

PROGRAMACION DEPARTAMENTO **ARTES PLÁSTICAS**

I.E.S. BERNARDO DE BALBUENA - VALDEPEÑAS

CURSO 2022/2023



INTRODUCCIÓN.	6
1. Marco Legal.	
2. Composición del Departamento y distribución de grupos.....	7
MATERIAS EN LA E.S.O.	8
1. EDUCACIÓN PLÁSTICA. VISUAL Y AUDIOVISUAL.	8
Características propias de la materia.	9
Competencias básicas.	9
1. 2º DE E.S.O.	12
Bloques de contenidos.	12
Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.	13
Contenidos mínimos.....	16
Secuenciación y temporalización a través de las unidades didácticas	17
2. 4º DE E.S.O.	20
Bloques de contenidos.	20
Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.	21
Contenidos mínimos.....	24
Secuenciación y temporalización a través de las unidades didácticas	25
2. TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN.	26
Características propias de la materia.	27
Bloques de contenidos.	27
Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.	28
Contenidos mínimos.....	30
Secuenciación y temporalización a través de las unidades didácticas	30
EVALUACIÓN EN LA E.S.O.	31
1. Evaluación del proceso de aprendizaje.....	31
2. Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	31
2.1. Concreción EPVA de 2º E.S.O.	
2.2. Concreción EPVA de 4º E.S.O.	
2.3. Concreción TAE de 2º de E.S.O.	
3. Cursos del Programa Bilingüe.....	40
4. Criterios de calificación.....	40
5. Criterios de recuperación.....	41
5.1. Recuperación de alguna evaluación.	
5.2. Recuperación de alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores.	
6. Aspectos relevantes relacionados con las producciones artísticas	41
7. Evaluación del proceso de enseñanza.....	42
METODOLOGÍA EN LA E.S.O.	42
1. Método de trabajo.....	43
1.1. Organización de tiempos.	
1.2. Agrupamientos y espacios.	
2. Materiales curriculares y recursos didácticos.....	44
3. Atención a la diversidad.....	44
3.1. Atención a la diversidad en la Programación.	

- 3.2. Atención a la diversidad en la Metodología.
- 3.3. Atención a la diversidad en los materiales.

MATERIAS EN BACHILLERATO.	46
3. CULTURA AUDIOVISUAL.	46
Características propias de la materia.	47
1. CULTURA AUDIOVISUAL II – 2º DE BACHILLERATO.	49
Bloques de contenidos.	49
Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.	50
Contenidos mínimos.	54
Secuenciación y temporalización a través de las unidades didácticas	55
EVALUACIÓN.	55
1. Procedimientos e instrumentos de evaluación.	55
1.1. Concreción C.A.U. II	
2. Criterios de calificación.	59
3. Criterios de recuperación.	59
4. DIBUJO ARTÍSTICO.	60
Características propias de la materia.	61
1. DIBUJO ARTÍSTICO II – 2º DE BACHILLERATO.	62
Bloques de contenidos.	62
Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.	63
Contenidos mínimos.	65
Secuenciación y temporalización a través de las unidades didácticas	66
EVALUACIÓN.	66
1. Procedimientos e instrumentos de evaluación.	66
1.1. Concreción D.A. II	
2. Criterios de calificación.	69
3. Criterios de recuperación.	69
5. DIBUJO TÉCNICO.	71
Características propias de la materia.	72
1. DIBUJO TÉCNICO II – 2º DE BACHILLERATO.	74
Bloques de contenidos.	74
Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.	75
Contenidos mínimos.	78
Secuenciación y temporalización de las unidades didácticas	79
EVALUACIÓN.	82
1. Procedimientos e instrumentos de evaluación.	82
1.1. Concreción D.T. II	
2. Criterios de calificación.	87
3. Criterios de recuperación.	88
3.1. Criterios de recuperación de alumnos en el mismo curso.	
3.2. Criterios de recuperación en la evaluación extraordinaria.	
3.3. Criterios de recuperación de alumnos con la materia pendiente del curso anterior.	

6. DISEÑO.	89
Características propias de la materia.	90
Bloques de contenidos.	90
Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.	91
Contenidos mínimos.	94
Secuenciación y temporalización a través de las unidades didácticas	95
EVALUACIÓN.	96
1. Procedimientos e instrumentos de evaluación.	96
1.1. Concreción Diseño.	
2. Criterios de calificación.	99
3. Criterios de recuperación.	99
7. FUNDAMENTOS DEL ARTE.	100
1. FUNDAMENTOS DEL ARTE II – 2º DE BACHILLERATO.	101
Características propias de la materia.	101
Bloques de contenidos. Criterios de evaluación – estándares de aprendizaje.	102
Contenidos mínimos.	119
Secuenciación y temporalización a través de las unidades didácticas	120
EVALUACIÓN.	120
1. Procedimientos e instrumentos de evaluación.	120
1.1. Concreción F.U.A.R. II	
2. Criterios de calificación.	134
3. Criterios de recuperación.	135
8. TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.	136
Características propias de la materia.	137
Bloques de contenidos.	137
Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.	138
Contenidos mínimos.	140
Secuenciación y temporalización a través de las unidades didácticas	140
EVALUACIÓN.	141
1. Procedimientos e instrumentos de evaluación.	141
1.1. Concreción T.G.P.	
2. Criterios de calificación.	145
3. Criterios de recuperación.	145
METODOLOGÍA EN BACHILLERATO.	146
1. Método de trabajo.	146
1.1. Organización de tiempos.	
1.2. Agrupamientos y espacios.	
2. Materiales curriculares y recursos didácticos.	147
3. Medidas de atención a la diversidad del alumnado.	147



INTRODUCCIÓN.

1. MARCO LEGAL.

- Orden de 02/07/2012, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se dictan instrucciones que regulan la organización y funcionamiento de los institutos de educación secundaria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- Decreto 40/2015, por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.
- Documento de las Normas de Convivencia IES Bernardo de Balbuena, 2020.
- Orden 186/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- Orden 187/2022, de 27 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación en Bachillerato den la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- Resolución 22/06/2022, de la Consejería de Educación. Cultura y Deportes, por la que se dictan instrucciones para el curso 202272023 en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- .

2. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO Y REPARTO DE GRUPOS.

Jesús Dougnac Pascual:	EPVA – 2º E.S.O. PNL (2 grupos), Taller de Arte y Expresión - 2º E.S.O. (1 grupo), EPVA – 3º E.S.O. PNL (1 grupo), Cultura Audiovisual II - 2º Bachillerato Artes, Diseño - 2º Bachillerato Artes, Fundamentos del Arte II - 2º Bachillerato Artes.
Mª del Pilar Herrero Ramos:	EPVA – 3º E.S.O. PNL (1 grupo), EPVA - 4º E.S.O. PNL (2 grupos), Dibujo Artístico I - 1º Bachillerato Artes, Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I - 1º Bachillerato Artes, Dibujo Técnico I - 1º Bachillerato Ciencias, Jefatura de Departamento de Artes Plásticas.
Ana Laura Ramírez Faura:	Proyectos de Artes Plásticas y Visuales - 1º E.S.O. (1 grupo), Taller de Arte y Expresión - 2º E.S.O. (1 grupo), Cultura Audiovisual I - 1º Bachillerato Artes, Dibujo Artístico II - 2º Bachillerato Artes, Volumen - 1º Bachillerato Artes, Técnicas Gráfico-Plásticas - 2º Bachillerato Artes.
Raúl Martín Moreno:	Proyectos de Artes Plásticas y Visuales - 1º E.S.O. (1 grupo), EPVA - 2º E.S.O. PL (2 grupos), EPVA – 3º E.S.O. PL (2 grupos), Dibujo Técnico II - 2º Bachillerato Ciencias, Proyectos Artísticos - 1º Bachillerato Artes, Tutoría - 2º de Bachillerato de Artes.

MATERIAS DE LA E.S.O.

**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.
NIVEL: 2º - 4º DE E.S.O.**

CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y el desarrollo de las sociedades en las que convive, tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal y al mismo tiempo permite una diversidad de manifestaciones tan amplias como la creatividad de las distintas culturas. La materia de Educación plástica visual y audiovisual ofrece una relación directa y práctica con todas las competencias clave y, por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

A través de los bloques de contenidos programados, el alumno adquiere diferentes habilidades que le permitirán desarrollar una forma personal de expresarse:

- En 2º de ESO:
 - o Bloque 1: Expresión plástica,
 - o Bloque 2: Comunicación audiovisual y
 - o Bloque 3: Dibujo técnico aplicado a proyectos.

- Estos contenidos serán ampliados en el curso de 4º ESO:
 - o Bloque 1: Expresión plástica,
 - o Bloque 2: Dibujo técnico aplicado a proyectos,
 - o Bloque 3: Fundamentos del diseño y
 - o Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia.

La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico. Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

COMPETENCIAS BÁSICAS.

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales.

El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación plástica visual y audiovisual ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Comunicación lingüística.

Será desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, tanto de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad con la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en Ciencia y Tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Competencia digital.

Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual.

Aprender a aprender.

Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Competencias sociales y cívicas.

A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente

relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello 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. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

BLOQUES DE CONTENIDOS.

En el segundo curso de Educación plástica visual y audiovisual se amplían y consolidan las competencias y contenidos generales de la materia, basándose y extendiendo los contenidos aplicados en el primer curso el año académico pasado.

De esta forma la materia en segundo es una continuación y complementación a los conceptos básicos fundamentales de la expresión artística y plástica iniciados el curso anterior.

Bloque 1. Expresión plástica.

- Técnicas gráfico-plásticas.
Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas.
Posibilidades expresivas y aplicaciones.
La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.
- Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros.
- La iconicidad de la imagen.
El dibujo previo y analítico.
- La composición.
Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio.
Composiciones modulares.
Dibujo del natural, la proporción.
- Teoría del color.
Color luz y color pigmento.
Valores expresivos y simbólicos del color.
Tratamiento digital del color.
- El proceso creativo.
Fases de creación de un diseño.
Pautas de trabajo colectivo.

Bloque 2. Comunicación audiovisual.

- Leyes perceptivas.
Ilusiones ópticas.
- Niveles de iconicidad de una imagen.
- Análisis del significante y significado de una imagen.
- Comunicación audiovisual.
Imagen fija e imagen en movimiento.
Los medios de masa y la publicidad.
Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.
- El lenguaje del cómic.
Elementos y recursos narrativos.
- El lenguaje cinematográfico.
Recursos expresivos.
- Uso responsable y educativo de las TIC.
Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.

- Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea
Tipos de líneas (recta, semirrecta, segmento, línea curva y línea quebrada).
Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares).
Plano.
Ángulos.
- Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz.
- Los polígonos.
Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción.
Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos.
Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
- Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
Aplicación del Teorema de Tales.
- Tangencias. Concepto.
Tangencias básicas entre recta y circunferencia.
Enlaces.
- Curvas técnicas.
Óvalo, ovoide y espiral.
Construcción.
- Concepto del sistema de proyección ortogonal.
Representación de vistas de volúmenes sencillos.
Iniciación a la normalización.
- Sistemas de representación.
Perspectiva axonométrica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Bloque 1. Expresión plástica.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
	1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.
	1.3. 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.
	1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
	1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
2. Expresar emociones utilizando	2.1. Realiza composiciones que transmitan

recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.
3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza el esquema básico de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
	4.2. Analiza composiciones básicas con diferentes técnicas.
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
	4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.
5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
	5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.
	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.
	6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
1. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	1.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.
	1.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.
2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes	2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

presentes en el entorno comunicativo.	2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
3. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado.	3.1. Diferencia significativa de significado.
	3.2. Diseña símbolos gráficos.
4. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	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 (guión técnico, story board, realización).
	4.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.
	4.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
5. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
6. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	6.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
7. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	7.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.

<u>Crterios de evaluacón</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
1. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	1.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.
	1.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
2. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.	2.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.
3. Conocer las propiedades de los	3.1. Determina los puntos y las rectas notables de

polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	los triángulos y otros polígonos.
	3.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.
	3.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.
	3.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.
4. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.	4.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
5. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	5.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.
	5.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.
6. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones.	6.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.
7. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	7.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

- Técnicas gráfico-plásticas.
Materiales y técnicas secas y mixtas.*
La reutilización de materiales.
- Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros.
- El boceto.
- La composición: composiciones estáticas y dinámicas.
Composiciones modulares.
Dibujo del natural.
- Teoría del color.
Color luz y color pigmento.
Valores expresivos y simbólicos del color.
- Ilusiones ópticas.
- Niveles de iconicidad de una imagen.
- Imagen fija e imagen en movimiento.

Los medios de comunicación de masas y la publicidad.

- El lenguaje del cómic.
Elementos y recursos narrativos.
- Uso responsable y educativo de las TIC.
Imagen fija y/o en movimiento.
- Elementos básicos del dibujo técnico: Punto, Línea.
Ángulos.
- Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz.
- Los polígonos.
Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción.
- Construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
- Tangencias. Concepto.
Tangencias básicas entre recta y circunferencia.
- Representación de vistas de volúmenes sencillos.
Iniciación a la normalización.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

PRIMER TRIMESTRE:

- Bloque DIBUJO TÉCNICO.

La Geometría en las Formas.

1. **Formas Geométricas Básicas.** SEMANAS 1 A 5 (del 12 de septiembre al 14 de octubre)
Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, semirrecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Plano. Ángulos.
Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz.
2. **Formas Poligonales.** SEMANAS 6 a 9 (del 17 de octubre al 11 de noviembre)
Los polígonos. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros.
Construcción y resolución de problemas básicos.
3. **Polígonos Regulares.** SEMANAS 10 a 11 (del 14 al 25 de noviembre)
Construcción de polígonos regulares conociendo el lado. Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del Teorema de Thales.
4. **Tangencias, enlaces y curvas técnicas.** SEMANAS 12 a 13 (del 28 de noviembre al 9 de diciembre)
Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces.
Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción.

SEGUNDO TRIMESTRE:

- Bloque DIBUJO TÉCNICO.

El Dibujo en Perspectiva.

5. Formas Geométricas Básicas. SEMANAS 1 A 2 (del 12 al 22 de diciembre)

Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la normalización.

Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica.

- Bloque EXPRESIÓN ARTÍSTICA.

El punto, la línea y la textura.

6. El punto y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. SEMANAS 3 A 6 (del 9 de enero al 3 de febrero)

Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: punto, línea y textura.

Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.

7. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. SEMANAS 7 A 9 (del 6 al 24 de febrero)

La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico. La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.

8. El color. Colores primarios y secundarios. Color luz. Color pigmento. SEMANAS 10 A 12 (del 27 de febrero al 17 de marzo)

Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color.

El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo.

TERCER TRIMESTRE:

- Bloque COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

La Percepción Visual.

1. Imagen y realidad. SEMANA 1 (del 20 al 24 de marzo) Niveles de iconicidad de una imagen.

2. Las leyes perceptivas. Gestalt. SEMANA 2 (del 27 al 31 de marzo) Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas.

3. La Publicidad. SEMANAS 3 A 5 (del 11 al 28 de abril) Análisis del significante y significado de una imagen. Comunicación audiovisual. Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.

4. La imagen en movimiento: de la animación al Cine. SEMANAS 6 A 9 (del 2 al 26 de mayo) El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos.

5. La Imagen secuenciada: el Cómic. SEMANAS 10 A 13 (del 29 de mayo al 20 de junio) El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos. Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

4º DE E.S.O.

BLOQUES DE CONTENIDOS.

En el cuarto curso de Educación plástica, visual y audiovisual se concretan y extienden los contenidos aplicados en el primer ciclo ESO.

