John Singer Sargent.

Pintura en España: Santiago Rusiñol, Ramón Casas, Anglada Camarasa, Carlos de Haes, Isidro Nonell, Joaquín Sorolla, José Luis Sert.

Los “Navis” (Pierre Bonnard), los “Fauves” (Matisse).

El arte Naif: Rousseau el aduanero.

Berthe Morisot. Mary Cassatt.

Van Gogh.

El cubismo, ruptura de una única visión. Juan Gris, George Braque, Pablo Ruiz Picasso.

Las etapas pictóricas de Picasso.

La obra escultórica de Picasso y su relación con Julio González.

El cine como vanguardia

Música: impresionismo: Debussy. Ravel.

Música española: Falla, Albéniz, Granados, Salvador Bacarisse.

El cartel publicitario. La obra de Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.

La estampación japonesa. Técnica del Ukiyo-e. Los grandes grabadores nipones: Kitagawa Utamaro, Utagawa Hiroshige, Katsushika Hokusai.

Influencia de la estampación japonesa en Europa. Vincent Van Gogh. Nacimiento del comic.

El cartel publicitario y la obra artística de Henri de Toulouse-Lautrec.

La música espiritual negra. El blues. Nacimiento del Jazz.

Criterios de evaluación

1. Relacionar los descubrimientos en la composición del color con su aplicación en la técnica pictórica.
2. Diferenciar las teorías de color aditiva y sustractiva.
3. Identificar los cuadros con temática simbolista. Diferenciándolos de los de otras temáticas.
4. Conocer la biografía de Cézanne, su relación con la parte comercial de la creación artística y la influencia en la técnica pictórica posterior.
5. Describir las claves de la pintura impresionista.
6. Comparar la diferente temática entre los motivos historicistas y el reflejo de la vida cotidiana en las pinturas de la época.
7. Relacionar el retrato social en Reino Unido. La obra pictórica de John Singer Sargent.
8. Analizar la pintura española y su valor en relación a la pintura europea.
9. Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los "Navis" y por los "Fauves".
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.
11. Analizar la técnica pictórica de los pintores "Naif".
12. Analizar la obra pictórica de Van Gogh.
13. Debatir acerca de la biografía de Van Gogh y la influencia que tuvo en su pintura.
14. Analizar el origen teórico y la plasmación en el arte de los planteamientos cubistas.
15. Comentar la escultura española de la época. La técnica de la soldadura en hierro y su relación con Picasso y Julio González.
16. Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas.

17. Conocer el cine y sus relaciones con las primeras vanguardias artísticas.

18. Identificar la tipología del cartel publicitario de la época.

19. Debatir acerca de la calidad artística del cartel publicitario.

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.

21. Analizar 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.

23. Explicar 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.

25. Conocer los compositores españoles y sus obras más representativas: Manuel de Falla, Isaac Albéniz, Enrique Granados, Salvador Bacarisse y otros.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Relaciona el descubrimiento de la descomposición de la imagen en colores primarios y su relación con la técnica impresionista.

2.1. Diferencia la construcción de colores con la luz de la creación con los pigmentos.

3.1. Relaciona los temas artísticos y su aplicación al arte: simbolismo, erotismo, drogas, satanismo.

3.2. Analiza la obra pictórica de Odilon Redon.

4.1. Describe las principales creaciones de Cézanne.

5.1. Identifica los cuadros más representativos de: Manet, Monet, Pissarro, Sisley.

6.1. Compara los cuadros historicistas con las obras de Pissarro o Sisley.

7.1. Relaciona la obra pictórica de Sorolla con John Singer Sargent.

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.

9.1. Identifica la técnica pictórica de los "Nabis" y los "Fauves".

9.2. Analiza alguna obra de Pierre Bonnard y Matisse.

10.1. Compara la obra pictórica de las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt con los pintores coetáneos.

11.1. Explica la concepción pictórica de "Rousseau el aduanero".

12.1. Analiza el arte de Van Gogh.

13.1. Debate acerca de la posible relación entre vida y obra en Van Gogh.

14.1. Analiza la concepción visual del arte cubista.

14.2. Compara alguna obra cubista con otras anteriores.

14.3. Identifica las obras cubistas de Juan Gris, Pablo Picasso y Georges Braque.

15.1. Relaciona la escultura de Julio González y la de Picasso.

16.1. Compara las etapas creativas de Picasso: épocas rosa, azul, cubista, surrealista.

17.1. Analiza los intercambios recíprocos entre la cinematografía y las vanguardias en otras disciplinas del arte.

18.1. Analiza los elementos formales y narrativos que se dan en el cartel publicitario.

19.1. Explica la importancia del cartel publicitario.

20.1. Explica la obra gráfica de los cartelistas: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.

21.1. Analiza la técnica japonesa del Ukiyo-e y las principales obras de los estampadores japoneses: Kitagawa Utamaro, Utagawa Hiroshige, Katsushika Hokusai.

22.1. Relaciona el grabado japonés con las creaciones europeas, sobre todo en la obra de Van Gogh y de Hergé.

23.1. Explica el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec.

24.1. Comenta la música impresionista, utiliza para ello alguna obra de Claude Debussy o Maurice Ravel.

25.1. Analiza la obra musical de los compositores españoles: Manuel de Falla, Isaac Albéniz, Enrique Granados, Salvador Bacarisse.

#### **Bloque 4. El Modernismo-Art Nouveau**

##### Contenidos

La fantasía arquitectónica del fin de siglo: El Art Nouveau.

Características principales del Art Nouveau francés.

El movimiento en Europa: Modernismo, Jugendstil, Sezession, Liberty.

La arquitectura modernista europea. Víctor Horta.

El modernismo catalán. La obra de Gaudí.

Escultura. La obra de Josep Llimona.

El cartel publicitario en Cataluña. Alexandre de Riquer.

El mobiliario modernista.

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.

### Criterios de evaluación

1. Analizar las claves estilísticas del modernismo, que le diferencian claramente de los estilos anteriores y posteriores.
2. Debatir acerca de la obra modernista en Europa, extensión y duración cronológica.
3. Reconocer el modernismo español, especialmente la obra de Antonio Gaudí.
4. Analizar la escultura modernista española, por ejemplo la obra del escultor Josep Llimona.
5. Reconocer las claves estilísticas en la escultura crisoelefantina.
6. Comentar la importancia de la cartelística española, especialmente relevante en la obra de Alexandre de Riquer y Ramón Casas.
7. Identificar la tipología del mobiliario modernista.
8. Describir la evolución en la técnica del vidrio que supone la obra de Émile Gallé y Louis Confort Tiffany.
9. Analizar los elementos claves de la joyería modernista, utilizando, entre otros, las obras de René Lalique y Lluís Masriera.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Identifica los elementos diferenciadores del arte modernista frente al geometrismo del art decó y los neoestilos anteriores.