El carácter optativo de la materia denota la predisposición y la labor de preparación de los alumnos para optar por ramas de formación relacionada con la expresión visual y audio visual en las siguientes etapas de su educación (bachillerato o ciclos formativos).

Es un curso de culminación de contenidos de etapa y muestra de forma más concreta y especializada los diferentes campos creativos y expresivos relativos a las artes y oficios de carácter visual y audiovisual.

Bloque 1. Expresión plástica.

- Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.
- Significado del color.
- Estructuras compositivas.
Ritmo y movimiento.
- Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas.
Técnicas secas, húmedas y mixtas.
- Experimentación con distintos materiales.
- Materiales y soportes según las diferentes técnicas.
- Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
- Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad e imaginación.
- Utilización de las tecnologías y la comunicación para el desarrollo de un proyecto.
- Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.

Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.

- Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.
- Trazados de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.
- Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.
- Fundamentos y aplicaciones de los sistemas de representación:
 1. Sistema diédrico.
 2. Vistas diédricas.
 3. Perspectiva isométrica.
 4. Perspectiva caballera.
 5. Perspectiva cónica.
- Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería.
Aplicación de los sistemas en un proyecto.
- Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.
- Elementos y finalidades de la comunicación visual.
- Funciones del diseño.

- Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.
- Análisis y descripción de los elementos del diseño.
- La simplificación de la imagen: el logotipo.
- Proceso de un proyecto de diseño.
- Tipografía.
- Simbolismo del color.
Su aplicación al diseño.
- La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- Elementos del lenguaje audiovisual.
- Introducción al cine y la fotografía.
- Estructura narrativa: storyboard.
- Análisis de imágenes fijas.
Apreciación de sus valores estéticos.
- Análisis de secuencias cinematográficas.
- Creación y manipulación de imágenes por ordenador.
- Desarrollo de un proyecto audiovisual.
- Programas de edición de audio y vídeo.
- Análisis de anuncios audiovisuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Bloque 1. Expresión plástica.	
<u>Crterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje visual.
	1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
	1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.
	1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.
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.	2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.

3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.	3.1. Conoce, elige y aporta 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 gráficos.
4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.
	4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.
	4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
	5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
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.	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
	1.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.
	1.3. Resuelve con precisión 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.
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	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,

ingeniería.	utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
	2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.
	2.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.
3. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
1. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.	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, de funcionalidad y utilidad.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	2.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
	2.2. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama 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.	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.

	3.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.
--	--

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.	
<u>Crterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
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.	1.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.
	1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	2.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
	2.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando 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.	3.1. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.
	3.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
	3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.
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.	4.1. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

- Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual.
- Significado del color.
- Estructuras compositivas.
Ritmo y movimiento.
- Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas.
Técnicas secas y mixtas.*
- Experimentación con distintos materiales.
- Materiales y soportes según las diferentes técnicas.
- Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos, guión, presentación final y evaluación.
- Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.

- Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.
- Trazados de polígonos regulares por diferentes métodos.
- Trazado de tangencias y enlaces aplicándolo en la creación de diseños.
- Aplicaciones de los sistemas de representación:
 6. Vistas diédricas.
 7. Perspectiva isométrica.
 8. Perspectiva caballera.
- Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.
- Elementos y finalidades de la comunicación visual.
- Funciones del diseño.
- Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.
- Análisis y descripción de los elementos del diseño.
- Proceso de un proyecto de diseño.
- Tipografía.
- Aplicación del color al diseño.
- La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño.
- Elementos del lenguaje audiovisual.
- Análisis de imágenes fijas.
- Análisis de anuncios audiovisuales.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

PRIMER TRIMESTRE. Bloque 1. Expresión plástica.

- Técnicas y elementos expresivos.
- La composición.
- El color.

SEGUNDO TRIMESTRE: Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos. Bloque 3. Fundamentos del diseño.

- Geometría Plana. Construcciones geométricas.
- Sistema Diédrico.
- Sistema axonométrico.
- Perspectiva cónica.
- El diseño. Ramas.

TERCER TRIMESTRE: Bloque 3. Fundamentos del diseño. Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- El diseño.
- La fotografía.
- La publicidad.

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN. NIVEL: 2º DE E.S.O.

CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.

El Taller de Arte y Expresión proporciona al alumno la oportunidad de **experimentar** con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, y así ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias.

Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar **proyectos** creativos e interdisciplinares a partir de distintas propuestas, complementando y reforzando de esta manera, los contenidos trabajados principalmente en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como en otras asignaturas de la etapa.

La materia ofrece un espacio para **reflexionar** sobre la experimentación artística, propiciando nuevas estrategias de comunicación y convivencia de forma práctica, al mismo tiempo que el alumnado aprende a:

- Mejorar la coordinación visual y manual.
- Desarrollar la flexibilidad a la hora de entender las ideas.
- Buscar soluciones.

Aunque los contenidos se organizan en tres bloques, a la hora de desarrollarlos sólo pueden aplicarse de forma conjunta.

1. El primer bloque, titulado “El arte para comprender el mundo”, pretende despertar la **creatividad** del alumnado a través del análisis de ejemplos artísticos del mundo actual y de la historia del arte, estableciendo pautas para el análisis de la experiencia artística como reflejo emocional del ser humano y su significado dentro de un contexto particular.
2. El segundo bloque, “El proyecto y proceso creativo”, enseña al alumnado a desarrollar las fases para la realización de un **proyecto** individual o cooperativo, buscando las soluciones más creativas posibles.
3. El tercer y último bloque, titulado “Expresión y creación de formatos artísticos”, profundiza en la **práctica y experimentación** de diferentes procedimientos y técnicas, desde las más tradicionales hasta las audiovisuales, priorizando la expresión creativa en proyectos artísticos.

Es necesario tener siempre en cuenta que esta materia tiene un carácter marcadamente **procedimental** y permite hacer compatible la práctica de una metodología tanto individualizada como cooperativa.

BLOQUES DE CONTENIDOS.

Bloque 1. El arte para comprender el mundo.

- El arte en el entorno.
- Características generales, autores y obras más significativas.
Evolución de técnicas y procedimientos.
- Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños.

Bloque 2. Proyecto y proceso creativo.

- Fases del proceso creativo.
 - o Planteamiento: necesidades y objetivos.
 - o Investigación y documentación: recopilación de información y análisis de datos.

- Diagnóstico y resolución de problemas: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.
- Propuesta de materiales.
- Elaboración y presentación.
- Métodos creativos para la resolución de problemas.
- El uso de las TIC en el proyecto.

Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos.

- Diseño.
 - Diseño publicitario. Señalética.
 - Diseño de producto. Embalaje.
 - Diseño de moda.
 - Diseño del espacio. Escenografías. Espacio urbano.
- Técnicas de dibujo y pintura.
 - Soportes.
 - Técnicas secas y húmedas.
 - Técnicas mixtas.
 - Murales y arte público. El Graffiti.
- Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional.
Proyectos sostenibles: ecología y medio ambiente.
- Grabado y Estampación.
- Audiovisuales:
 - La imagen fija: Fotografía analógica y digital. Programas de retoque y edición fotográfica.
 - La imagen en movimiento: el cine. Programas de edición de vídeo y sonido.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Bloque 1. El arte para comprender el mundo.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.	1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico.
	1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.
	1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.
	1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.

2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.	2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.
	2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.

Bloque 2. Proyecto y proceso creativo.	
<u>Crterios de evaluacón</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
1. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	1.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
	1.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.
	1.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.
	1.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.
	1.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.
	1.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.
	1.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.

Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos.	
<u>Crterios de evaluacón</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
1. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	1.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.
2. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	2.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.
	2.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución

	definitiva.
	2.3. Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

- Autores y obras más significativas.
Evolución de técnicas y procedimientos.
- Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenes y diseños.
- Fases del proceso creativo.
 - o Planteamiento: necesidades y objetivos.
 - o Investigación y documentación: recopilación de información.
 - o Diagnóstico y resolución de problemas: bocetos, selección, alternativas, mejoras y puesta en común.
 - o Propuesta de materiales.
 - o Elaboración y presentación.
- Métodos creativos para la resolución de problemas.
- Diseño.
 - o Diseño publicitario.
 - o Diseño del espacio. Escenografías.
- Técnicas de dibujo y pintura.
 - o Soportes.
 - Técnicas secas.
 - Técnicas mixtas.
- Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional.
- Grabado y Estampación.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

PRIMER TRIMESTRE:

1. Hilograma.
2. La vidriera.
3. Calendario de adviento.

SEGUNDO TRIMESTRE:

4. Decoración máscara.
5. Trabajo tridimensional con cartulina.
6. Pez con pasta.

TERCER TRIMESTRE:

7. Cohete tubo de papel higiénico.
8. Estrella de mar con cartón.
9. Figura con papel reciclado.

EVALUACIÓN EN LA E.S.O.

La evaluación se realizará de forma **continua, formativa e integradora**. De la misma forma, debe determinar el **grado de consecución** de los objetivos (evaluación **sumativa**).

1. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.

El currículo oficial incluye unos **criterios de evaluación** que determinan los aprendizajes que los alumnos deben haber adquirido al finalizar la etapa. Para llevarlos a cabo, la evaluación se llevará a cabo durante todo el proceso de aprendizaje.

Es necesario detectar el momento en el que se produce un obstáculo, la causa que lo produce y los mecanismos correctores necesarios para superarlos.

También hay que adecuarse a la diversidad de alumnos: intereses, aptitudes y ritmos de cada uno.

2. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los criterios de evaluación. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles, y permiten una valoración objetiva del alumnado.

2.1. CONCRECIÓN EPVA DE 2º E.S.O.:

Bloque 1. Expresión plástica.		
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	Actividad de elaboración de una técnica húmeda.
	1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	Actividad de elaboración de una técnica seca.
	1.3. 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.	Actividad de elaboración de técnica mixta.
	1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus	Utilización adecuada de los materiales correspondientes a cada técnica.

	<p>cualidades gráfico- plásticas.</p>	
	<p>1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	<p>Limpieza de los trabajos y adecuada presentación. Observación en el aula.</p>
<p>2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p>	<p>2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.</p>	<p>Propuesta de alguna actividad relacionada con un programa informático para aplicar las TIC.</p>
<p>3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.</p>	<p>Recuperación de actividades / realización de otras propuestas como ampliación.</p>
<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p>	<p>Análisis básicos de producciones artísticas para trabajar conceptos sobre composición.</p>
		<p>Prueba control</p>
	<p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.</p>	<p>Realización de dibujos del natural para aplicar conceptos sobre composición y equilibrio.</p>
	<p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p>	<p>Realización de actividades en las que se trabaje el ritmo.</p>
	<p>4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.</p>	<p>Aplicación del claroscuro.</p>
<p>5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p>	<p>Realización de círculo cromático para el estudio de las mezclas de colores.</p>
		<p>Prueba control</p>

	5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	Aplicación en el Aula Althia.
	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	Realización de una obra abstracta.
6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.	Realización de una actividad para llevar a cabo las distintas fases del proceso creativo.
	6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	Observación en el aula.

Bloque 2. Comunicación audiovisual.

<u>Crterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.	Prueba control.
	7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	Diseño y elaboración de una ilusión óptica.
8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	Análisis de obras abstractas y figurativas. Prueba control.
	8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	Prueba control
9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado.	9.1. Diferencia significativa de significado.	Análisis de imágenes para diferenciar significativa y significado. Prueba control.
	9.2. Diseña símbolos gráficos.	Realización de un símbolo.

10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	10.1. 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).	Diseño y realización, en equipo, de un mensaje en que se hace uso de los recursos visuales.
	10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	Observación en el aula.
	10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	Realización de un cartel publicitario.
11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	Realización de una actividad relacionada con la imagen secuenciada.
12. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	Análisis de una secuencia cinematográfica, anuncio publicitario o similar.
13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	Realización de un proyecto conjunto, aplicando las TIC.

Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
14. Comprender los conceptos del punto,	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	Lámina en el aula.

<p>la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.</p>	<p>14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>	<p>Realización de láminas en las que se hace uso de rectas paralelas y perpendiculares utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>
<p>15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.</p>	<p>15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.</p>	<p>Realización de láminas y/actividades en las que se hace uso de la circunferencia, mediatriz de un segmento y bisectriz de un ángulo.</p>
<p>16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.</p>	<p>16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.</p>	<p>Realización de problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.</p>
	<p>16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.</p>	<p>Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.</p>
	<p>16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.</p>	<p>Construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.</p>
	<p>16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.</p>	<p>Realización de una prueba control</p>
<p>17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y rectas.</p>	<p>17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>	<p>Resolución de casos básicos de tangencias haciendo uso de los materiales de precisión adecuadamente.</p>

18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.	Lámina de dibujo en el aula.
		Prueba control
	18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	Construcción de una espiral a partir de 2 o más centros.
19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones.	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.	Vistas de piezas.
		Prueba control
20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	Perspectiva de piezas a partir de sus vistas.

2.2. CONCRECIÓN EPVA DE 4º E.S.O.:

Bloque 1. Expresión plástica.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	Realización de actividades haciendo uso de los elementos expresivos.
	Cambio del significado de una imagen por medio del color.
	Creación de esquemas compositivos y aplicación de las leyes compositivas para generar una obra.
	Observación de la iniciativa al plantear una actividad.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando	Realización de actividades en las que se apliquen técnicas secas.

diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	Realización de actividades en las que se apliquen técnicas húmedas.
	Realización de actividades en las que se aplican programas y aplicaciones digitales.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.	Observación del uso que se hace de los materiales en función de la técnica a utilizar en cada lenguaje gráfico.
4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	Uso adecuado de la técnica a emplear.
	Limpieza del espacio de trabajo.
	Observación directa de la participación, colaboración y respeto dentro del grupo.
	Producción de un proyecto en equipo, aplicando las fases necesarias para llevarlo a cabo.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	Búsqueda de obras de Arte y análisis de: - los soportes, - materiales y técnicas gráfico-plásticas y - los elementos compositivos de la misma.
	Visionado de obras, situándolas en el período artístico al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
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.	Construcción de polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.
	Ejercicios de tangencias y enlaces.
	Creación de un diseño aplicando los conocimientos de tangencias y enlaces.
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.	Vistas de figuras tridimensionales sencillas.
	Perspectiva isométrica de formas tridimensionales.
	Perspectiva caballera de formas tridimensionales.
	Levantamiento de una perspectiva cónica de un espacio arquitectónico empleando un adecuado punto de vista.

	Limpieza de los ejercicios en los que se hace uso de la Geometría Descriptiva.
3. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	Uso de un programa informático para la creación de un diseño geométrico sencillo.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística. 2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	Visionado de diferentes imágenes, y análisis del uso que hacen de la comunicación visual.
	Análisis de objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.
	Visionado de objetos y clasificación en función de la rama 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.	Diseño de una composición modular utilizando las formas geométricas básicas.
	Realización de una actividad relacionada con el diseño gráfico, organizando y secuenciando todo el proceso.
	Uso de un programa informático para realizar su propio diseño.
	Planificación de los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los	Realización de diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
	Actividad colaborativa aplicando los tipos de plano, valorando sus factores expresivos.

<p>pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>Visionado de documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p>
<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>Elaboración/manipulación de imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.</p>
<p>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.</p>	<p>Análisis de un anuncio publicitario con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

2.3. CONCRECIÓN TAE 2º DE E.S.O.:

Bloque 1. El arte para comprender el mundo.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
<p>1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.</p>	<p>Exposición oral.</p>
<p>2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.</p>	<p>Exposición oral.</p>

Bloque 2. Proyecto y proceso creativo.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
<p>1. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.</p>	<p>Resolución de problemas.</p>
	<p>Trabajo realizado en el aula.</p>
	<p>Aportación del material al aula.</p>

Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>

1. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	Grado de creatividad en la resolución de los planteamientos.
2. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	Trabajo realizado en el aula. Aportación del material al aula.

3. CURSOS DEL PROGRAMA BILINGÜE.

En la forma de evaluar a estos cursos, se tendrá en cuenta el desarrollo de los contenidos propios de la materia, siendo el dominio de la lengua inglesa sólo un complemento positivo en la calificación del alumnado.

La materia de EPVA es una de las que forman parte de la **Sección Europea** del instituto. Durante el presente curso existen cuatro grupos de 2º de E.S.O., siendo dos de ellos los grupos con alumnos bilingües, quedando éstos conformados de forma homogénea debido a la pandemia.

Respecto a TAE, y debido a la optatividad en 2º de E.S.O., es imposible poder organizar un grupo matriculado en esta optativa sólo con alumnos que pertenecen al Programa Lingüístico, a pesar de que en el presente curso hay dos grupos de TAE.

4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Al final de cada una de las evaluaciones, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento. Teniendo en cuenta que, tanto la materia de EPVA como TAE, en la E.S.O., se van a valorar los instrumentos de evaluación, englobados en tres grupos: producción, observación en el aula, y, por último, pruebas objetivas. Todas ellas se van a valorar equitativamente, resultando la calificación de la evaluación, como la suma de las tres partes mencionadas. Los resultados de la evaluación se expresarán del siguiente modo: IN para las calificaciones negativas (menos de 5 puntos), SU, BI, NT o SB para las calificaciones positivas (de 5 a 10 puntos).

Al finalizar el curso académico, se obtendrá una calificación calculada de la media ponderada de los criterios de evaluación.

No se contempla evaluación extraordinaria, de forma que en la "3ª evaluación" se podrá aplicar el mismo criterio de calificación que en las dos evaluaciones anteriores.

Para aprobar, el alumno deberá obtener una calificación suficiente, es decir, 5 o superior.

- Si un alumno entrega un trabajo en el nombre de otro compañero, es decir, supliendo su autoría, quedará registrado y automáticamente suspenso en dicho trabajo. Esto ocurrirá también cuando el trabajo ha sido copiado de otro compañero. En ambos casos, la nota afectará también al alumno que ha prestado su trabajo para dicho fin.
- Del mismo modo, si un alumno es descubierto copiando durante un examen, especialmente con el móvil, el examen será recogido y suspendido. Además, se notificará a sus padres y se tomarán las medidas oportunas adoptadas de las Normas de Convivencia del Centro.

5. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.

5.1. RECUPERACIÓN DE ALGUNA EVALUACIÓN.

- Si un alumno suspende cualquier evaluación, al término de la misma el profesor entregará al alumno un **registro con las actividades** que el alumno deberá realizar, y se indicará la fecha de entrega de las mismas. De este modo, el alumno podrá adquirir las destrezas y conocimientos mínimos exigidos.
- Del mismo modo, si un alumno quiere obtener una calificación superior a la que tenía, podrá conseguirlo entregando los trabajos como le indique su profesor/a y en la fecha que le diga.
- En el caso de EPVA de 4º de E.S.O., en concreto en el bloque de Dibujo Técnico, la recuperación de las evaluaciones suspendidas también consistirá en una prueba escrita del modo y fecha que le indique su profesor/a.

5.2. RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES.

- En el caso de alumnos de 2º, y/o 4º de ESO, con la EPVA de algún curso anterior pendiente, dispondrán de un cuaderno de actividades que el alumno deberá realizar, quedando el profesor que le imparte clase, como responsable de la corrección y seguimiento de dichas actividades. Dicho cuaderno le será proporcionado por el profesor del Departamento de Artes Plásticas que le imparta clase en este curso, el Jefe de Departamento o en su caso, el tutor del alumno, y se le enviará por la Plataforma EducamosCLM.
- Si un alumno está en 3º como en 4º de ESO, la corrección de dichas actividades se realizará del siguiente modo: en caso de 3º, será el profesor de EPVA que le imparte clase, y en caso de 4º, será el profesor que le imparte clase si está matriculado de la optativa de 4º, y si no es el caso, será el Jefe de Departamento el que realice el seguimiento.

6. ASPECTOS RELEVANTES RELACIONADOS CON LAS PRODUCCIONES ARTÍSTICAS.

En relación a la evaluación del proceso de aprendizaje y aplicando los procedimientos de evaluación arriba detallados, el Departamento de Artes Plásticas ha de mencionar de forma especial el hecho de que las materias que se trabajan en la E.S.O. son fundamentalmente procedimentales. Actividades relacionadas con el desarrollo de destrezas y habilidades a desarrollar por parte del alumnado, se llevan a cabo continuamente, por ejemplo. Se añaden a éstas otro tipo de actividades y pruebas objetivas a realizar a lo largo de los trimestres, aunque hacemos especial hincapié en el conjunto de este tipo de actividades como "pruebas" objeto de la evaluación. Dado que en este Centro, además, existe un Bachillerato de Artes y la producción de obras es realmente enorme, el profesorado de este Departamento considera que es más importante la devolución de dichas producciones a los alumnos, previo acuerdo con ellos, y esto se debe a:

- ✓ El espacio que sería necesario para guardarlo todo durante el tiempo estipulado según legislación vigente, es inviable.
- ✓ Necesidad, por parte del alumnado, de revisar sus producciones para resolver sus propias dudas, cuando, además, el profesorado realiza anotaciones con frecuencia sobre las mismas. Dichas indicaciones ayudan al alumnado a alcanzar los objetivos

marcados o incluso se sugieren medidas de ampliación/profundización de ciertos aspectos.

- ✓ Cuestiones emocionales, a veces relacionadas con la autoestima, la propia identidad, su paso por esta etapa educativa, etc. Hemos de ser conscientes de que el Arte, en definitiva, es un medio de expresión y búsqueda interior e íntima de cada individuo.
- ✓ Las producciones artísticas son más que documentos objeto de evaluación y en cada una de ellas hay una pequeña parte de cada alumno y alumna matriculados en alguna de las materias que imparte este Departamento, y como tales, el lugar en el que están mejor custodiados es en manos de sus propios creadores.

Bajo todas estas consideraciones mencionadas, el profesorado de este Departamento considera que para que quede constancia de todas las pruebas que son objeto de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado, todas las actividades propuestas por el profesorado serán entregadas por todos los alumnos, además, de manera digital; es decir, los profesores del Departamento crearán en las Aulas Virtuales del Entorno de Aprendizaje de la Plataforma Educamos CLM, todas las tareas que se hayan pedido, y a medida que se vayan entregando físicamente, el alumno hará una fotografía de dicha actividad, y ésta será adjuntada a la tarea creada a tal efecto. De este modo, quedará a disposición del profesor, Equipo Directivo e incluso del Servicio de Inspección si así lo requiere, en algún procedimiento que pudiera surgir durante el curso académico como recurso a utilizar a causa de alguna reclamación.

7. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.

El profesor debe **autoevaluar** su propia actuación e intercambiar opiniones con los compañeros.

Asimismo, es importante la **reflexión** sobre el clima en la clase, los intercambios comunicativos y la colaboración entre los alumnos, la organización de los materiales y recursos, etc. La información obtenida es la que permite conocer realmente las condiciones en las que está trabajando el profesor, los aspectos que han favorecido el aprendizaje y aquellos otros que sería necesario modificar.

Deben tenerse en cuenta los siguientes factores:

- La **adecuación de actividades y objetivos** al nivel del alumnado.
- **Revisar si el tiempo** dedicado es el adecuado para la asimilación de contenidos.
- Hacer una buena **organización del espacio de trabajo**.
- Observar la **evaluación del aprendizaje** de los propios alumnos.

METODOLOGÍA EN LA E.S.O.

Tanto la **EPVA** como el **TAE**, presentan una planificación dinámica de los contenidos, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos.

El currículo se adapta a las distintas capacidades de los alumnos/as, a sus diferencias individuales y grupales, siendo el principal objetivo lograr **aprendizajes significativos**.

La base metodológica de la propia materia requiere:

- El trabajo en el aula de Plástica, tanto individualmente como en equipo.
- La participación del aprendizaje del alumno y del aprendizaje de sus compañeros.
- Asumir las responsabilidades en relación a compañeros de grupo, dado el caso.
- Practicar la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás.

La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece internet, así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recurrirá a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Cuando sea necesario, el grupo se desplazará al aula de TIC, donde pueden tomar un ordenador, que se encuentra a disposición de los alumnos para cubrir las necesidades de la materia.

1. MÉTODO DE TRABAJO.

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 una serie de nuevos contenidos y acceso a nuevos procedimientos.

Un aspecto importante es la valoración del **proceso incluso por encima del resultado**, de forma que el alumno sepa la importancia que el **trabajo metódico** supone en la creación de imágenes.

Otro eje de trabajo es la **documentación** sobre un tema antes de la elaboración de creaciones propias.

1.1. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS.

Se hará una previsión *aproximada* de la duración de cada una de las sesiones que componen las unidades didácticas teniendo también en cuenta el nivel de progresión y acumulación de contenidos a medida que avanzamos en el curso. Se tendrán también en cuenta aquellos períodos del curso lectivo que sean más adecuados para organizar actividades extraescolares o complementarias.

1.2. AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS.

Agrupamientos.

Es preciso que organicemos agrupamientos que favorezcan modos de aprendizaje cooperativo y que faciliten intercambios de diferentes puntos de vista.

En general, podemos recurrir a modalidades clásicas de agrupamiento:

- *Trabajo individual:* para favorecer la reflexión y la práctica de una manera individualizada
- *Trabajo en pequeño grupo (3-6)* para el desarrollo de experiencias, proyectos, discusión...
- *Trabajo en grupo-clase* para exposición de trabajos realizados y/o para llevar a cabo algún proyecto.

Espacios.

- Mantener la organización y distribución del taller en el que impartiremos las clases según horario. Aquí, las posibilidades de planificación y de realización de actividades diferentes es amplia, flexible y muy enriquecedora para los alumnos. También se disponen de espacios comunes del centro: biblioteca, salón de actos, capilla, pasillos...
- En la medida de lo posible, se usarán espacios de medios audiovisuales e informáticos para el desarrollo de algunas actividades.

2. MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Dentro de los **recursos didácticos**, se procurará que el empleo de información audiovisual sea una constante a lo largo de todo el curso académico.

Los contenidos teóricos son expuestos por el profesor siendo los alumnos los que deben ir tomando notas de lo tratado en clase.

No obstante, para la realización de trabajos de pequeño formato, trabajos de investigación fuera del aula... son los alumnos los que aportarán el material necesario a clase.

En cuanto a los **materiales**, se proveerá a los alumnos de la infraestructura necesaria que cada momento precise, y en una proporción alumnos/equipos lo más óptima posible:

- caballetes de pintura para la elaboración de dibujos de mayor formato,
- mesas que favorecen el trabajo en grupo,
- pantalla y cañón para proyección de imágenes y vídeos,
- ordenadores...

3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Se parte siempre de las diferencias individuales del alumnado en cuanto a capacidades, intereses y motivaciones. Esto nos lleva a contemplar la atención a la diversidad en tres planos muy distintos: la programación, la metodología y los materiales utilizados.

Dado el carácter eminentemente práctico de las materias en la E.S.O., se pueden adaptar sin dificultad alguna a las diferentes capacidades y los medios para alcanzar los objetivos planteados.

3.1. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN LA PROGRAMACIÓN.

- Los **contenidos** de la Programación de Educación Plástica, Visual y Audiovisual no son algo rígido, sino que por el contrario han de atender las necesidades a aquellos alumnos que no presentan un nivel homogéneo con el resto del grupo. Tal es el caso de algunos aspectos que exigen un alto grado de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado.
- Por otro lado, no todos los alumnos necesitan el mismo **tiempo** para asimilar un contenido, ni tampoco lo hace en la misma intensidad. Por tanto, se parte siempre de un nivel mínimo para todos a la terminación de la etapa, y ha de prestarse el tiempo suficiente para recuperar.
Se puede volver en cualquier momento a retomar los conceptos básicos; ello garantiza su comprensión.
- De todos modos, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia en la que se pueden priorizar **contenidos procedimentales**, sin que el resto de contenidos dejen de trabajarse, ya que son los más motivadores y de mayor éxito para los alumnos, especialmente para aquéllos de rendimiento más lento.
- Es fundamental la colaboración con el **Departamento de Orientación**, tanto en la información que aporta como en las directrices que pueden ayudar en la adecuación de la Programación.

3.2. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN LA METODOLOGÍA.

- La enseñanza de **conceptos**, en primer lugar, se realiza a partir de imágenes concretas y experiencias sencillas. De este modo, se pueden respetar las diferencias individuales eligiendo el método que mejor se adecúa a cada uno.
- Por lo que a **actividades** se refiere, existe una gran gama de posibilidades que

estimulan la imaginación, la creatividad y el goce estético. De este modo se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales. Se parte también de actividades más sencillas y se avanza hacia otras de complejidad progresiva, en función de las capacidades que se van desarrollando.

- El profesor debe identificar los aspectos deficitarios dentro del grupo, normalmente asociados a conceptos básicos y a procedimientos generales. Si es necesario, se elaborará una adaptación curricular, tanto si es no significativa como significativa; pero no debemos olvidar tampoco la atención educativa a alumnos con altas capacidades, con los que se debe realizar una profundización en el currículo.

3.3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN LOS MATERIALES.

Tanto en el modo de impartir los conceptos como en las actividades realizadas, las metas a alcanzar son muy diversas y las propuestas de trabajo también. La estructuración de los materiales a emplear abre un amplio campo a la diversidad. Existe una diferenciación en la concepción, realización y acabado, de modo que todos los alumnos puedan servirse de los conocimientos adquiridos como su medio de expresión plástica.

Existen en el Departamento una serie de materiales de refuerzo y de ampliación que permite atender a la diversidad.

MATERIAS DE BACHILLERATO

**CULTURA AUDIOVISUAL
NIVEL: 2º BACHILLERATO
MODALIDAD: ARTES**

CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.

La materia de Cultura Audiovisual contribuye especialmente al desarrollo intelectual del alumnado y a su integración social dentro del entorno que le rodea, proporcionándole una formación amplia que abarca tanto la producción de mensajes audiovisuales sencillos como la capacidad de valorar y analizar críticamente los mensajes que circulan en los distintos medios de comunicación.

La aparición de la fotografía y el cine en el siglo XIX proporcionó una nueva manera de captar la realidad, así como la posibilidad de reproducción, prácticamente ilimitada, de estas imágenes, permitiendo el acceso a esta información a la mayoría de la sociedad. Desde ese momento se ha extendido una comunicación basada en medios audiovisuales. La historia del siglo XX no se puede concebir sin el uso de la imagen y el sonido como herramientas de datación y evaluación de los hechos. Ya en el siglo XXI se produce una nueva revolución social en las comunicaciones: la era digital e internet. Estos dos elementos están suponiendo un cambio radical en los comportamientos sociales: por primera vez en la historia la mayoría de nuestro entorno tiene medios de recepción y envío de información al instante, información que se construye con las herramientas que esta asignatura trata de analizar y comprender.