- 2.1. Comenta la duración cronológica y extensión geográfica del modernismo.
- 2.2. Explica el modernismo en Europa: Art Nouveau, Liberty, Sezession, Jugendstil.
- 3.1. Compara la obra arquitectónica de Antonio Gaudí, Víctor Horta y Adolf Loos.
- 4.1. Analiza la obra escultórica de Josep Llimona.
- 5.1. Identifica piezas escultóricas que puedan clasificarse como crisoelefantinas.
- 6.1. Comenta la obra en cartel de Alexandre de Riquer, Ramón Casas y otros cartelistas españoles.
- 7.1. Analiza el mobiliario modernista.
- 8.1. Explica la importancia artística de las creaciones en vidrio de Émile Gallé y Louis Comfort Tiffany.
- 9.1. Comenta la tipología de la joyería modernista, por ejemplo los diseños de René Lalique, Lluís Masriera y otros.

## **Bloque 5. El Surrealismo y otras Vanguardias**

### Contenidos

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.

El movimiento Neoplasticista holandés "De Stijl": arquitectura, pintura y mobiliario. Piet Mondrian. Theo Van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld.

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.

Los ballets de Serguéi Diághilev y Nijinsky. Escenografías y decorados. Relación con artistas de la época: Picasso, Matisse, Natalia Goncharova.

Música y danza: Igor Stravinsky: "El pájaro de fuego", "Petrushka", "La consagración de la primavera".

### Criterios de evaluación

1. Relacionar el descubrimiento de la psicología con las claves plásticas del surrealismo.
2. Identificar las principales obras y los principales autores surrealistas.
3. Analizar la importancia histórica de Salvador Dalí y Luis Buñuel.
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.
5. Explicar las claves estilísticas en arquitectura, pintura y mobiliario del movimiento "De Stijl".
6. Debatir acerca del movimiento "Dada" y las obras más importantes de este movimiento artístico.
7. Reconocer la importancia de los ballets rusos en París y en la historia de la danza contemporánea.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Relaciona las ideas sobre el psicoanálisis de Sigmund Freud y las creaciones surrealistas, especialmente con el método paranoico-crítico de Salvador Dalí.
- 1.2. Explica las principales características del movimiento surrealista.

2.1. Comenta las obras surrealistas de Jean Arp, Joan Miró y la pintura metafísica de Giorgio de Chirico.

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.

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.

5.1. Explica la concepción artística de los neoplasticistas holandeses, el grupo "De Stijl".

5.2. Analiza las obras en arquitectura, pintura y mobiliario de los artistas neoplasticistas: Piet Mondrian, Theo van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld.

6.1. Describe el movimiento "Dada" y la obra escultórica de Jean Tinguely.

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", "Petrouchka", "La consagración de la primavera".

7.3. Describe planteamientos coreográficos relacionados con "La consagración de la primavera", por ejemplo el trabajo de Pina Bausch.

## **Bloque 6. Los Felices Años Veinte. El Art Decó**

### Contenidos

El desarrollo económico del periodo de entre guerras.

El auge del lujo. El arte como producto para la élite.

Notas distintivas de la arquitectura decó.

Estados Unidos: los grandes edificios. La escuela de Chicago. New York: Chrysler building. Empire State building.

Mobiliario art decó.

Tamara de Lempicka. Pintora.

Escultura: Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.

Música: la revista musical. El Folies Bergère. El Moulin Rouge.

Música dodecafónica, serialista y atonal. Arnold Schönberg.

La música norteamericana. Irving Berlin, George Gershwin.

La joyería Decó y los relojes de pulsera. Las empresas Cartier y Patek Philippe.

Moda: la revolución en el mundo de la moda y en el vestido de la mujer. Coco Chanel.

#### Criterios de evaluación

1. Identificar las claves sociales y políticas que se relacionan con el art decó.
2. Reconocer el estilo art decó en arquitectura, identificando los edificios emblemáticos de este estilo.
3. Analizar las principales obras y escultores de la época, por ejemplo Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.
4. Debatir acerca de la obra pictórica de Tamara de Lempicka.
5. Reconocer la importancia y trascendencia musical del género artístico denominado "La revista musical".
6. Describir los elementos esenciales en mobiliario y artes aplicadas del estilo art decó.
7. Analizar la importancia del lujo y su relación con los diseños decó. Las empresas Cartier y Patek Philippe
8. Distinguir las claves de la música dodecafónica, por ejemplo la obra musical de Arnold Schönberg.

9. Evaluar las composiciones musicales de los Estados Unidos, principalmente la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin.
10. Identificar la música popular norteamericana, especialmente la música espiritual negra, el Blues y el Jazz.
11. Explicar la evolución en el traje femenino y su relación con el posible cambio del papel de la mujer en la sociedad de la época.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Comenta la relación entre el desarrollo económico mundial y el auge del art decó.
- 1.2. Explica la evolución desde el arte basado en la naturaleza (modernismo), al arte geométrico (art decó).
- 2.1. Relaciona el art decó con los edificios anteriores de la escuela de Chicago, y los edificios de New York, especialmente el Chrysler Building y el Empire State Building.
- 3.1. Compara la escultura de Pablo Gargallo y de Constantin Brancusi.
- 4.1. Comenta la obra pictórica de la pintora Tamara de Lempicka.
- 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
  - . 6.1. Identifica las claves esenciales del mobiliario decó.
- 7.1. Compara la tipología de las joyas decó, por ejemplo Cartier, con las de otras épocas.
- 7.2. Analiza el concepto del lujo en relación al arte, por ejemplo en la joyería.
- 7.3. Debate acerca de la relación entre lujo y artesanía, utilizando entre otros ejemplos posibles la empresa Patek Philippe.
- 8.1. Analiza la música dodecafónica, utilizando composiciones, entre otras posibles, de la obra musical de Arnold Schönberg, Anton Webern o Alban Berg.

9.1. Comenta la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin.

10.1. Identifica los ritmos de la música negra americana: espiritual, blues, jazz. Diferencia en piezas musicales entre música espiritual, Blues y Jazz.