Actualmente vivimos inmersos en una sociedad que está constituida por un enorme entramado de mensajes icónicos y audiovisuales donde son determinantes las distintas interacciones que se dan entre los medios de comunicación y sus audiencias. Las características de este complejo entramado van a influir en las personas y en la conformación de su identidad. Esa cantidad de información que percibimos en distintos contextos (construida a partir de elementos técnicos audiovisuales como la fotografía, el cine, el vídeo, la televisión, la radio o internet) es de una magnitud como nunca antes se había dado. La sociedad moderna tiene como una de sus señas de identidad la presencia de imágenes digitales en prácticamente cualquier actividad que desarrolle, por lo que resulta imprescindible aprender a desgranar sus elementos configuradores e interpretar sus valores semánticos y expresivos.

Una circunstancia novedosa surgida de las nuevas plataformas digitales es la posibilidad de publicar en la red productos contruidos con muy pocos medios técnicos y al margen de la industria dedicada a la producción digital. Estas producciones individuales pueden ser vistas y/o escuchadas por millones de personas. Por primera vez en la historia, los creativos pueden alcanzar el reconocimiento de su obra sin pasar por el filtro de la industria audiovisual. Este apoyo inicial sirve como indicativo de calidad para una posterior integración de los nuevos creadores dentro de la industria audiovisual. Por otro lado, la facilidad de exposición del material ("subir a la red") no supone un aumento de la calidad de lo creado; muy al contrario, la realidad nos indica que la posibilidad ilimitada de generar fotos, vídeos, blogs y páginas web sin la ayuda del criterio razonado está inundando el mercado audiovisual de productos de calidad muy deficiente. Por tanto, se hace necesario y pertinente facilitar a los alumnos y alumnas herramientas y técnicas educativas que les ayuden a gestionar la información, imágenes, sonidos y distintos recursos creativos que diariamente están a su disposición en casi todos los ámbitos en los que se desarrolla su vida.

Por un lado el alumnado debe aprender a comprender y analizar la cultura audiovisual de la sociedad en la que vive y los medios utilizados para generarla; y por otro, debe desarrollar un sentido crítico con respecto a esas producciones, para ordenar la información recibida y tener elementos de juicio a la hora de enfrentarse a la gran cantidad de mensajes que el mundo audiovisual genera. La adquisición de competencias para el análisis de los elementos expresivos y técnicos, y la dotación de conciencia crítica, deben servir para crear una ciudadanía más responsable, crítica y participativa.

Cultura Audiovisual se desarrolla durante dos cursos académicos. En el primer curso el alumnado analizará la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales junto con las funciones y características de la imagen fija y en movimiento, con el fin de conocer sus fundamentos básicos y tener las primeras herramientas para crear narraciones

audiovisuales sencillas. Está organizado en cuatro bloques, el primero es Imagen y significado, sigue el bloque La imagen fija y su capacidad expresiva, a continuación La imagen en movimiento y su capacidad expresiva. Y el último se dedica a la Narrativa Audiovisual.

En el segundo curso el alumnado analizará la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales; asimismo, comprenderá la organización de la producción de audiovisuales, y las características de los nuevos medios y de los mensajes publicitarios, a fin de adquirir un sentido crítico y realizar productos audiovisuales sencillos. Se estructura en cinco bloques, empezando con la Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales, continúa con las Características de la producción audiovisual en los diferentes medios, el tercer bloque son Los medios de comunicación audiovisual, prosigue con La publicidad y el último es Análisis de imágenes y mensajes audiovisuales.

CAU II – 2º DE BACHILLERATO.

2º DE BACHILLERATO – BLOQUES DE CONTENIDOS.

Bloque 1. Integración de sonido e imagen en la creación audiovisual.

- La función expresiva del sonido.
Características técnicas.
- La grabación del sonido.
Tipos esenciales de microfónica.
Los sistemas monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3 y otros posibles.
- La grabación y difusión musical.
Los sistemas de grabación y reproducción.
- 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.
Planos sonoros.
- 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 en el cine español: 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.)

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

- Evolución histórica de la producción audiovisual en la industria cinematográfica, videográfica y televisiva.
- 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.

Bloque 3. Los medios de comunicación audiovisual.

- 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.

Bloque 4. La publicidad.

- 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.

Bloque 5. Análisis de la imagen y mensajes audiovisuales.

- Lectura de los elementos formales del audiovisual.
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 Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Bloque 1. Integración de sonido e imagen en la creación audiovisual.

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.

- 1.1. Explica las características físicas del sonido, proceso de creación y difusión.
- 2.1. Realiza grabaciones de sonido con aparatos sencillos y valora los resultados obtenidos.
- 3.1. Realiza edición digital, convirtiendo piezas musicales de un sistema de sonido a otro (mono-estéreo, PCM wav, aiff- mp3 y evalúa los resultados. Tamaño, calidad, destino final, etc.
- 4.1. Construye piezas audiovisuales combinando imagen y sonido. Integrando: voz en off, piezas musicales y efectos en la narración visual.
- 5.1. Analiza el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros (voz, efectos y música) empleados en una producción radiofónica o en la banda sonora de una producción audiovisual.
- 5.2. Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido.
- 6.1. Relaciona la banda sonora de películas emblemáticas y su importancia en la calidad del conjunto total de la obra fílmica realizada.
- 7.1. Analiza la composición musical de bandas sonoras en España, valorando la calidad de la construcción musical realizada.
- 8.1. Reconoce las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen los medios sonoros.
- 8.2. Identifica las funciones y necesidades de los sistemas técnicos empleados en la integración de imagen y sonido en un audiovisual o en new media.
- 9.1. Explica las características principales de la narrativa visual del cine mudo, referenciando 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 en los diferentes medios.

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.

- 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.

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.

- 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.

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.

- 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 la imagen y mensajes audiovisuales.

Criterios de evaluación.

1. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión.
2. Seleccionar y aplicar recursos audiovisuales adaptados a una necesidad concreta.

Estándares de aprendizaje.

- 1.1. Analiza producciones audiovisuales justificando soluciones comunicativas empleadas.
- 1.2. Compara los contenidos comunicativos audiovisuales que se encuentran en internet valorando las repercusiones de los mismos.
- 1.3. Analiza los valores expresivos, semánticos y estéticos de un producto audiovisual teniendo en cuenta las soluciones técnicas y comunicativas en la creación del mensaje y el público al que va dirigido.
- 1.4. Realiza valoraciones críticas y constructivas de los mensajes audiovisuales teniendo en cuenta el contexto socio-histórico.
 - 2.1. Proyecta un mensaje audiovisual aplicando soluciones formales y expresivas según el género y formato seleccionado.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

- La función expresiva del sonido.
Características técnicas.
- La grabación del sonido.
Tipos esenciales de microfónica.
- La grabación y difusión musical.
Los sistemas de grabación y reproducción.
- 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.
Planos sonoros.
- 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 en el cine español: 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.)
- Evolución histórica de la producción audiovisual en la industria cinematográfica, videográfica y televisiva.
- 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.
- El lenguaje de la televisión.
Características técnicas y expresivas.
Los géneros y formatos de programas de televisión.
- La televisión del futuro.
- La televisión en España.
Tipologías de programas para televisión y su realización. Informativos, entretenimiento, drama, comedia, terror, musicales, concursos, etc.
- La radio.
Características técnicas y expresivas.
Los géneros y formatos de programas de radio: informativos, magacín, retransmisiones deportivas, etc.
Características propias de cada género.
- 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.
- 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.
- Lectura de los elementos formales del audiovisual.
Lectura denotativa y connotativa de imágenes.
- Análisis de imágenes fijas.
- Valores formales, estéticos, expresivos y de significado de las imágenes.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

PRIMER TRIMESTRE:

1. Historia del cine.
2. La imagen en la creación audiovisual.
3. Integración de sonido en la creación audiovisual.

SEGUNDO TRIMESTRE:

4. Características de la producción audiovisual en los diferentes medios.
5. Los medios de comunicación audiovisual.

TERCER TRIMESTRE:

6. La publicidad. Características y funciones. Recursos.
7. Análisis de la imagen y mensajes audiovisuales.

EVALUACIÓN.

1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los criterios de evaluación. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles, y permiten una valoración objetiva del alumnado.

1.1. CONCRECIÓN DE CAU II:

Bloque 1. Integración de sonido e imagen en la creación audiovisual.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>

1. Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre.	Prueba escrita
2. Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido.	Prueba escrita
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.	Prueba escrita
4. Explicar la relación entre la imagen y el sonido.	Ejercicios prácticos
	Proyección de película y posterior comentario en clase
5. Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual.	Prueba escrita
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.	Prueba escrita.
	Escuchar en clase diferentes bandas sonoras y vincularlo a una década y a un compositor
	Proyección de película destacando la importancia de la banda sonora
7. Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes.	Prueba escrita.
	Escuchar en clase diferentes bandas sonoras y vincularlo a una década y a un compositor
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.	Prueba escrita
9. Analizar la técnica narrativa del cine mudo y sus características técnicas.	Prueba escrita
	Proyección de película en la de cine mudo

10. Comentar las diferencias entre los "gags" visuales y sonoros en el cine.	Proyección de película en la que se aprecian dichas diferencias
11. Exponer la complejidad técnica de la comedia coral.	Explicación en el aula

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

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Comentar el resultado artístico y técnico que utilizan los creadores en la industria del cine y el teatro acerca del mundo del espectáculo.	Prueba escrita
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.	Prueba escrita
3. Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales.	Prueba escrita
	Realización de un guion técnico
4. Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión.	Prueba escrita

Bloque 3. Los medios de comunicación audiovisual.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
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.	Prueba escrita
2. Analizar la importancia creativa, técnica e histórica de los principales realizadores de la Televisión en España.	Prueba escrita
3. Explicar las características principales de la retransmisión radiofónica.	Prueba escrita

4. Comentar las diferencias de planteamiento narrativo de los diferentes géneros radiofónicos, estableciendo sus características principales.	Prueba escrita
5. Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación.	Prueba escrita
6. Identificar y discernir, las comunicaciones que emiten los medios de difusión, diferenciando información de propaganda comercial.	Prueba escrita

Bloque 4. La publicidad.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Valorar la dimensión social y de creación de necesidades de los mensajes publicitarios analizando las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario.	Comentario de un cartel publicitario
	Prueba escrita
2. Analizar los sistemas de inserción de publicidad en los programas de radio y televisión.	Prueba escrita
3. Exponer las consecuencias sociales del papel de los actores cinematográficos como generadores de tendencias y su relación con los patrocinadores comerciales.	Prueba escrita
4. Comentar la relación entre los triunfos deportivos y su asociación a productos comerciales.	Prueba escrita

Bloque 5. Análisis de la imagen y mensajes audiovisuales.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión.	Comentario de un cartel publicitario
	Prueba escrita

2. Seleccionar y aplicar recursos audiovisuales adaptados a una necesidad concreta.	Comentario de un cartel publicitario
---	--------------------------------------

2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Al final de cada una de las evaluaciones, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento. Se van a valorar los instrumentos de evaluación de manera equitativa, resultando la calificación de la evaluación, como la suma de todos ellos.

Los resultados de la evaluación se expresarán con un número entero que va del 0 al 10.

Al finalizar el curso académico, se obtendrá una calificación calculada de la media ponderada de los criterios de evaluación. Para aprobar, el alumno deberá obtener una calificación suficiente, es decir, 5 o superior.

Se contempla una evaluación extraordinaria, de manera que durante el período extraordinario, el alumnado asistirá a clase normalmente, y se trabajarán aquellos aspectos de la Programación que no han sido superados en la evaluación final. En este caso, el sistema para calificar consiste en la realización de un examen, según lo estudiado en clase durante el curso académico.

Si un alumno es descubierto copiando durante un examen, especialmente con el móvil, el examen será recogido y suspendido. Además, se notificará a sus padres y se tomarán las medidas oportunas adoptadas de las Normas de Convivencia del Centro.

3. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.

- Si un alumno suspende **alguna evaluación**, el sistema para evaluar consiste en la realización de un examen teórico, con el cual demuestra que ha alcanzado los objetivos. Además, el profesor pedirá los trabajos que estime oportunos para la adquisición de los contenidos mínimos fijados.
- Asimismo, si tiene una calificación negativa de **todo el curso**, el alumno deberá presentarse a la evaluación extraordinaria que tendrá lugar en el mes de junio.
- En el caso de alumnos matriculados que cursan CAU II que tengan **pendiente la materia de CAU I**, se recuperará realizando una serie de actividades marcadas por el profesor, teniendo en cuenta que estarán pautadas atendiendo a cada evaluación. En este caso, será el profesor que imparte CAU II el responsable de evaluar a los alumnos que tengan pendiente la materia de primero.
Si al final de curso el alumno no supera la materia de CAU I, **será calificado con S.C.** (no evaluable) en CAU II y estará suspenso en las dos materias.
La nota correspondiente a CAU II será conservada, y cuando sea calificado en la de Primero de Bachillerato, será calificado automáticamente en la de Segundo.

**DIBUJO ARTÍSTICO.
NIVEL: 2º BACHILLERATO
MODALIDAD: CIENCIAS Y ARTES**

CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.

El ser humano desde sus primeros años de aprendizaje utiliza el dibujo como medio de expresión, para entender y configurar el mundo que le rodea. El alumnado de bachillerato que cursa la materia de Dibujo Artístico, puede desarrollar esa capacidad innata para usar el dibujo en sus múltiples posibilidades: expresiva, comunicativa, representativa, estética... Es una materia de gran importancia en el bachillerato de modalidad de Arte por su carácter instrumental ya que profundiza en las destrezas que ha de aplicar en otras materias, siendo el dibujo una herramienta gráfica indispensable en todo proceso creativo, comunicativo y visual.

Se fomentará la interdisciplinariedad: imprescindible será la conexión con Dibujo Técnico, Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica, Fundamentos del Arte, Cultura Audiovisual, Volumen, Diseño e Imagen y Sonido; así como con otras áreas como Lengua y Literatura, Historia o Filosofía; de esta forma se aporta un valor global al conjunto de enseñanzas que recibe el alumno y se construyen aprendizajes significativos y un pensamiento divergente. La materia de Dibujo Artístico en esta etapa debe proporcionar un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumno pueda cursar, ya sean artísticas o tecnológicas, siendo base imprescindible para la formación de profesionales creativos: Enseñanzas Artísticas Superiores, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes y otras afines, Enseñanzas creativas en sus múltiples facetas, interiores, moda, producto gráfico, multimedia, joyería, ilustración, diseño web, etc. En la materia de Dibujo Artístico I, el alumno adquirirá y se relacionará con los rudimentos, conceptos, técnicas y herramientas básicas del dibujo artístico, así como una iniciación a la creación y la expresión artística por medio del dibujo.

DIBUJO ARTÍSTICO II – 2º DE BACHILLERATO.

BLOQUES DE CONTENIDOS.

Bloque 1. La forma. Estudio y transformación.