11.1. Analiza la revolución en el traje femenino que supuso la obra de Coco Chanel.

## **Bloque 7. La Gran Depresión y el Arte de su época**

### Contenidos

El fin de la fiesta. La crisis económica. El crack bursátil de 1929. Crisis económica mundial. Auge de los totalitarismos.

La fotografía comprometida con los pobres: Dorothea Langue, Walker Evans.

La primera película de animación: "Blancanieves y los siete enanitos" de Walt Disney.

El cómic europeo: "Tintín", Hergé.

El cómic norteamericano.

El primer súper héroe: "Superman" Jerry Siegel, Joe Shuster.

El héroe triste y solitario: "Batman" Bob Kane, Bill Finger.

El orgullo americano: "Captain America" Joe Simon, Jack Kirby.

Las aventuras espaciales: "Flash Gordon", Alex Raymond.

El exotismo selvático: "Tarzán", Burne Hogarth.

El cine español. Producciones Cifesa.

Ballet: La trayectoria del Ballet de la Ópera de París. Serge Lifar.

Las "Big Band" americanas: Benny Goodman, Glenn Miller, Duke Ellington, Tommy Dorsey, etc.

#### Criterios de evaluación

1. Comentar la relación entre la situación política europea y su reflejo en el arte.
2. Analizar el arte social o comprometido.
3. Debatir acerca de la función social del arte.
4. Analizar la importancia para el mundo del arte de Walt Disney como empresa.
5. Describir el nacimiento del cómic, ya sea europeo con "Tintín", como el nacimiento de los superhéroes de Estados Unidos.
6. Explicar la trascendencia posterior en el arte, del cómic de esta época.
7. Analizar las claves sociológicas del cine español. Cultura y situación económica de España. La guerra civil.
8. Comentar la situación del ballet europeo, la influencia de los coreógrafos soviéticos en el Ballet de la Ópera de París.
9. Reconocer las composiciones musicales de las denominadas "Big Band" americanas por ejemplo la orquesta de Benny Goodman.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Analiza la representación plástica del crack bursátil de 1929 en Estados Unidos.
- 2.1. Comenta la obra fotográfica de Dorothea Lange y Walker Evans.
- 2.2. Compara la obra fotográfica de los artistas comprometidos socialmente, con la fotografía esteticista, de, por ejemplo, Cecil Beaton.
- 3.1. Expone razonadamente la importancia del arte como denuncia social. Utiliza, por ejemplo el documental "Las Hurdes, tierra sin pan" de Luis Buñuel.

- 4.1. Analiza la importancia para el cine de la obra creativa de Walt Disney.
- 5.1. Analiza la importancia del cómic europeo, especialmente la obra de Hergé.
- 5.2. Explica el nacimiento de los superhéroes norteamericanos del cómic:
- 5.3. Analiza las claves sociológicas y personales de los superhéroes del cómic: "Superman" "Batman", "Captain America".
- 5.4. Relaciona el cómic espacial con el cine posterior. Utiliza, entre otras posibles las aventuras espaciales de "Flash Gordon".
- 5.5. Comenta la relación entre cine y cómic en el caso de: "Tarzán".
- 6.1. Debate acerca del valor del cómic como obra de arte.
- 7.1. Reconoce las principales películas españolas de la época, relacionando su creación con la productora "Cifesa".
- 8.1. Analiza la importancia para la danza de los ballets soviéticos de principio de siglo.
- 9.1. Identifica la música "Swing" y su relación con las Big Band americanas.

## **Bloque 8. La Segunda Guerra Mundial**

### Contenidos

Fascismo y comunismo. Iconologías asociadas.

Arquitectura fascista y comunista: Berlín y Moscú.

Fascismo. La obra cinematográfica de Leni Riefensthal: "Olympia", "El triunfo de la voluntad".

Comunismo. El cine de Serguéi Eisenstein: "El acorazado Potemkin" (1925), "Iván el terrible" (1943).

La obra musical de Wagner y el fascismo alemán.

La relación vital y musical de Dimitri Shostakóvich con el comunismo soviético.

El París nocturno: Brassai.

El fotoperiodismo independiente: la agencia Magnum.

La fotografía de guerra: Robert Capa.

La captación del instante: Henri de Cartier-Bresson.

Abstracción escultórica: Henry Moore, Antoine Pevsner, Naum Gabo.

El cartel como propaganda política. El collage. La obra de Josep Renau.

El cine clásico americano y sus estilos: La industria del cine. Hollywood. Las grandes compañías americanas: Warner Brothers. United Artist. Columbia. Metro Goldwyn Mayer.

La comedia musical: Fred Astaire, Gene Kelly.

La comedia amarga: "To be or not to be", Ernst Lubitsch. "El gran dictador" Charlie Chaplin.

Amor y guerra: "Casablanca". Michael Curtiz.

El cine de suspense: Alfred Hitchcock.

El cine neorrealista italiano: "Roma, città aperta" Roberto Rossellini. "Ladrón de bicicletas" Vittorio de Sica.

### Criterios de evaluación

1. Debatir acerca de la importancia de la iconología en la promoción de las corrientes políticas de la época.
2. Identificar las claves de la arquitectura, especialmente relacionada con las ideologías totalitarias.



3. Comentar la evolución en la forma escultórica, la ruptura de la forma.
4. Analizar la obra cinematográfica europea de la época, destacando principalmente la transcendencia de las creaciones de Leni Riefensthal y Serguéi Eisenstein.
5. Describir la relación entre la obra musical de Wagner con el fascismo y las composiciones de Dimitri Shostakóvich con el comunismo soviético.
6. Comentar la tipología fotográfica relacionada con los conflictos bélicos, utilizando, por ejemplo, la obra gráfica de Robert Capa, o los españoles: Agustí Centelles, José María Díaz-Casariego, "Campúa", Venancio Gombau o "Alfonso".
7. Explicar la técnica de la fotografía nocturna, valorando los condicionantes técnicos. Utilizando como ejemplo la obra gráfica de Brassai entre otros.
8. Comparar la técnica del collage aplicada a diferentes motivos, por ejemplo entre la obra de Josep Renau y Matisse.
9. Analizar las claves narrativas y plásticas de la comedia musical norteamericana, utilizando entre otras, la filmografía de Fred Astaire y de Gene Kelly.
10. Razonar la importancia de los grandes estudios cinematográficos en la historia y desarrollo del cine.
11. Analizar el "tempo" narrativo del género del suspense.
12. Explicar las claves de la comedia con planteamientos sociales.
13. Exponer la relación entre amor y guerra en el cine.
14. Describir las características formales y argumentales de la comedia, el suspense y el cine neorrealista.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Analiza el arte fascista y comunista, estableciendo diferencias y semejanzas.

- 2.1. Compara la arquitectura de ambas ideologías, principalmente en Berlín y Moscú.
- 3.1. Comenta la evolución escultórica europea, especialmente relevante en las obras de Henry Moore, Antoine Pevsner y Naum Gabo.
- 4.1. Identifica las películas de Leni Riefensthal: "Olympia", "El triunfo de la voluntad".
- 4.2. Analiza la construcción narrativa visual de "El acorazado Potemkin".
- 5.1. Explica la relación entre la música de Wagner y el fascismo alemán.
- 6.1. Analiza las claves de la fotografía de guerra, especialmente en la obra de Robert Capa, Agustí Centelles o "Alfonso".
- 6.2. Analiza el planteamiento teórico de la fotografía y el instante de Henri de Cartier-Bresson.
- 6.3. Relaciona la actitud vital y artística de los fotógrafos de la agencia Magnum.
- 7.1. Comenta la técnica de la fotografía nocturna, y las creaciones de Gyula Halász "Brassai".
- 8.1. Explica la técnica del collage y su utilización en el cartel de propaganda política, sobre todo en la obra de Josep Renau.
- 8.2. Realiza una composición plástica mediante la técnica del collage.
- 9.1. Comenta las claves de la comedia musical norteamericana, utilizando, entre otros, las películas de Fred Astaire y de Gene Kelly.
- 10.1. Explica la importancia de los estudios de cine de Hollywood.
- 10.2. Analiza las claves del nacimiento de las grandes compañías norteamericanas de cine: Warner Brothers, United Artist, Columbia, Metro-GoldwynMayer.
- 11.1. Analiza las claves narrativas del género del "suspense", especialmente referenciado a la filmografía de Alfred Hitchcock.

12.1. Describe las claves de la comedia ácida o amarga, comentando, entre otras posibles, las películas: "To be or not to be" Ernst Lubitsch. "El gran dictador" Charlie Chaplin.

13.1. Identifica las claves cinematográficas de "Casablanca" de Michael Curtiz.

14.1. Comenta las características del cine neorrealista italiano, sobre todo en las películas: "Roma, città aperta", "Alemania año cero", Roberto Rossellini, "Ladrón de bicicletas" Vittorio de Sica.

## **Bloque 9. El Funcionalismo y las Décadas 40-50**

### Contenidos

La función hace la forma.

Arquitectura: la simplificación ornamental. La geometría y la matemática como mensaje primordial.

La obra de Ludwig Mies van der Rohe. Frank Lloyd Wright. "Le Corbusier".

El diseño industrial. La Bauhaus y su influencia posterior.

El funcionalismo orgánico escandinavo: Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen.

El mobiliario funcionalista.

Francisco Ibáñez. La editorial Bruguera.

El comic español: "Mortadelo y Filemón"

Cine: dominio del cine norteamericano. Grandes directores: John Ford, John Houston.

La gran comedia. El alemán Billy Wilder.

El cine español. Los estudios Bronston.

La comedia española: Luis García Berlanga.

Moda: Alta costura. La obra de Cristóbal Balenciaga. El New Look de Christian Dior.

La música neorromántica de Joaquín Rodrigo, "Concierto de Aranjuez".

Danza: Danza contemporánea: las coreografías de Maurice Béjart y Roland Petit.

#### Criterios de evaluación

1. Debatir acerca de los valores plásticos de la arquitectura funcional.
2. Identificar la tipología del edificio funcional.
3. Comparar las creaciones de los más relevantes arquitectos de esta corriente creativa.
4. Relacionar el origen del diseño industrial y la producción en serie.
5. Comentar la importancia del cómic español.
6. Debatir acerca de la supremacía comercial de las producciones cinematográficas norteamericanas. Y analizar sus posibles causas.
7. Analizar la gran comedia cinematográfica, remarcando la obra del director alemán Billy Wilder.
8. Analizar las claves de la creación de los estudios Bronston en España.
9. Relacionar la obra cinematográfica de Luis García Berlanga con la sociedad española de su tiempo.
10. Explicar las claves de la moda de alta costura, sus condicionantes artísticos y económicos.
11. Reconocer la música del maestro Rodrigo, especialmente "El concierto de Aranjuez. Analizando diferentes versiones de su obra.

12. Analizar la evolución de las coreografías en el ballet, desde los ballets rusos hasta las nuevas creaciones, por ejemplo de Maurice Bejart y Roland Petit.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Explica la idea de que: "La función hace la forma".

1.2. Comenta la frase del arquitecto Mies van der Rohe "Menos es más".

2.1. Comenta las claves de la arquitectura funcional.

2.2. Explica las claves del funcionalismo orgánico escandinavo, comentando la obra de Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen, y el norteamericano Eero Saarinen.

2.3. Señala las claves del mobiliario escandinavo.

2.4. Compara el mueble funcionalista con otros estilos anteriores y posteriores.

3.1. Identifica las principales creaciones arquitectónicas de Mies van de Rohe, Frank Lloyd Wright y Le Corbusier.

4.1. Relaciona la escuela alemana "Bauhaus", con el diseño industrial.

5.1. Reconoce las claves del éxito del cómic español, incidiendo en la obra de Francisco Ibáñez, y su relación con la editorial Bruguera

6.1. Analiza el dominio europeo de la cinematografía americana y la obra de los grandes directores norteamericanos, especialmente John Ford y John Houston.

7.1. Analiza la gran comedia cinematográfica, remarcando la obra plástica del director alemán Billy Wilder.

8.1.. Comenta la cinematografía española y la importancia de los estudios Bronston.

9.1. Analiza las claves de la comedia en la obra cinematográfica de Luis García Berlanga.

10.1. Analiza la industria de la moda de alta costura, aplicando entre otras, la obra creativa de Cristóbal Balenciaga.

11.1. Relaciona la obra musical de Joaquín Rodrigo con el romanticismo musical anterior, señalando la importancia mundial de "El concierto de Aranjuez".

12.1. Comenta las claves de la danza moderna y las coreografías de Maurice Béjart y Roland Petit.

## **Bloque 10. Los Años 60-70**

### Contenidos

Arquitectura. El estilo internacional.

Arquitectura española: Francisco Javier Sáenz de Oiza, Miguel Fisac.