- Funciones del dibujo.
- Glosario de términos conceptuales del nivel educativo.
- Experimentación con los elementos gráfico-plásticos como vehículos de la expresión personal.
- Proporción entre las partes de una forma tridimensional.
- Transformaciones de la forma tridimensional. Espacio interior–espacio exterior: sus representaciones gráficas.
- Estudio de la expresión plástica: recursos gráficos expresivos, transformación y manipulación de imágenes.
- Investigación con técnicas secas (lápices de grafito, carboncillo, lápices de colores, pasteles y ceras, collage y materiales de desecho), ahondando en su carácter de expresión subjetiva.
- Investigación con las técnicas húmedas (acuarelas, témperas, técnicas mixtas, técnicas de estampación), ahondando en su carácter de expresión subjetiva.
- Elección y experimentación con soportes y técnicas para elaborar composiciones personales o en grupo.
- Análisis y explicación de los soportes, materiales y técnicas gráfico plásticas que intervienen en el proceso de creación de una obra artística, y que constituyen el aspecto formal de la misma.
- Auto-evaluación continua del proceso de realización.
- Estrategias de planificación, organización y gestión de proyectos. Selección de la información técnica y recursos materiales.
- Estudio de los diferentes tipos de organizaciones compositivas: geométricas (triangular, cuadrada, rectangular, pentagonal, circular); simetría; contraste; tensiones.
Elementos generales de la composición: formatos, esquemas y ritmos compositivos, equilibrio visual.
Criterios de ordenación de elementos compositivos: puntos de tensión, asociaciones de semejanza o igualdad formal o cromática.
Conocimiento de los recursos para crear interés en el espectador: transmitir intranquilidad, tensión, dinamismo.
Planteamiento de los pasos a seguir para el estudio compositivo de una obra de arte.
- La luz, tipos de iluminación, valoración tonal.
Las sombras en función de la iluminación.
- Importancia del claroscuro para la expresión del volumen en un soporte bidimensional.
Posibilidades de la luz: expresivas, descriptivas, estructurales, constructivas.
Graduación de la luz y la oscuridad.
- Funciones y aplicaciones en los diferentes ámbitos profesionales: diseño, publicidad, fotografía, cine, etc.

Bloque 2. La expresión de la subjetividad.

- Los elementos básicos del lenguaje gráfico-plástico (punto, línea, textura, color...) como valor de expresión.
- Análisis del valor expresivo de la línea mediante la elaboración de bocetos y encajes de planteamiento subjetivo.
- Creatividad.

- Valoración y análisis de obras expresivas y abstractas.

Bloque 3. Dibujo y perspectiva.

- Estudio y estructura del espacio y del volumen.
- Indicadores de profundidad.
- Perspectivas: frontal, lateral y aérea.
Aplicación de la perspectiva cónica al dibujo artístico.

Bloque 4. El cuerpo humano como modelo.

- Morfología y anatomía humana.
- El rostro humano.
- La expresividad humana.
- Ergonomía.
- Proporciones en el cuerpo humano.
Proporciones entre el cuerpo humano y el contexto en el que se encuentra.

Bloque 5. El dibujo en el proceso creativo.

- Posibilidades de las herramientas digitales aplicadas al dibujo, su ejecución, tratamiento y exposición.
Diferencias entre las imágenes producidas por materiales y técnicas convencionales, y las generadas por medios digitales.
Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda y selección a través de diferentes fuentes de información, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación. Búsqueda en redes sociales, blogs, wikis, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y bases de datos especializadas.
- El análisis y exposición de las producciones artísticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Bloque 1. La forma. Estudio y transformación.

Criterios de evaluación.

1. Desarrolla la destreza dibujística con distintos niveles de iconicidad.
2. Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas.

Estándares de aprendizaje.

- 1.1. Interpreta y aplica formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad (apuntes, bocetos, croquis,...), con diferentes técnicas gráficas y según sus funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas),
- 2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la discusión verbal y escrita.

Bloque 2: La expresión de la subjetividad.

Criterios de evaluación.

1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual.
2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual.

3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica.

Estándares de aprendizaje.

- 1.1 Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.
- 2.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas).
- 2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición.
- 3.1. Aplica estrategias y soluciones creativas en trabajos de expresión individual.

Bloque 3. Dibujo y perspectiva.

Criterios de evaluación.

1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.

Estándares de aprendizaje.

- 1.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista.
- 1.2. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista.
- 1.3. Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos.

Bloque 4. El cuerpo humano como modelo.

Criterios de evaluación.

1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana.
2. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes.
3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.

Estándares de aprendizaje.

- 1.1. Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas.
- 1.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos.
- 2.1. Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define.
- 3.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de la figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.
- 3.2. Elabora imágenes con distintos procedimientos gráfico plásticos y distintas funciones expresivas con la figura humana como sujeto.

Bloque 5. El dibujo en el proceso creativo.

Criterios de evaluación.

1. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica.

2. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y del conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.
3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.

Estándares de aprendizaje.

- 1.1. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos.
 - 2.1. Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas artísticas o no del mismo nivel o externos.
 - 2.2. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones gráfico-plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima.
 - 2.3. Está orientado y conoce las posibilidades del Dibujo Artístico en la Enseñanzas Artísticas, Tecnológicas y Científicas con ejemplos claros y contacto directo con artistas, diseñadores, científicos y técnicos.
 - 2.4. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.
 - 2.5. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.
- 3.1. Valora el trabajo propio y ajeno, y lo presenta utilizando la terminología específica.
- 3.2. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

- Glosario de términos conceptuales del nivel educativo.
- Experimentación con los elementos gráfico-plásticos como vehículos de la expresión personal.
- Proporción entre las partes de una forma tridimensional.
- Estudio de la expresión plástica: recursos gráficos expresivos, transformación y manipulación de imágenes.
- Investigación con los diferentes tipos de técnicas.
- Elección y experimentación con soportes y técnicas.
- Auto-evaluación continua del proceso de realización.
- Estrategias de planificación, organización y gestión de proyectos. Selección de la información técnica y recursos materiales.
- Estudio de los diferentes tipos de organizaciones compositivas.
- La luz, tipos de iluminación, valoración tonal.
Las sombras en función de la iluminación.
- Importancia del claroscuro para la expresión del volumen en un soporte bidimensional.
- Creatividad.
- Estudio y estructura del espacio y del volumen.
- Indicadores de profundidad.
- Perspectivas.
- Morfología y anatomía humana.
- Proporciones en el cuerpo humano.
Proporciones entre el cuerpo humano y el contexto en el que se encuentra.
- Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda y selección a través de diferentes fuentes de información, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación. Búsqueda en redes sociales, blogs, wikis, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y bases de datos especializadas.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

PRIMER TRIMESTRE:

1. La forma. Estudio y transformación.

SEGUNDO TRIMESTRE:

2. La expresión de la subjetividad.
3. Dibujo y perspectiva.

TERCER TRIMESTRE:

- 4: El cuerpo humano como modelo
- 5: El dibujo en el proceso creativo

EVALUACIÓN.

1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los criterios de evaluación. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles, y permiten una valoración objetiva del alumnado.

1.1. CONCRECIÓN DE DA II:

Bloque 1. La forma. Estudio y transformación.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Desarrolla la destreza dibujística con distintos niveles de iconicidad.	Visionado de diferentes imágenes con diferentes niveles de iconicidad
	Realización de una actividad en la que se parta de una imagen con un nivel de iconicidad 11 y se vayan realizando versiones diferentes de esa misma imagen pero bajando el nivel de iconicidad
2. Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas.	Basándonos en diferentes textos realizar ilustraciones utilizando los diferentes recursos expresivos

	<p>Realización de dibujos del natural teniendo en cuenta valores de claroscuro, la correcta utilización de la línea, el encaje de los objetos dentro del formato propuesto, la forma, proporción y movimiento que conforma el dibujo</p>
	<p>Visionado de diferentes imágenes, y análisis del uso que hacen de los diferentes elementos gráficos y plásticos según la intencionalidad comunicativa de cada imagen</p>

Bloque 2. La expresión de la subjetividad.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual.	Ejercicios de retentiva de 10 minutos
	Ilustraciones de diferentes textos sin apoyo de ninguna imagen de referencia
2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual.	Ilustraciones de diferentes textos respetando el lenguaje visual propio de cada individuo
3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica.	Realización de un cuaderno de trabajo personal donde semanalmente se vayan haciendo dibujos atendiendo a una serie de temas y técnicas diferentes propuestas por el profesor y también por los propios alumnos

Bloque 3. Dibujo y perspectiva.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.	Apuntes del natural con diferentes tiempos de exposición donde aparezca la figura humana en diferentes entornos, utilizando diferentes recursos gráfico-plásticos
	Uso adecuado del claroscuro

Bloque 4. El cuerpo humano como modelo.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana.	Estudio y observación de la anatomía humana
	Apuntes del natural
2. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes.	Apuntes del natural con diferentes tiempos de exposición
3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.	Apuntes del natural con diferentes técnicas gráfico-plásticas
	Dibujo del natural interpretando la anatomía ósea y muscular

Bloque 5. El dibujo en el proceso creativo.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica.	Realización de una actividad utilizando programas de dibujo digital y secuenciando las diferentes fases del dibujo
2. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y del conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.	Entrevistas personales con el alumnado donde se valore el uso del vocabulario utilizado así como la intencionalidad detrás del uso de cada recurso plástico, de cada técnica y su adecuación al soporte elegido, así como la correcta secuenciación de las diferentes fases en la elaboración de un dibujo

<p>3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.</p>	<p>Observación sistemática en el aula de la correcta ejecución de los trabajos requeridos adecuándose a las pautas indicadas por el profesor y justificando la ejecución de estos mediante entrevistas personales con el alumno o exposiciones orales con el resto del grupo, observación de la aportación del material requerido, de la correcta presentación, puntualidad en la entrega y limpieza de los trabajos.</p>
--	---

2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Al final de cada una de las evaluaciones, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento. Se van a valorar los instrumentos de evaluación de manera equitativa, resultando la calificación de la evaluación, como la suma de todos ellos.

Los resultados de la evaluación se expresarán con un número entero que va del 0 al 10.

Al finalizar el curso académico, se obtendrá una calificación calculada de la media ponderada de los criterios de evaluación. Para aprobar, el alumno deberá obtener una calificación suficiente, es decir, 5 o superior.

Se contempla una evaluación extraordinaria, de manera que durante el período extraordinario, el alumnado asistirá a clase normalmente, y se trabajarán aquellos aspectos de la Programación que no han sido superados en la evaluación final. En este caso, el sistema para calificar consiste en la entrega de los trabajos que no habían sido superados durante el curso académico, y en un examen en aquellos casos que se considere necesario, por ejemplo, por falta de asistencia, que impide realizar dichas actividades dentro del aula.

Si un alumno es descubierto copiando durante un examen, especialmente con el móvil, el examen será recogido y suspendido. Además, se notificará a sus padres y se tomarán las medidas oportunas adoptadas de las Normas de Convivencia del Centro.

3. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.

- Si un alumno suspende **alguna evaluación**, el sistema para evaluar consiste en la realización de los dibujos suspensos o no entregados a lo largo del trimestre, dejando a criterio del profesor si se realiza un examen práctico, con el cual demuestra que ha alcanzado los objetivos. Dicho examen consiste en la realización de un dibujo según lo estudiado en clase durante el curso, el profesor dará unas pautas, y el dibujo deberá ajustarse a ellas. Será de una duración estimada nunca inferior a 1 hora y media.
- Si tiene una calificación negativa de **todo el curso**, el alumno deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria que tendrá lugar en el mes de junio, y hará un examen práctico.
- En el caso de un alumno con **DA I pendiente, y que no está matriculado en DA II**, también realizará un examen práctico del tipo de la evaluación extraordinaria.
- En cambio, si un alumno está **matriculado en DA II y tiene DA I pendiente**, el profesor que le imparte clase le hará un seguimiento a lo largo del curso, de forma

que si evoluciona adecuadamente a lo largo del curso presente, hará un examen sólo si el profesor lo considera conveniente y entregará los trabajos que marque el profesor.

En ambos casos, será el profesor que imparte DA II el responsable de evaluar a los alumnos que tengan pendiente la materia de Primero de Bachillerato.

Si al final de curso el alumno no supera la materia de DA I, **será calificado con S.C.** (sin calificar) en DA II y estará suspenso en las dos materias.

La nota correspondiente a DA II será conservada, y cuando sea calificado en la de Primero de Bachillerato, será calificado automáticamente en la de Segundo.

**DIBUJO TÉCNICO.
NIVEL: 2º BACHILLERATO
MODALIDAD: CIENCIAS Y ARTES**

CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.

El Dibujo Técnico surge como un medio de expresión y comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas como para la comprensión gráfica de bocetos y proyectos tecnológicos y artísticos cuyo último fin sea la creación de productos que puedan tener un valor utilitario, artístico o ambos a la vez. La asignatura favorece la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

Entre sus finalidades figura de manera específica dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. Su dominio es internacional y tiende a la universalidad.

El Dibujo Técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales, de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea diseñar, crear o producir, es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Así, para hacer posible el conocimiento del mundo que nos rodea, es preciso que el alumnado adquiera competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a la norma en los sistemas de representación convencionales. Esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el alumnado aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

La materia se organiza en dos cursos. Durante el primer curso se trabajan los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación, y Normalización. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones.

A lo largo del segundo curso, además de continuar trabajando los contenidos de los bloques ya iniciados en primero, especialmente los relacionados con la resolución de problemas geométricos complejos y con la utilización de los procedimientos característicos del sistema diédrico, se introduce un bloque de contenidos nuevo, denominado Documentación gráfica de proyectos para la integración de los contenidos adquiridos en la etapa.

En el primer bloque, denominado Geometría y Dibujo Técnico, se desarrollan, durante los dos cursos que componen esta etapa, los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

De manera análoga, el segundo bloque dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” o croquización como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

El tercer bloque de contenidos, en el primer curso es Normalización, pretende dotar al alumnado de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque de contenidos, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

El tercer bloque de contenidos, en el segundo curso, denominado Proyectos, tiene como objetivo principal que el alumnado movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

Finalmente, cabe destacar el papel cada vez más predominante de las nuevas tecnologías, especialmente de la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo sino como herramienta, debe de servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo Técnico.

DIBUJO TÉCNICO II – 2º DE BACHILLERATO.

BLOQUES DE CONTENIDOS.

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.

- Resolución de problemas geométricos.
- Proporcionalidad. Sección áurea. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas equivalentes.
- Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. 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. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Resolución de problemas de tangencias sin conocer el radio de la circunferencia.
- Trazado de curvas cónicas y técnicas:
 - Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado.
 - Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de tangencia.
- 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.

Bloque 2. Sistemas de representación.

- Sistema diédrico, construcciones planas:
 - Alfabeto del punto, posiciones de la recta y del plano.
 - Determinación del plano.
 - Intersecciones: entre planos, entre rectas y planos, y puntos de intersección con los planos bisectores.
 - Métodos: Abatimientos, determinación de sus elementos, aplicaciones. Giros, aplicaciones. Cambios de plano, aplicaciones. Construcción de figuras planas, afinidad entre proyecciones.
 - Ángulos.
- Cuerpos geométricos en sistema diédrico:
 - Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Intersecciones.
 - Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas. Intersecciones.
 - Representación de cilindros y conos. Secciones planas. Intersecciones.
- Sistemas axonométricos ortogonales:
 - Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción.
 - Tipología de las axonometrías ortogonales.
 - Representación de figuras planas. Abatimientos.
 - Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

- Elaboración de bocetos, croquis y planos.
- El proyecto: tipos y elementos.

- Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.
- Elaboración de dibujos acotados.
- Croquización de piezas y conjuntos.
- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Bloque 1. Geometría y dibujo técnico.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
	1.2. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.
	1.3. Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes.
	1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.
2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y 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.	2.1. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.
	2.2. Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), 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.
	2.3. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.
	2.4. Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad

	y limpieza a sus soluciones.
3. Dibujar curvas técnicas y cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	3.1. Comprende el origen de las curvas técnicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
	3.2. 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.
	3.3. Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.
4. 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.	4.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.
	4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

Bloque 2. Sistemas de representación.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.	1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico 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 y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico.
	1.4. Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.
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	2.1. Representa el tetraedro, el hexaedro y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, los 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

secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	resolver problemas de medida.
	2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas y/o cónicas, 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.
	2.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.
	3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, 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.
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 caballeras.	
3.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>
1. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva 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	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

aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
	1.4. Croquiza 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.
	1.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.
	1.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.
	1.7. 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.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

- Resolución de problemas geométricos.
- Proporcionalidad. Sección áurea. El rectángulo áureo.
- Rectificaciones. Arco capaz.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical.
- Resolución de problemas de tangencias sin conocer el radio de la circunferencia.
- Trazado de curvas cónicas y técnicas.
- Transformaciones geométricas:
 - Afinidad. Trazado de figuras afines.
 - Homología. Trazado de figuras homólogas.
- Sistema diédrico, construcciones planas:
 - Alfabeto del punto, posiciones de la recta y del plano.
 - Determinación del plano.
 - Intersecciones: entre planos, entre rectas y planos, y puntos de intersección con los planos bisectores.
 - Dominio en la resolución de problemas de paralelismo, perpendicularidad y distancias,
- Cuerpos geométricos en sistema diédrico:
 - Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro. Posiciones singulares. Determinación de secciones planas.
 - Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas.
 - Representación de cilindros y conos. Secciones planas.
- Sistemas axonométricos ortogonales:
 - Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción.
 - Representación de figuras planas. Abatimientos.
 - Representación de cuerpos geométricos.
- Elaboración de dibujos acotados.

- Reciprocidad entre sistemas.
- Dominio de los materiales de precisión.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

PRIMER TRIMESTRE:

BLOQUE: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. SISTEMA DIÉDRICO. MOVIMIENTOS. SEMANAS de la 1 a la 7 (del 12 de septiembre al 28 de octubre)

Introducción al sistema diédrico.

Proyecciones diédricas de los elementos fundamentales.

Propiedades y características de las posiciones relativas.

Cambios de plano

Nuevas proyecciones del punto

Nuevas proyecciones de la recta

Nuevas proyecciones del plano

Obtención de posiciones favorables de rectas

Obtención de posiciones favorables de planos

Giros

Giro de un punto

Giro de una recta

Giro de un plano

Obtención de posiciones favorables de rectas

Obtención de posiciones favorables de planos

Abatimientos

Abatimiento de un plano

Determinación de la verdadera magnitud de formas planas

Restituir a proyecciones formas abatidas

2. SISTEMA DIÉDRICO. VERDADERAS MAGNITUDES **SEMANAS 8 a 12 (del 31 de octubre al 30 de noviembre)**

Distancia entre los elementos fundamentales. Posiciones favorables.

Entre dos puntos

Entre punto y plano

Entre punto y recta

Entre rectas paralelas

Entre planos paralelos

Entre dos rectas que se cruzan

Ángulos entre los elementos fundamentales. Posiciones favorables.

Entre dos rectas

Entre dos planos

Entre recta y plano

Con los planos de proyección.

SEGUNDO TRIMESTRE:

BLOQUE: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

3. SISTEMA DIÉDRICO: OTROS CUERPOS GEOMÉTRICOS

SEMANAS 1 a 3 (del 5 al 22 de diciembre)

- Superficies radiales de vértice propio
 - Concepto y clasificación. La pirámide y el cono.
- Superficies radiales de vértice impropio
 - Concepto y clasificación. El prisma y el cilindro.
- Superficies curvas de revolución
 - Concepto y clasificación. Representación de la esfera.
- Intersecciones con planos y rectas.
 - Sección plana. Casos particulares. Métodos de determinación de una sección plana.
 - Intersección de recta y cuerpo

4. SISTEMA DIÉDRICO. POLIEDROS REGULARES.

SEMANAS 4 a 6 (del 9 al 27 de enero)

- Superficies y cuerpos
 - Concepto de superficie. Clasificación. Poliedros regulares. Fórmula de Euler.
- Poliedros conjugados.
 - El tetraedro
 - Elementos y relaciones. Representaciones.
 - El hexaedro
 - Elementos y relaciones. Representaciones.
 - El octaedro
 - Elementos y relaciones. Representaciones.
 - El dodecaedro
 - Elementos y relaciones. Representaciones.
 - El icosaedro
 - Elementos y relaciones. Representaciones.
- Secciones e intersecciones, desarrollos y transformadas
 - Secciones planas de los poliedros. Intersecciones de recta y poliedro.
- Desarrollos
 - Presencia de los poliedros regulares
 - Antecedentes históricos. Poliedros y arte.

BLOQUE: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

5. TRANSFORMACIONES.

SEMANAS 7 a 10 (del 30 de enero al 24 de febrero)

- Transformaciones geométricas
 - La homología
 - Homología en el espacio.
 - Homología en el plano. Características
 - Rectas límites de una homología
 - Construcciones fundamentales en homología
 - Elementos mínimos para determinar una homología
 - Aplicaciones de la homología

La afinidad

Conceptos y elementos
Aplicaciones de la afinidad

La inversión

Concepto de inversión y elementos
Inverso de un punto
Inverso de una recta
Inversa de una circunferencia
Resolución de tangencias por inversión

6. GENERALIZACIÓN DEL ESTUDIO DE TANGENCIAS. **SEMANAS**
11 y 12 (del 27 de febrero al 10 de marzo)

Potencia respecto a una circunferencia
Concepto de potencia y expresiones de esta
Utilización de la potencia y parte áurea de un segmento
Eje radical de dos circunferencias. Propiedades
Centro radical de tres circunferencias. Propiedades.
Tangencias con circunferencias
Casos posibles
Resoluciones basadas en los elementos radicales
Resoluciones basadas en la inversión

TERCER TRIMESTRE:

BLOQUE: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

7. CURVAS CÓNICAS Y TÉCNICAS.
SEMANAS 1 y 2 (del 13 al 24 de marzo)

Generalización y clasificación de las curvas cónicas
La elipse
Dados los ejes, por puntos. Por afinidad. Por ejes proyectivos.
Dados dos diámetros conjugados.
Dados los ejes. Método de la tarjeta.

La parábola
Dados el foco y la directriz
Dados el vértice, el eje y uno de sus puntos.

La hipérbola
Dados los ejes, por puntos.

Tangencias con curvas cónicas
Propiedades de las tangencias a la elipse
Trazados de tangentes a la elipse
Propiedades de las tangentes a la parábola
Trazados de tangentes a la parábola
Propiedades de las tangentes a la hipérbola
Trazados de tangentes a la hipérbola

BLOQUE: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

8. SISTEMAS AXONOMÉTRICOS ORTOGONALES

SEMANAS 3, 4 y 5 (del 27 de marzo al 21 de abril)

- Características del sistema axonométrico
- Formas de definir un sistema axonométrico
- Determinación de intersecciones
 - Entre dos planos
 - Entre recta y plano
 - Entre sólidos
 - Secciones planas.
- Paso del diédrico al axonométrico
 - Abatimiento de las caras del triedro
 - Perspectiva por intersección de proyecciones
- Representaciones en axonometría
 - De formas planas. La circunferencia.
 - De sólidos
 - Dibujo en perspectiva como parte del proyecto.

9. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

SEMANAS de la 6 a la 9 (del 24 de abril al 19 de mayo)

- Elaboración de bocetos, croquis y planos.
- El proyecto: tipos y elementos.
- Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.
- Elaboración de dibujos acotados.
- Croquización de piezas y conjuntos.
- 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.

EVALUACIÓN.

1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los criterios de evaluación. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles, y permiten una valoración objetiva del alumnado.

1.1. CONCRECIÓN DE DT II:

Bloque 1. Geometría y dibujo técnico.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.	Observación en el aula.
	1.2. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	Ejercicios de piezas. Prueba objetiva.
	1.3. Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes.	Ejercicios de equivalencia.
	1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	Observación en el aula.
2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y 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.	2.1. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.	Ejercicios de potencia. Ejercicios de inversión. Prueba objetiva.
	2.2. Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), 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.	Ejercicios de tangencias. Prueba objetiva.
	2.3. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.	Prueba objetiva.
	2.4. Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y	Ejercicios de tangencias. Prueba objetiva.

	enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.	
3. Dibujar curvas técnicas y cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	3.1. Comprende el origen de las curvas técnicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	Ejercicios de curvas técnicas y cónicas.
	3.2. 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.	Prueba objetiva.
	3.3. Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.	Ejercicios de tangencias en curvas cónicas. Prueba objetiva.
4. 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.	4.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.	Ejercicios de homología.
	4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	Ejercicios de homología y afinidad.

Bloque 2. Sistemas de representación.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la	1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema	Prueba objetiva. Ejercicios de recta y plano. Ejercicios de Intersección y

<p>posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	<p>diédrico como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p>	<p>paralelismo. Ejercicios de Perpendicularidad.</p>
	<p>1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p>	<p>Prueba objetiva. Ejercicios de abatimientos.</p>
	<p>1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico.</p>	<p>Prueba objetiva. Ejercicios de Giros. Ejercicios de Cambios de Plano. Ejercicios de Distancias. Ejercicios de Ángulos</p>
	<p>1.4. Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>	<p>Prueba objetiva.</p>
<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>2.1. Representa el tetraedro, el hexaedro y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, los prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p>	<p>Ejercicios de poliedros. Ejercicios de pirámides y prismas. Prueba objetiva.</p>
	<p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p>	<p>Ejercicios de cilindros y conos.</p>
	<p>2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas y/o cónicas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>	<p>Ejercicios de cortes y secciones.</p>
	<p>2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p>	<p>Ejercicios de cortes y secciones.</p>

	<p>2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p>	<p>Ejercicios de desarrollos de poliedros en cartulinas.</p>
	<p>2.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.</p>	<p>Observación en el aula.</p>
<p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p>	<p>Ejercicio de circunferencia en axonometría y esfera. Ejercicios reversibles de Axonometría a Diédrico y viceversa. Prueba objetiva.</p>
	<p>3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p>	<p>Prueba objetiva.</p>
	<p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>	<p>Ejercicios tipo selectividad.</p>
	<p>3.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.</p>	<p>Observación en el aula.</p>

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje evaluables</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
<p>1. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.</p>	<p>Observación en el aula.</p>

relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	Práctica en el aula. Observación en el aula.
	1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	Ejercicios de croquis.
	1.4. Croquiza 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.	Ejercicios de croquis. Ejercicios de vistas de una pieza. Prueba objetiva.
	1.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.	Observación en el aula.
	1.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	Ejercicios informáticos.
	1.7. 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.	Observación en el aula.

2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La calificación de cada evaluación se obtiene del siguiente modo: el 70 % corresponde a pruebas objetivas, 25 % a actividades variadas relacionadas con la resolución de problemas de la materia trabajada, y el 5% a la observación directa del trabajo en el aula.

En la calificación final de curso, ha de tenerse en cuenta que se trata de una evaluación continua y sumativa, puesto que el grado de complejidad de la materia supone la aplicación de los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso y su utilización en la resolución de problemas gráficos. De esta forma, no supondrá la media aritmética de las tres

evaluaciones, sino que se considerará de manera especial la tercera evaluación, por el motivo señalado.

Si un alumno es descubierto copiando durante un examen, especialmente con el móvil, será recogido dicho examen y lo habrá suspendido automáticamente. Además, se notificará a sus padres y se tomarán las medidas contempladas en las Normas de Convivencia del Centro.

2. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.

3.1. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE ALUMNOS EN EL MISMO CURSO.

- Prueba escrita que versa sobre los contenidos de la evaluación en cuestión.
- Prácticas que servirán para repasar la materia.
- Se dará también la posibilidad de hacer una prueba final, antes de la calificación final del curso, y previa comunicación al alumno. La nota de esta prueba permitirá al alumno subir la nota de la calificación final de la materia, y nunca le perjudicará su calificación, sino que le servirá de preparación para la Prueba de EVAU.

3.2. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN EN LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.

Los alumnos calificados en la evaluación ordinaria con insuficiente, realizarán una prueba objetiva extraordinaria para recuperar la materia. En esta prueba aparecerán preguntas en relación a los contenidos mínimos de los bloques en los que se divide la materia de Dibujo Técnico. La calificación de dicha recuperación será la nota obtenida en esta prueba.

En el tiempo que transcurre desde la finalización de las clases hasta la fecha fijada para la realización de esta prueba, el alumno deberá asistir a sus clases de manera regular, ya que le permitirá la realización de una serie de actividades para la adquisición de aquellos aspectos de la materia que no han sido alcanzados.

3.3. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR.

En el caso de alumnos matriculados en **DT II** que tengan pendiente la asignatura de **DT I**, (o también alumnos que se matriculan directamente en Dibujo Técnico II sin haber cursado Dibujo Técnico I) se recuperará realizando tres pruebas objetivas parciales, teniendo en cuenta que cada prueba se corresponderá con cada evaluación.

Estas pruebas se realizarán de forma independiente a las evaluaciones de 2º de Bachillerato.

El profesor que imparte DT II será el responsable de evaluar a los alumnos que tengan pendiente DT I, así como a aquellos alumnos que tengan que ser evaluados de DT I porque no la cursaron el año anterior.

Si al final de curso el alumno no supera la asignatura de Dibujo Técnico I, **será calificado con S.C.** (sin calificar) en DT II y estará suspenso en las dos materias.

Del mismo modo, una vez aprobado DT I, será calificado automáticamente de DT II, puesto que el profesor le conserva la nota correspondiente a la de Segundo.

DISEÑO.
NIVEL: 2º BACHILLERATO
MODALIDAD: ARTES

CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.

El diseño se ha convertido en un elemento de capital importancia en todo tipo de producciones humanas y constituye hoy uno de los principales motores de la economía cultural. El diseño se aplica en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes, penetrando en lo cotidiano de tal manera que su omnipresencia lo torna imperceptible. La función del diseño en la sociedad contemporánea no debe entenderse únicamente como el proceso de idear y realizar el proyecto, para la producción de objetos, ya sean estos bidimensionales o tridimensionales. Un problema de diseño no es un problema circunscrito a la superficie geométrica de dos o tres dimensiones. Todo objeto se conecta siempre, directa o indirectamente, con un entorno y por tanto, el conjunto de conexiones que un objeto establece con distintas esferas es extensísimo.

Por ello el diseñador ha de contribuir a que se establezca una relación reconocible e inmediata del hombre con su entorno, donde éste se hace accesible, amable, útil y adaptado. El diseño ha de atender tanto a los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales de los objetos, como a los simbólicos y comunicacionales. Un buen diseño contribuye a que podamos utilizar eficazmente los objetos de una manera intuitiva y cómoda o a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno. El Bachillerato es un periodo excelente para comenzar la reeducación del gusto por el diseño como parte integral de la función y el uso o material.

El estudio de los fundamentos básicos del diseño es de gran importancia para capacitar al alumnado en la comprensión y disfrute de su entorno, y en el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente, potenciando la capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo. La iniciación a la práctica del diseño promueve, por lo tanto, posturas activas ante la sociedad y la naturaleza, y fomenta una actitud analítica respecto a la información que le llega del entorno, es decir, contribuye a desarrollar la sensibilidad y el sentido crítico.

La materia se ha estructurado en cinco bloques que agrupan contenidos y procedimientos, no obstante su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial.

El primer bloque estudia el devenir histórico en los principales ámbitos del diseño y debe contribuir a que el alumnado comprenda que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural en el que se desarrolla.

El segundo bloque está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en función de sus dimensiones, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas.

El tercer bloque incide en la importancia de la metodología proyectual como una valiosa y necesaria herramienta que canalice la creatividad, la fantasía y la inventiva a la eficaz resolución de problemas de diseño.