Expresionismo figurativo y expresionismo abstracto. La pintura hiperrealista.

Expresionismo abstracto: Jackson Pollock, Mark Rothko.

Expresionismo figurativo: Francis Bacon, Lucian Freud.

Hiperrealismo. David Hockney. 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.

Escultores vascos: Jorge Oteiza. Eduardo Chillida, Agustín Ibarrola.

La abstracción geométrica: Pablo Palazuelo, Martín Chirino, Amadeo Gabino.

El movimiento cinético: Eusebio Sempere.

Fotografía: el sensualismo de David Hamilton. La elegancia de Juan Gyenes.

La moda francesa: Yves Saint Laurent.

Música. El sonido estéreo. La música Pop. The Beatles Los grandes conciertos de masas. La cultura fans.

El jazz alcanza un público de masas: Chet Baker, Miles Davis, Chick Corea.

El auge del flamenco. Paco de Lucía y Camarón de la Isla.

El baile flamenco: Antonio. Carmen Amaya. La compañía de Antonio Gades.

El nuevo cine español. El cine de la transición. Saura, Camus, Picazo, Patino, Erice, Borau, la Escuela de Barcelona.

Cine: El nuevo impulso norteamericano Francis Ford Coppola. El gran cine japonés: Akira Kurosawa.

Nace la Televisión como fenómeno de comunicación de masas.

Cómic: éxito internacional de la editorial Marvel.

### Criterios de evaluación

1. Analizar la evolución en la arquitectura, intentando dilucidar posibles estilos, o evolución desde los edificios anteriores.
2. Explicar las claves conceptuales y plásticas del expresionismo figurativo, expresionismo abstracto, pop art, hiperrealismo y arte cinético.
3. Reconocer los principales estilos escultóricos españoles, la escultura vasca, la abstracción geométrica y otras posibles.
4. Analizar las diferentes visiones de la realidad a través de la fotografía.
5. 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

6. Comparar los diferentes movimientos musicales occidentales: pop, rock, jazz, blues, etc.
7. Analizar los cambios que se producen en la cinematografía española durante la transición.
8. Valorar la importancia para la industria del cine de la obra creativa de Francis Ford Coppola, George Lucas y otros.
9. Comparar el cine europeo, norteamericano y oriental.
10. Analizar la importancia creciente de la televisión como fenómeno de comunicación y su importancia en el arte.
11. Comentar la nueva generación de superhéroes del cómic. La editorial "Marvel" y la obra de Stan Lee.
12. Exponer la importancia de la música flamenca en todo el mundo.
13. Comentar la evolución en la moda europea de este tiempo.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Comenta la uniformidad estilística mundial del estilo arquitectónico denominado "Estilo Internacional".
- 1.2. Analiza la arquitectura española, especialmente los trabajos de Francisco Javier Sáenz de Oiza y Miguel Fisac.
- 2.1. Comenta las claves del expresionismo figurativo, desde el expresionismo alemán hasta la obra de Francis Bacon y de Lucian Freud.
- 2.2. Explica la obra pictórica de Jackson Pollock y de Mark Rothko.
- 2.3. Identifica las claves de la pintura hiperrealista y/o pop art. Comparando las obras de David Hockney y de los españoles Antonio López y Eduardo Naranjo, entre otros posibles.
- 2.4. Analiza las claves artísticas de las corrientes expresionistas.
- 3.1. Analiza la importancia de la escultura expresionista española.



3.2. Describe la importancia de la escultura vasca, indica las obras de Jorge Oteiza, Eduardo Chillida y Agustín Ibarrola.

3.3. Comenta la abstracción geométrica escultórica en la obra, entre otros posibles, de Martín Chirino, Amadeo Gabino, Pablo Palazuelo, Pablo Serrano y Gustavo Torner.

3.4. Analiza el arte cinético y la relación con la obra creativa de Eusebio Sempere.

4.1. Compara la diferente concepción plástica en la obra fotográfica de David Hamilton, Juan Gyenes, Irving Penn y otros.

5.1. Comenta las claves del sonido musical: monofónico, estereofónico, dolby, 5.1; 7.1.

6.1. Analiza las claves de la música Pop.

6.2. Identifica las principales canciones de los "Beatles".

6.3. Explica las claves del movimiento "Fans".

6.4. Comenta la aceptación mayoritaria del Jazz.

6.5. Analiza la obra jazzística y vital de Miles Davis y Chet Baker.

7.1. Describe la evolución del cine español en el periodo de la transición.

8.1. Comenta el resurgimiento del gran cine norteamericano con la obra cinematográfica de Francis Ford Coppola.

9.1. Analiza la filmografía del director japonés Akira Kurosawa.

10.1. Reconoce el paso de la Televisión a fenómeno de comunicación de masas.

11.1. Explica las claves del éxito mundial de la editorial de cómics "Marvel".

12.1. Identifica la obra musical de Paco de Lucía y de Camarón de la Isla.

12.2. Explica las claves del éxito internacional del flamenco.

12.3. Reconoce la importancia del baile flamenco en el mundo, referencia la danza y coreografías de Carmen Amaya y Antonio Gades.

12.4. Analiza la ubicación del flamenco en España y establece conclusiones a partir de los datos obtenidos.

13.1. Analiza la importancia de la moda francesa, referenciando las creaciones de Yves Saint Laurent.

## **Bloque 11. Los Años 80-90**

### Contenidos

Arquitectura. El estilo posmoderno. El edificio como espectáculo.

Escultura: el exceso figurativo. La obra de Fernando Botero y Alberto Giacometti.

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 internacional: José Luis Garci. Fernando Trueba. Fernando Fernán Gómez. Pedro Almodóvar. Alejandro Amenábar.

Directoras españolas, nuevas miradas de la realidad: Pilar Miró, Iciar Bollaín.

Fotografía en España: Cristina GarcíaRodero, Alberto García Alix.

Televisión: Aparición del color. Retransmisiones en directo: olimpiadas, futbol, conciertos, guerras.

El cine de animación, los estudios Pixar, estreno de "Toy Story".

### Criterios de evaluación

1. Analizar la evolución de la arquitectura desde la uniformidad racionalista al barroquismo personalista del creador.
2. Comentar la evolución escultórica en occidente
3. Analizar el fenómeno social que supone la música en vivo retransmitida a través de la televisión.
4. Debatir acerca del ideal de belleza relacionándolo con el éxito mediático y social de las "supermodelos".
5. Comparar las creaciones en el mundo de la moda de los diseñadores más relevantes.
6. Analizar el cambio filosófico que supone asumir el nuevo rol del artista como fenómeno mutante, la actividad metamórfica de Michael Jackson y Madonna.
7. Exponer la importancia de las compañías musicales españolas en todo el mundo. Destacando especialmente la difusión de las compañías flamencas.
8. Reconocer las principales obras cinematográficas de los creadores españoles, valorando el éxito internacional de todos ellos.
9. Valorar la irrupción de las directoras españolas en el panorama cinematográfico español e internacional, analizando su obra artística: Pilar Miró, Iciar Bollaín, Josefina Molina, etc.
10. Explicar la evolución técnica y escenográfica del paso de la televisión en blanco y negro a la televisión en color.

11. Analizar la realidad social española a través de la mirada fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García-Alix.

12. Comentar la evolución del cine de animación.

### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Explica la evolución de la arquitectura, desde el edificio como función al edificio como espectáculo.

2.1. Compara las obras escultóricas de Fernando Botero y Alberto Giacometti.

3.1. Analiza la fuerza de la música pop y su capacidad de crear acción política, explicando el fenómeno musical "Live Aid".

4.1. Comenta la eclosión de la moda como fenómeno de masas.

4.2. 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.

5.1. Comenta la evolución de los pases de modelos a espectáculos audiovisuales.

5.2. Explica el auge de los diseñadores en los "mass media".

5.3. 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.

6.1. Analiza la obra musical y artística de Michael Jackson y Madonna.

7.1. Explica la importancia de las compañías de danza y de las coreografías de Sara Baras y de Joaquín Cortés.

8.1. Reconoce la obra cinematográfica de los principales directores españoles: José Luis Garci, Fernando Trueba. Fernando Fernán Gómez, Pedro Almodóvar, Alejandro Amenábar, Álex de la Iglesia, entre otros posibles.

9.1. Analiza la labor creativa de Pilar Miró, Icíar Bollaín y otras directoras españolas.

9.2. Analiza en términos de diversidad y complementariedad el cine español femenino y masculino.

10.1. Explica la evolución de la técnica televisiva desde el blanco y negro al color.

10.2. Relaciona la televisión y los grandes eventos seguidos en directo a través de ella: olimpiadas, futbol, conciertos, guerras.

11.1 Comenta la visión de España y su gente reflejada en la obra fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García -Alix.

12.1. Comenta el éxito de las películas de animación de las productoras "Pixar" y "DreamWorks"; y su relación con las nuevas técnicas de animación digitales.

## **Bloque 12. Los Años 2000-2013**

### Contenidos

El ecologismo y el arte.

El islamismo radical. La destrucción de las imágenes religiosas.

El internacionalismo universal. Internet.

Arquitectura: Barroquismo: Frank Gehry. Espectacularidad y polémica: Santiago Calatrava.

El concepto "High Tech". La obra de Norman Foster.

La obra de Zara Hadid.

La tecnología digital: cine, televisión, fotografía y música.

Música y baile: nuevas tendencias: Hip hop, dance.

Nuevos canales de promoción artística: YouTube.

Cine en español: el éxito internacional de Guillermo del Toro con "El laberinto del fauno".

La internacionalización del cine español: Juan Antonio Bayona, Rodrigo Cortés.

El género documental en el cine.

Televisión: las series de TV, equiparables en popularidad y audiencia al cine.

Técnicas de la producción audiovisual. Integración multimedia.

#### Criterios de evaluación

1. Analizar la importancia del ecologismo y de la creación artística relacionada con esta filosofía.
2. Debatir acerca del islamismo radical y de la iconoclastia a través de la historia del arte.
3. Identificar los edificios más relevantes de la década, ya sea en España o en el resto del mundo.
4. Comparar la obra arquitectónica de Zara Hadid con la del resto de arquitectos contemporáneos.
5. Explicar la importancia de internet en la creación artística.
6. Identificar nuevas formas de danza, tales como el "Hip Hop" y el "Dance".
7. Analizar la obra cinematográfica española reciente, referenciando, por ejemplo, los trabajos de Juan Antonio Bayona, Jaume Balagueró y otros posibles.
8. Conocer las características propias del género documental en el cine.
9. Explicar la estructura narrativa de las series de ficción para televisión en oposición al sistema narrativo del cine.

## Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Analiza las manifestaciones artísticas relacionadas con el ecologismo. Utiliza entre otras posibles, las fotografías de Ansel Adams, la película "Dersu Uzala", o los documentales de Félix Rodríguez de la Fuente, o del National Geographic.

2.1. Comenta el concepto iconoclasta del islamismo radical. Referenciado, por ejemplo a la destrucción de las imágenes de Buda, entre otras posibles.

3.1. Analiza los edificios estrellas y su repercusión mundial.

3.2. Compara las creaciones emblemáticas de Frank Gehry, Santiago Calatrava y Norman Foster entre otros posibles.

4.1. Comenta la obra arquitectónica de Zara Hadid.

5.1. Describe la importancia de internet en el arte actual.

5.2. Analiza la tecnología digital y su relación con la creación artística.

5.3. Explica el potencial difusor de la creación artística que supone "YouTube" y otras plataformas similares.

6.1. Comenta las nuevas coreografías relacionadas con el "Hip Hop" y el "Dance".

7.1. Comenta la obra cinematográfica española reciente, referenciando, por ejemplo, los trabajos de Juan Antonio Bayona, Daniel Monzón, Jaime Balagueró, etc.

8.1. Describe las características más importantes del género documental en el cine.

9.1. Analiza las claves de la producción de series para televisión.

9.2. Expone los factores del éxito de audiencia en las series para Televisión, referenciando ejemplos.

9.3. Compara la técnica narrativa de las series televisivas con la ficción cinematográfica.

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los exámenes teóricos se calificarán teniendo en cuenta los siguientes requisitos:

- Adquisición de los conocimientos teóricos impartidos en clase.

- Identificación debida de las obras de arte en cuanto a estilo, escuela, relación con su contexto histórico-social, autoría y relación con el momento evolutivo de sus creadores.

- Comprensión de los distintos movimientos y tendencias artísticas y valoración debida de sus características y circunstancias.

- Desarrollo y fomentación de la capacidad de asimilación iconográfica de las imágenes.

Los trabajos prácticos se calificarán teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Buena presentación y limpieza.

- Destreza técnica.

- Conocimiento de los materiales empleados.