El cuarto y quinto bloques de contenidos pretenden una aproximación al conocimiento y a la práctica del diseño en los ámbitos de la comunicación gráfica, del diseño de objetos y del diseño de espacios.

La enseñanza de la materia de Diseño tiene por finalidad proporcionar una base sólida acerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad, de forma teórico-práctica.

BLOQUES DE CONTENIDOS.

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

- Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias.
- Historia del diseño. De la artesanía a la industria.
Principales períodos 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.

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

- Teoría de la percepción.
- Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.
- Estructura y composición.
Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción...
- Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

- 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.

Bloque 4. Diseño Gráfico.

- 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.

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.

- Nociones básicas de diseño de objetos.
Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.
- Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.
- 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 Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

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.

- 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 período 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 formal.

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.

- 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.
- 4.2. 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.

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.

- 1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.
- 2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a 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.

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.

- 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.

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.

- 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.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

- Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias.
- Historia del diseño. De la artesanía a la industria.
Principales períodos 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.
- Teoría de la percepción.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

PRIMER TRIMESTRE:

- Tipografía
- Ecodiseño
- Señalética

SEGUNDO TRIMESTRE:

- El cartel
- Escuelas y movimientos artísticos
- Diseño gráfico y del producto

TERCER TRIMESTRE:

- Diseño de interiores
- Áreas del diseño
- Ergonomía Antropometría, Biónica.

EVALUACIÓN.

1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los criterios de evaluación. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles, y permiten una valoración objetiva del alumnado.

1.1. CONCRECIÓN DISEÑO:

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
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.	Adquisición de vocabulario específico
	Prueba escrita de las escuelas más relevantes
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.	Exposiciones orales. Visionado del diseño del producto
	Adquisición de vocabulario específico de las distintas funciones en el diseño

Bloque 2. Elementos de configuración formal.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.	Trabajo realizado en el aula
	Resolución de problemas
	Creatividad
2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.	Adquisición de vocabulario específico

3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.	Creatividad
	Trabajo realizado en el aula
4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.	Realización exámenes evau de años anteriores
	Prueba escrita

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	Trabajo realizado en el aula
	Aportación de material a clase
2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.	Realización exámenes evau de años anteriores
	Trabajo realizado en el aula
	Aportación de material a clase
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.	Realización exámenes evau de años anteriores
	Trabajo realizado en el aula
	Aportación de material a clase
4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.	Realización exámenes evau de años anteriores
	Trabajo realizado en el aula
	Aportación de material a clase
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.	Realización exámenes evau de años anteriores
	Trabajo realizado en el aula
	Aportación de material a clase

Bloque 4. Diseño gráfico.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
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.	Prueba escrita
	Trabajo realizado en el aula
2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	Prueba escrita sobre tipografía
	Trabajo realizado en el aula
	Resolución de problemas
3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.	Trabajo realizado en el aula
	Resolución de problemas
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.	Exposiciones orales de algún diseño o diseñadores relevantes
5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.	Trabajo en los que los alumnos pueden realizar libremente cualquier programa incluido la impresión digital de un edificio de diseño grafico

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
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.	Trabajo realizado en el aula Creatividad
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.	Prueba escrita

2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Al final de cada una de las evaluaciones, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento. Se van a valorar los instrumentos de evaluación de manera equitativa, resultando la calificación de la evaluación, como la suma de todos ellos.

Los resultados de la evaluación se expresarán con un número entero que va del 0 al 10.

Al finalizar el curso académico, se obtendrá una calificación calculada de la media ponderada de los criterios de evaluación. Para aprobar, el alumno deberá obtener una calificación suficiente, es decir, 5 o superior.

Se contempla una evaluación extraordinaria, de manera que durante el período extraordinario, el alumnado asistirá a clase normalmente, y se trabajarán aquellos aspectos de la Programación que no han sido superados en la evaluación final. En este caso, el sistema para calificar consiste en la realización de un examen, según lo estudiado en clase durante el curso académico.

Si un alumno es descubierto copiando durante un examen, especialmente con el móvil, el examen será recogido y suspendido. Además, se notificará a sus padres y se tomarán las medidas oportunas adoptadas de las Normas de Convivencia del Centro.

3. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.

Para la recuperación de cualquier **evaluación** el alumno realizará:

- Examen de la materia dada en ese período.
- Entrega de actividades suspensas o no realizadas durante el curso.
- Planes de refuerzo educativo. Se reflejarán los contenidos así como los trabajos a recuperar.
- Para la **recuperación de toda la materia** el alumno realizará un examen teórico de toda la materia, y entregará trabajos que le serán requeridos por el profesor.

**FUNDAMENTOS DEL ARTE.
NIVEL: 2º BACHILLERATO
MODALIDAD: ARTES**

FUNDAMENTOS DE ARTE II-2º DE BACHILLERATO.

CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.

En Fundamentos del Arte II, como continuación de Fundamentos del Arte I, debemos abordar qué es el Arte y cuáles son sus elementos fundamentales, desde diferentes perspectivas y enfoques para que cada persona llegue a establecer sus propios valores acerca de lo que la creación artística le supone en su vida.

Cada individuo, en cada momento diferente de su vida establece unos criterios personales y únicos acerca de lo que le gusta o no en una creación catalogada como artística. Estamos, por tanto, en un terreno formativo en el que los contenidos y procedimientos a desarrollar están encuadrados dentro de la subjetividad personal más absoluta. Aplicando un criterio científico procedimental, debemos mirar al pasado y valorar lo que en su momento fueron las creaciones plásticas más importantes y lo que supusieron en la historia creativa de los pueblos y culturas que nos precedieron. De esta manera, conociendo lo anterior, se puede valorar las manifestaciones artísticas actuales en mejores términos. Facilitar al alumnado una base cultural ayuda a mejorar la perspectiva de los estudiantes acerca de lo que se ha considerado como obra de arte a lo largo del tiempo y permite mejorar la visión personal sobre este apasionante debate. Es decir, el objetivo principal es presentar los objetos culturales anteriores, valorarlos y conocerlos para luego poder establecer las bases de la propia idea sobre qué es la creación artística, fundamentada sobre una base de conocimientos lo más firme posible.

Se pretende que el alumno desarrolle la sensibilidad artística y obtener pilares firmes o argumentos para desarrollar su percepción artística. El primero es intentar analizar la idea primigenia que subyace en toda creación plástica. El segundo es la comparación entre los objetos creados llevados a la realidad por la pulsión artística. En otras palabras: ¿Qué buscaba el artista y qué resultado ha obtenido? Establecidas estas dos bases, a partir de ellas, el alumno puede valorar lo creado, saber por qué se hizo de determinada manera y por qué el resultado obtenido. Y, además, crear su propia opinión acerca de por qué la forma artística tiene más valor en unos casos u otros. Estos pilares deben determinar la evaluación de lo aprendido.

El alumno conoce las creaciones artísticas y/o culturales, identifica el origen, la idea, el objetivo para el que fueron creadas; y valora por comparación entre unas obras y otras, la plasmación obtenida como objeto artístico. De esta manera, los alumnos adquirirán una sólida base histórica, mejorarán su nivel de concepción filosófica del mundo, (puesto que la creación artística les ayuda con el uso de la forma plástica a solidificar sus ideas). Y finalmente, valorarán por comparación entre unas creaciones plásticas y otras, adquiriendo el propio sentido personal y crítico que la sociedad del futuro requiere. Por tanto, esta asignatura de modalidad de Bachillerato Artístico debe facilitar al alumno conocimientos, racionalmente asumibles, fiables desde un punto de vista de asunción personal, de las creaciones artísticas desde la antigüedad hasta nuestros días; fomentar la capacidad de análisis, juicio y crítica personal; y, por último, enraizar su futuro creativo en sólidas bases educativas.

Para captar la importancia histórica que toda obra de arte tiene, primero se debe sentar aquella estructura de base que coloque la obra plástica en el momento inicial en el que se produce. Siendo esencial que se relacione la creación de las piezas de arte con su ubicación cronológica y geográfica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

BLOQUE 1. EL ROMANTICISMO.

Contenidos.

- Expresión desaforada 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 en España: Goya. Costumbrismo rococó. Expresionismo. Caprichos.
- Pintura. El romanticismo en Francia y en el resto de Europa.
- 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. Otros compositores coetáneos.
- Nacimiento de la danza clásica.
- Indumentaria, mobiliario y decoración de interiores: Los estilos *Regency* y Napoleón III.

Criterios de evaluación.

1. Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica.
Diferenciar el significado del término "romántico" aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual
2. Relacionar el romanticismo artístico con el auge del nacionalismo.
3. Conocer la evolución de la arquitectura en el siglo XIX y analizar los principales edificios españoles de la época.
4. Identificar y analizar la obra y las etapas pictóricas de Goya.
5. Comparar la obra pictórica de Goya y de Velázquez.
6. Analizar y comparar las pinturas negras de Goya con expresiones artísticas parecidas de artistas de otras épocas, especialmente con la pintura expresionista del siglo XX.
7. Identificar los pintores románticos europeos.
8. Analizar y comparar la pintura romántica francesa y la obra de Goya, semejanzas y posibles influencias.
9. Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica.
10. Comparar la música romántica con las anteriores o posteriores
11. Explicar los orígenes de la impresión fotográfica.
12. Comentar el nacimiento en Francia de la danza clásica y los elementos clave que la componen.
13. Describir las claves estilísticas de la indumentaria, mobiliario y objetos suntuarios.
14. Analizar la técnica del dorado al mercurio, incidiendo en la toxicidad del proceso, relacionándolo con la explotación del oro en la actualidad.
15. Debatir acerca de la simbología del oro en diferentes culturas.

Estándares de aprendizaje.

- 1.1 Analiza el sentimiento romántico y su relación con el arte.
- 1.2 Conoce la influencia oriental en la época
- 1.3 Destaca a Lord Byron, como símbolo de la época.

- 2.1 Diferencia el término romántico aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual.
- 3.1 Relaciona el romanticismo con el auge del nacionalismo italiano y alemán en el siglo XIX.
- 4.1 Reconoce los elementos arquitectónicos que perviven del clasicismo hasta el eclecticismo
- 4.2 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 Reconoce la obra pictórica de Goya.
- 5.2 Identifica los principales cuadros del pintor aragonés
- 5.3 Clasifica la temática de los cuadros de Goya.
- 6.1 Relaciona el cuadro *La familia de Carlos IV* con *Las Meninas*
- 7.1 Comenta las pinturas negras de Goya.
- 7.2 Compara la obra de Goya de características expresionistas con obras de contenido formal similar en otras épocas y culturas.
- 8.1 Sopesa la importancia de la obra pictórica de Karl Friedrich Schinkel, Caspar David Friedrich, Thomas Cole, John Constable, William Turner y otros posibles.
- 9.1 Analiza la pintura romántica francesa de Théodore Géricault, Eugène Delacroix, Antoine-Jean Gros.
- 9.2 Relaciona el cuadro *La lechera de Burdeos* con la pintura impresionista.
- 10.1 Comenta el cuadro *La balsa de la Medusa*, de Géricault, valorando la base histórica y el resultado plástico.
- 10.2 Analiza la pintura *La muerte de Sardanápalo*
- 11.1 Identifica las primeras impresiones fotográficas y su temática.
- 11.2 Conoce la técnica del pictorialismo
- 12.1 Comenta la música romántica: Beethoven y sus obras principales.
- 12.2 Conoce y explica los principales cambios introducidos por Beethoven en la forma sonata y sinfonía.
- 12.3 Identifica piezas representativas de la obra de Verdi, Wagner, Mendelssohn, Chopin, Schumann, Liszt, Brahms y Berlioz
- 12.4 Relaciona la obra musical de Wagner y la mitología germánica
- 13.1 Explica el nacimiento en Francia de la danza clásica.
- 13.2 Comenta los elementos clave que la componen, como por ejemplo el uso del tutú y el baile de puntas
- 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.
- 15.2 Conoce los efectos nocivos producidos por la técnica del dorado al mercurio
- 16.1 Compara diferentes piezas fabricadas en oro a lo largo de las diferentes culturas de la humanidad.

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.

- Ejemplos en Europa y España.
 - 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.
3. Relacionar las exposiciones universales de la segunda mitad del siglo XIX con la expansión de las nuevas corrientes arquitectónicas
4. Comparar la evolución escultórica desde el clasicismo hasta el final del siglo
5. Analizar la obra de Camille Claudel y su relación con Auguste Rodin
6. Identificar a los principales escultores españoles de la época.
7. Identificar el género pictórico denominado
8. "Pintura orientalista", a partir de la obra pictórica de artistas europeos y españoles
9. Analizar la visión romántica de la historia y el auge del historicismo pictórico
10. Confeccionar un catálogo de obras fin de siglo relacionadas con la pintura "Pompier".
11. Comparar los retratos de Los Madrazo con las obras de pintores coetáneos
12. Reconocer la evolución en la moda femenina
13. Debatir acerca del movimiento romántico de vuelta a la fabricación artesanal "Arts and Crafts" inglés
14. Comentar los planteamientos estéticos de William Morris
15. Analizar las principales obras pictóricas de los pintores prerrafaelitas ingleses
16. Comentar las primeras fotografías en blanco y negro.
17. Relacionar el retrato fotográfico y el retrato pictórico.
18. Describir el contexto en el que se enmarca el nacimiento del cine, así como el nacimiento del cine americano.
19. Analizar la obra musical de compositores del este de Europa.
20. Analizar las claves artísticas en el ballet "El lago de los cisnes" de Tchaikovsky.
21. Comentar e identificar la música popular española, la Zarzuela y sus composiciones más populares.

Estándares de aprendizaje.

- 1.1. Relaciona el internacionalismo político europeo y la llegada a Europa del arte de Oriente.
- 1.2. Conoce la influencia de la independencia latinoamericana en el arte.
- 1.3. Comenta la guerra de Secesión Norteamericana y su influencia en el arte.
- 2.1. Identifica los edificios relacionados con los movimientos neogóticos y neomudéjar: arquerías, columnas, decoración, etc.
- 2.2. Comenta algunos ejemplos en Europa, el *Palacio de Westminster* en Londres, y en España, la *Plaza de Toros de Las Ventas* en Madrid y la *fachada de la catedral de Santa María* de Teruel.
- 3.1. Relaciona las exposiciones universales de París, Londres y Barcelona 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. Analiza 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, a través de los pintores Everett Millais, Gabriel Rossetti y William Hunt
- 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 en Europa (los hermanos Lumier, Georges Méliès, Segundo Chomón) y Norteamérica.
- 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 Zarzuela y sus principales composiciones: "La revoltosa", "La verbena de la paloma", "Agua, azucarillos y aguardiente" y "Gigantes y cabezudos".

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.
- Preimpresionismo: Manet.
- Impresionismo: Monet, Renoir, Degas, Pissarro y Sisley.
- Postimpresionismo: Cézanne y Van Gogh.
- Pintura en España: Santiago Rusiñol, Ramón Casas, Anglada Camarasa, Carlos de Haes, Isidro Nonell, Joaquín Sorolla, José Luis Sert.
- Reino Unido: John Singer Sargent.
- Berthe Morisot. Mary Cassatt.
- Simbolismo. Erotismo. Drogas. Satanismo: Odilon Redon.
- Los "Navis" (Pierre Bonnard), los "Fauves" (Matisse).
- El arte Naif: Rousseau el aduanero.

- 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. La aportación de D. W. Griffith.
- 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.
- Música: impresionismo: Debussy. Ravel.
- Música española: Falla, Albéniz, Granados, Salvador Bacarisse.