- Relación con los conocimientos teóricos adquiridos de los distintos temas.

Todo ello ajustado a los criterios de evaluación de la asignatura:

Parte teórica con un 60% de la calificación total y con dos exámenes parciales cada trimestre, abarcando cada uno dos temas hasta completar los doce temas de la programación. Las recuperaciones se harán por medio de un examen teórico cada trimestre.



Parte práctica con un 40% de la calificación total y con dos tandas de trabajos cada trimestre: una con dos comentarios de imágenes y otra con dos trabajos prácticos sobre soporte DINA-3 y material a convenir, dependiendo de las características del tema. Las recuperaciones se harán por medio del criterio de evaluación continua.

**TEMPORALIZACIÓN Fundamentos de arte de 2º de bachillerato:**

1º Trimestre: - Bloques 1, 2, 3 y 4

2º Trimestre: - Bloques 5, 6, 7, 8 y 9

3º Trimestre: - Bloques 10, 11 y 12

# Técnicas de Expresión Gráfico-plástica. 2º Bachillerato

## **Bloque 1. Materiales**

### Criterios de evaluación

1. Seleccionar información a través de diferentes fuentes de información, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, de 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.
2. Comparar las propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales y su interacción.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Conoce los materiales, el tipo de soporte, pigmentos, aglutinantes y diluyentes utilizados en las técnicas gráfico-plásticas.
- 1.2. Narra la evolución histórica de los materiales y su adaptación a lo largo de la historia.
- 1.3. Relaciona los materiales, el tipo de soporte, pigmentos, aglutinantes y diluyentes más adecuados a cada técnica gráfico-plástica.
- 1.4. 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 se va a trabajar en la aplicación de cada técnica teniendo en cuenta las propiedades físicas y químicas.

## **Bloque 2. Técnicas de dibujo**

### Criterios de evaluación

1. Identificar y aplicar, de manera apropiada, las diferentes técnicas secas y húmedas aplicadas dibujo apreciando la importancia que ha tenido y tiene el dibujo para la producción de obras artísticas a lo largo de la historia.

#### 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**

#### 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.

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.

#### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Describe las técnicas de 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.

2.1. Realiza composiciones escogiendo y utilizando las técnicas al agua, sólidas y oleosas que resulten más apropiadas para el proyecto en función a intenciones expresivas y comunicativas.

#### **Bloque 4. Técnicas de grabado y estampación**

##### Criterios de evaluación

1. Conocer los diferentes términos relacionados con las técnicas del grabado.
2. Identificar las fases en la producción de grabados y estampados.
3. Elaborar producciones propias utilizando técnicas no tóxicas de grabado y estampación variadas.
4. Investigar y exponer acerca de la evolución de las técnicas de grabado y estampación utilizadas en la historia.

##### Estándares de aprendizaje evaluables

- 2.1. Describe las técnicas de grabado y estampación.
- 2.2. Define con propiedad, tanto de forma oral como escrita, los términos propios de las técnicas de grabado.
- 2.1. Describe las fases de producción y 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**

##### Criterios de evaluación

1. Experimentar con técnicas mixtas y alternativas diferentes formas de expresión artística expresando ideas y emociones a través de técnicas alternativas.
2. Reconocer otras técnicas grafico-plásticas distintas a las tradicionales.

#### 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. Representa a través de las TIC instalaciones de carácter artístico.
- 1.4. Investiga y aprende, utilizando las TIC, diferentes técnicas alternativas.
- 2.1. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRAFICO-PLÁSTICAS**

La calificación del alumno se realizara a través de los trabajos prácticos y teóricos propuestos por el profesor y elaborados en el aula por los alumnos. Se tendrá en cuenta para ello los estándares de aprendizaje evaluables.

La media de las calificaciones obtenidas en los trabajos será la media de la evaluación. La media final del curso será la media de las calificaciones obtenidas en las tres evaluaciones siendo imprescindible tener aprobadas las tres evaluaciones

Para la recuperación de alguna de las evaluaciones el profesor propondrá al alumno los trabajos que debe realizar en la fecha estipulada para ello.

# Volumen. 1º Bachillerato

## **Bloque 1. Técnicas y materiales de configuración**

### Criterios de evaluación

1. Identificar y utilizar correctamente los materiales y herramientas básicos para la elaboración de composiciones tridimensionales estableciendo una relación lógica entre ellos y eligiendo los más adecuados a las características formales, funcionales y estéticas de la pieza a realizar.

2. Conocer las principales técnicas de realización volumétrica, seleccionar las más adecuadas y aplicarlas con destreza y eficacia a la resolución de problemas de configuración espacial. 3. Conocer y desarrollar con destreza las técnicas básicas de reproducción escultórica.

### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Identifica, almacena, conserva y prepara en condiciones óptimas de utilización, los materiales propios de su actividad.

1.2. Conoce, mantiene y utiliza las herramientas y la maquinaria específicos del taller de Volumen en condiciones de seguridad e higiene.

1.3. Estima consumos y calcula volúmenes para optimizar el material necesario para la realización de cada pieza.

1.4. Planifica y organiza las diferentes fases de realización de una volumétrica en función de la técnica seleccionada.

2.1. Desarrolla las técnicas básicas de configuración tridimensional con solvencia y en condiciones de higiene y seguridad.

2.2. Valora y utiliza de forma creativa, y acorde con las intenciones plásticas, las posibilidades técnicas y expresivas de los diversos materiales, acabados y tratamientos cromáticos.

2.3. Explica, utilizando con propiedad la terminología específica, las características de los diferentes métodos y técnicas del volumen y su relación con los materiales utilizados.

3.1. Desarrolla las técnicas básicas de reproducción escultórica con solvencia y en condiciones de higiene y seguridad.

## **Bloque 2. Elementos de configuración formal y espacial**

### Criterios de evaluación

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje tridimensional manejando el lenguaje de la forma volumétrica y utilizándolo de manera creativa en la ideación y realización de obra original y composiciones de índole funcional, decorativa u ornamental.
2. Analizar y elaborar, a través de transformaciones creativas, alternativas tridimensionales a objetos de referencia.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional.
4. Componer los elementos formales estableciendo relaciones coherentes y unificadas entre idea, forma y materia.
5. Comprender la relación existente entre forma y proporción en las obras escultóricas y relacionarla con los cánones de proporción de las diferentes culturas y periodos Artísticos analizando y comparando las diferencias en cuanto a lenguaje compositivo existentes entre las realizaciones volumétricas en relieve y las exentas.

### Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en producciones tridimensionales ya sean estas escultóricas u objetos del entorno cotidiano.
- 2.1. Analiza los elementos formales y estructurales de objetos escultóricos sencillos y los reproduce fielmente seleccionando la técnica y el material más adecuados.
- 3.1. Realiza composiciones tridimensionales, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje tridimensional.
- 3.2. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza tridimensional, reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.
- 3.3. Experimenta con la iluminación y la ubicación espacial de diferentes piezas volumétricas y valora de manera argumentada la influencia que ejercen sobre la percepción de la misma.

3.4. Idea y elabora alternativas compositivas a la configuración tridimensional de un objeto o de una pieza de carácter escultórico, para dotarla de diferentes significados.

3.5. Aplica las leyes de composición creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando las técnicas y materiales con precisión.

4.1. Descompone un objeto o pieza de carácter escultórico en unidades elementales y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales

5.1. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de escultóricas, identificando los principales elementos compositivos y diferenciando los aspectos decorativos de los estructurales.

### **Bloque 3. Análisis de la representación tridimensional**

#### Criterios de evaluación

1. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y utilizarlas de manera creativa en la ideación y realización de obra original y composiciones de índole funcional, decorativa y ornamental.

2. Analizar desde el punto de vista formal objetos presentes en la vida cotidiana, identificando y apreciando los aspectos más notables de su configuración y la relación que se establece entre su forma y su estructura.

3. Comprender y aplicar los procesos de abstracción inherentes a toda representación, valorando las relaciones que se establecen entre la realidad y las configuraciones, tridimensionales elaboradas a partir de ella.

4. Crear configuraciones tridimensionales dotadas de significado en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido.

5. Desarrollar una actitud reflexiva crítica y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.

#### Estándares de aprendizaje evaluables



1.1. Describe, utilizando con propiedad la terminología propia de la asignatura, los aspectos más notables de la configuración tridimensional de objetos de uso cotidiano y la relación que se establece entre su forma y su función.

2.1. Analiza los elementos formales, funcionales y estructurales de piezas tridimensionales sencillas y las reproduce fielmente utilizando la técnica más adecuada.

2.2. Identifica el grado de iconicidad de diferentes representaciones volumétricas y lo relaciona con sus funciones comunicativas.

3.1. Genera elementos volumétricos, prescindiendo de los aspectos accidentales y plasmando sus características estructurales básicas.

3.2. Idea y elabora diferentes alternativas a la representación de un objeto o de una pieza escultórica sencilla, que evidencien la comprensión de los distintos grados de iconicidad de las representaciones tridimensionales.

4.1. Utiliza los medios expresivos, las técnicas y los materiales en función del significado y los aspectos comunicativos de cada obra.

5.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción tridimensional propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, entorno, su gusto personal y sensibilidad.

#### **Bloque 4. El volumen en el proceso de diseño**

##### Criterios de evaluación

1. Valorar la metodología general de proyectación, identificando y relacionando los elementos que intervienen en la configuración formal de los objetos y en su funcionalidad para resolver problemas de configuración espacial de objetos tridimensionales de forma creativa, lógica, racional y, adecuando los materiales a su función estética y práctica.

2. Colaborar en la realización de proyectos plásticos en grupo, valorando el trabajo en equipo como una fuente de riqueza en la creación artística.

##### Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Desarrolla proyectos escultóricos sencillos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados utilizando la metodología general de proyectación.

1.2. Determina las características técnicas según el tipo de producto y sus intenciones expresivas funcionales y comunicativas.

1.3. Recopila y analiza información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de configuración tridimensional aportando soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño tridimensional, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.

1.4. Planifica el proceso de realización desde la primera fase de ideación hasta la elaboración de la obra final.

1.5. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.

1.6. Desarrolla bocetos, maquetas o modelos de prueba para visualizar la pieza tridimensional y valorar la viabilidad de su ejecución.

1.7. Realiza la pieza definitiva y presenta el proyecto básico incorporando la información gráfica y técnica.

1.8. Expone y presenta con corrección los proyectos y argumentándolos y defendiéndolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.

2.1. 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.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Volumen de 1º de bachillerato**

Se tendrán en cuenta los siguientes factores:

1.-Interés mostrado en el tema propuesto y recopilación de información relacionada con el mismo. En este sentido, puede ser un instrumento eficaz la inclusión en todas las unidades didácticas de una actividad consistente en la elaboración por parte del alumno de una carpeta donde recoja y organice la información lograda en torno a los contenidos sobre los que se trabaja y donde, además, se reflejen los hechos más significativos y las conclusiones del proceso.

2.-Participación en las discusiones y puestas en común así como la colaboración en la organización y desarrollo de las actividades de grupo. Valorando la aportación de ideas, la actitud de crítica constructiva, la capacidad para dar una visión personal sobre temas que se traten y para aceptar y asumir propuestas ajenas. Estos factores se medirán mediante la aplicación de una serie de ejercicios y actividades de grupo como son la elaboración de un pequeño proyecto de diseño y realización objetual, en pequeños grupos (tres o cuatro alumnos) y la organización y análisis colectivo del material recogido en torno a un tema determinado, exponiendo dicho material en una estantería. También será un instrumento interesante para este propósito el promover puestas en común de ideas y trabajos en las que cada alumno deberá exponer un tema que le interese del temario del curso.

3.-Adecuación de los métodos y técnicas utilizados en la creatividad desplegada. Para medir esto será conveniente plantear ejercicios de expresión creativa a través del lenguaje tridimensional.

4.-Capacidad de autocrítica. Las puestas en común, los trabajos en equipo, así como las exposiciones en clase y las carpetas o informes en cada unidad didáctica servirán para valorar estos factores.

En cuanto a los resultados de los trabajos se valorará:

a/.-Asimilación e interiorización de conceptos y conocimientos.....2 puntos

b/.-Originalidad y calidad plástica de los planteamientos.....2 puntos

c/.-Adecuación del resultado a los objetivos propuestos.....2 puntos

d/.-Creatividad a la hora de dar soluciones.....2 puntos

e/.-Grado de superación en relación con anteriores trabajos.....2 puntos

**TEMPORALIZACIÓN Volumen de 1º de bachillerato**

1º Trimestre: - Bloque 1 y Bloque 2

2º Trimestre: - Bloque 2 y Bloque 3

3º Trimestre: - Bloque 4

Madrid, octubre de 2017