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. Describir las claves de la pintura impresionista.
4. Comparar la diferente temática entre los motivos historicistas y el reflejo de la vida cotidiana en las pinturas de la época.
5. Conocer la biografía de Cézanne, su relación con la parte comercial de la creación artística y la influencia en la técnica pictórica posterior.
6. Analizar la obra pictórica de Van Gogh.
7. Debatir acerca de la biografía de Van Gogh y la influencia que tuvo en su pintura.
8. Analizar la pintura española y su valor en relación a la pintura europea.
9. Relacionar el retrato social en Reino Unido: la obra pictórica de John Singer Sargent.
10. Comparar la calidad pictórica de las pintoras impresionistas con las obras de los pintores masculinos.
11. Identificar los cuadros con temática simbolista, diferenciándolos de los de otras temáticas.
12. Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los "Navis" y por los "Fauves".
13. Analizar la técnica pictórica de los pintores "Naif".
14. Analizar el origen teórico y la plasmación en el arte de los planteamientos cubistas.
15. Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas.
16. Comentar la escultura española de la época, la técnica de la soldadura autógena y su relación con Picasso y Julio González.
17. Conocer el cine y sus relaciones con las primeras vanguardias artísticas.
18. Conocer la tipología del cartel publicitario de la época, su importancia e identificar sus principales artistas.
19. Analizar la técnica japonesa del Ukiyo-e y las principales obras de los estampadores japoneses.
20. Debatir acerca de la influencia del grabado japonés con las creaciones europeas.
21. Explicar el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec.
22. Analizar las claves de la música impresionista, ya sea francesa como del resto de Europa.
23. Conocer los compositores españoles y sus obras más representativas.

Estándares de aprendizaje.

- 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. Identifica los cuadros más representativos de: Manet, Monet, Renoir, Degas, Pissarro y Sisley.
- 4.1. Compara los cuadros historicistas con las obras de Pissarro o Sisley.

- 5.1. Describe las principales creaciones de Cézanne.
- 5.2. Conoce la influencia de Cézanne en el cubismo.
- 6.1. Analiza el arte de Van Gogh.
- 7.1. Debate acerca de la posible relación entre vida y obra en Van Gogh.
- 8.1. Identifica las principales obras de los pintores españoles: Santiago Rusiñol, Ramón Casas, Anglada Camarasa, Carlos de Haes, Isidro Nonell y Joaquín Sorolla.
- 9.1. Relaciona la obra pictórica de Sorolla con John Singer Sargent.
- 10.1. Compara la obra pictórica de las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt con los pintores coetáneos.
- 11.1. Relaciona los temas artísticos y su aplicación al arte: simbolismo, erotismo, drogas, satanismo.
- 11.2. Analiza la obra pictórica de Odilon Redon.
- 12.1. Identifica la técnica pictórica de los "Navis" y los "Fauves".
- 12.2. Analiza alguna obra de Pierre Bonnard y Matisse.
- 13.1. Explica la concepción pictórica de Henri Rousseau "el aduanero".
- 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. Compara las etapas creativas de Picasso: épocas rosa, azul, cubista y surrealista.
- 16.1. Conoce la escultura española de la época.
- 16.2. Relaciona la escultura de Julio González y la de Picasso.
- 17.1. Analiza los intercambios recíprocos entre la cinematografía y las vanguardias en otras disciplinas del arte.
- 17.2. Conoce la importancia y las novedades introducidas por D. W. Griffith.
- 18.1. Analiza los elementos formales y narrativos que se dan en el cartel publicitario.
- 18.2. Explica la importancia del cartel publicitario.
- 18.3. Identifica la obra gráfica de los cartelistas: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.
- 19.1. Analiza la técnica japonesa del Ukiyo-e y las principales obras de los estampadores japoneses: Kitagawa Utamaro, Utagawa Hiroshige, Katsushika Hokusai.
- 20.1. Relaciona el grabado japonés con las creaciones europeas, sobre todo en la obra de Van Gogh y de Hergé.
- 21.1. Explica el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec.
- 22.1. Comenta la música impresionista, utiliza para ello alguna obra de Claude Debussy o Maurice Ravel.
- 23.1. Analiza la obra musical de los compositores españoles: Manuel de Falla, Isaac Albéniz, Enrique Granados, Salvador Bacarisse y otros.

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.
- El modernismo catalán. La obra de Gaudí.
- La arquitectura modernista europea. Víctor Horta.
- 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, su extensión y duración cronológica.
3. Reconocer y comparar el modernismo español con el europeo.
4. Analizar la escultura modernista española.
5. Reconocer las claves estilísticas en la escultura crisoelefantina.
6. Comentar la importancia de la cartelística española.
7. Identificar la tipología del mobiliario modernista.
8. Describir la evolución en la técnica del vidrio durante el Modernismo.
9. Analizar los elementos claves de la joyería modernista.

Estándares de aprendizaje.

- 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. Conoce la obra de Antonio Gaudí.
- 3.2. Compara la obra arquitectónica de Antonio Gaudí, Víctor Horta y Adolf Loos.
- 4.1. Analiza y comenta 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 y comenta 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: 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 pintores surrealistas.
3. Debatir acerca del movimiento "Dada" y las obras más importantes de este movimiento artístico.
4. Explicar las claves estilísticas en arquitectura, pintura y mobiliario del movimiento "De Stijl".

5. Analizar la importancia histórica de Salvador Dalí y Luis Buñuel.
6. Explicar la importancia del cine europeo, señalando ejemplos de gran trascendencia posterior.
7. Reconocer la importancia de los ballets rusos en París y en la historia de la danza contemporánea.
8. Analizar la evolución de Igor Stravinsky y su relación con la danza.

Estándares de aprendizaje.

- 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 Salvador Dalí, Joan Miró y Jean Arp y la pintura metafísica de Giorgio de Chirico.
- 3.1. Describe el movimiento "Dada" y la obra escultórica de Jean Tinguely.
- 4.1. Explica la concepción artística de los neoplasticistas holandeses, el grupo "De Stijl".
- 4.2. Analiza las obras en arquitectura, pintura y mobiliario de los artistas neoplasticistas: Piet Mondrian, Theo van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld.
- 5.1. 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", "Ángel exterminador" y "Ese oscuro objeto del deseo".
- 6.1. Comenta las claves del expresionismo alemán, a través de películas como "El gabinete del doctor Caligari" de Robert Wiene, "Metrópolis" de Fritz Lang y "Nosferatu" de F.W. Murnau.
- 6.2. Analiza la importancia de la película "El ángel azul" de Josef von Sternberg, y la presencia en ella de Marlene Dietrich.
- 7.1. Analiza la importancia del ballet ruso, utilizando la obra de Serguéi Diághilev y Nijinsky.
- 7.2. Reconoce la labor de artistas del momento, como por ejemplo Picasso, Matisse y Natalia Goncharova, en la creación de decorados para los ballets rusos.
- 8.1. Comenta la obra musical de Igor Stravinsky y su relación con la danza: "El pájaro de fuego", "Petrushka", "La consagración de la primavera".
- 8.2. 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.
- Escultura: Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.
- Tamara de Lempicka. Pintora.
- El cine cómico mudo estadounidense.
- Música: la revista musical. El Folies Bergère. El Moulin Rouge.
- Música dodecafónica, serialista y atonal. Arnold Schönberg.
- La música norteamericana. Irving Berlin, George Gershwin.
- Mobiliario *art decó*: Jacques Emile Ruhlmann y Eileen Gray.
- 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.
4. Debatir acerca de la obra pictórica de Tamara de Lempicka.
5. Conocer y comentar el cine cómico mudo estadounidense.
6. Reconocer la importancia y trascendencia musical del género artístico denominado "La revista musical".
7. Distinguir las claves de la música dodecafónica.
8. Evaluar las composiciones musicales de los Estados Unidos de la época.
9. Identificar la música popular norteamericana.
10. Describir los elementos esenciales en mobiliario y artes aplicadas del estilo art decó.
11. Analizar la importancia del lujo y su relación con los diseños *decó*.
12. 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.

- 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. Analiza y compara la escultura de Pablo Gargallo y de Constantin Brancusi.
- 4.1. Comenta la obra pictórica de la pintora Tamara de Lempicka.
- 5.1. Analiza y comenta algunos fragmentos de películas de los actores Buster Keaton, Harold Lloyd y Charles Chaplin.
- 6.1. 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.
- 7.1. Analiza la música dodecafónica, utilizando composiciones, entre otras posibles, de la obra musical de Arnold Schönberg, Anton Webern o Alban Berg.
- 8.1. Comenta la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin.
- 9.1. Identifica y diferencia los ritmos de la música negra americana: espiritual, blues, jazz.
- 10.1. Identifica las claves esenciales del mobiliario decó, a través de los diseñadores Jacques Emile Ruhlmann y Eileen Gray.
- 11.1. Compara la tipología de las joyas decó, por ejemplo Cartier, con las de otras épocas.
- 11.2. Analiza el concepto del lujo en relación al arte, en particular con la joyería.
- 11.3. Debate acerca de la relación entre lujo y artesanía, utilizando entre otros ejemplos posibles la empresa Patek Philippe.
- 12.1. 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", de Hergé.
- El cómic norteamericano.
- El primer súper héroe: "Superman", de Jerry Siegel y Joe Shuster.
- El héroe triste y solitario: "Batman", de Bob Kane y Bill Finger.
- El orgullo americano: "Captain America", de Joe Simon y Jack Kirby.
- Las aventuras espaciales: "Flash Gordon", de Alex Raymond.
- El exotismo selvático: "Tarzán", de Burne Hogarth.
- 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.

Estándares de aprendizaje.

- 1.1. Analiza la representación plástica del crack bursátil de 1929 en Estados Unidos.
- 1.2. Entiende la repercusión que tuvo la expansión de la crisis en Europa.
- 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" y "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 la situación cultural y económica de España a través de 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 y la labor de Serge Lifar.
- 9.1. Identifica la música "Swing" y su relación con las Big Band americanas, por ejemplo la orquesta de Benny Goodman.

BLOQUE 8. EL PERÍODO DE ENTREGUERRAS Y 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".
- Abstracción escultórica: Henry Moore, Antoine Pevsner, Naum Gabo.
- 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 fotoperiodismo independiente: la agencia Magnum.
- La fotografía de guerra: Robert Capa.
- La captación del instante: Henri de Cartier-Bresson.
- El París nocturno: Brassai.

- 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 y 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 en relación a los totalitarismos.
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 y otras, utilizando, por ejemplo, la obra gráfica de Robert Capa, o los españoles: Agustí Centelles, José María Díaz-Casariago, "Campúa", Venancio Gombau o "Alfonso".
7. Explicar la técnica de la fotografía nocturna, valorando los condicionantes técnicos.
8. Comparar la técnica del collage aplicada a diferentes motivos.
9. Analizar las claves narrativas y plásticas de la comedia musical norteamericana.
10. Razonar la importancia de los grandes estudios cinematográficos en la historia y desarrollo el 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.

- 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.
- 5.2. Comenta la obra de Dimitri Shostakóvich y el comunismo soviético.
- 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 y Matisse.
- 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-Goldwyn-Mayer.
- 11.1. Analiza las claves narrativas del género del "suspense", especialmente en 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 y "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: "Obsesión", de Luchino Visconti; "Roma, città aperta" y "Alemania año cero", de Roberto Rossellini y "Ladrón de bicicletas", de 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 funcionalismo orgánico escandinavo: Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen.
- El mobiliario funcionalista: Marcel Breuer, Mies van der Rohe.
- El diseño industrial. La Bauhaus y su influencia posterior.
- El aerodinamismo y el organicismo americano: Raymond Loewy, Henry Dreyfus, el matrimonio Eames.
- Francisco Ibáñez. La editorial Bruguera.
- El cómic 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.
- Elvis Presley: el "Rey del rock and roll".
- 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. Identificar el aerodinamismo y el organicismo americano con la configuración de la sociedad de consumo masivo.
6. Comentar la importancia del cómic español.
7. Debatir acerca de la supremacía comercial de las producciones cinematográficas norteamericanas y analizar sus posibles causas.
8. Analizar la gran comedia cinematográfica.
9. Analizar las claves de la creación de los estudios Bronston en España.
10. Relacionar la obra cinematográfica de Luis García Berlanga con la sociedad española de su tiempo.
11. Explicar las claves de la moda de alta costura, sus condicionantes artísticos y económicos.
12. Conocer el origen del rock and roll.
13. Reconocer la música del maestro español Rodrigo.

14. Analizar la evolución de las coreografías en el ballet, desde los ballets rusos hasta las nuevas creaciones.

Estándares de aprendizaje.

- 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. Identifica los diseños de Raymond Loewy, Henry Dreyfus y el matrimonio Eames con el desarrollo de la sociedad del momento.
- 6.1. Reconoce las claves del éxito del cómic español, incidiendo en la obra de Francisco Ibáñez, y su relación con la editorial Bruguera.
- 7.1. Analiza el dominio europeo de la cinematografía americana y la obra de los grandes directores norteamericanos, especialmente John Ford y John Houston.
- 8.1. Comenta la gran comedia cinematográfica, remarcando la obra plástica del director alemán Billy Wilder.
- 9.1. Relaciona la cinematografía española y la importancia de los estudios Bronston.
- 10.1. Analiza las claves de la comedia en la obra cinematográfica de Luis García Berlanga.
- 11.1. Analiza la industria de la moda de alta costura, aplicando entre otras, la obra creativa de Cristóbal Balenciaga.
- 11.2. Comenta la revolución que supuso el *New Look* de Christian Dior.
- 12.1. Identifica la música rock and roll y conoce el papel de Elvis Presley en el desarrollo de la misma.
- 13.1. Relaciona la obra musical de Joaquín Rodrigo con el romanticismo musical anterior, señalando la importancia mundial de "El concierto de Aranjuez".
- 14.1. 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.
- Pop Art: Andy Warhol, Roy Lichtenstein.
- 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.
- El diseño industrial Pop y los movimientos italianos de contracorriente.
- Fotografía: el sensualismo de David Hamilton. La elegancia de Juan Gyenes.
- 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 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.
- El auge del flamenco. Paco de Lucía y Camarón de la Isla.
- El baile flamenco: Antonio. Carmen Amaya. La compañía de Antonio Gades.
- La moda francesa: Yves Saint Laurent.

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. Identificar las claves del diseño italiano de los años 60-70.
5. Analizar las diferentes visiones de la realidad a través de la fotografía.
6. 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.
7. Comparar los diferentes movimientos musicales occidentales: pop, rock, jazz, blues, etc.
8. Analizar los cambios que se producen en la cinematografía española durante la transición.
9. Valorar la importancia para la industria del cine de la obra creativa de Francis Ford Coppola, George Lucas y otros.
10. Comparar el cine europeo, norteamericano y oriental.
11. Analizar la importancia creciente de la televisión como fenómeno de comunicación y su importancia en el arte.
12. Comentar la nueva generación de superhéroes del cómic. La editorial "Marvel" y la obra de Stan Lee.
13. Exponer la importancia de la música flamenca en todo el mundo.
14. Comentar la evolución en la moda europea de este tiempo.

Estándares de aprendizaje.

- 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. Identifica las claves del diseño pop y de los grupos italianos de contradiseño.
- 5.1. Compara la diferente concepción plástica en la obra fotográfica de David Hamilton, Juan Gyenes, Irving Penn y otros.

- 6.1. Comenta las claves del sonido musical: monofónico, estereofónico, dolby, 5.1; 7.1.
- 7.1. Analiza las claves de la música Pop.
- 7.2. Identifica las principales canciones de los "Beatles".
- 7.3. Explica las claves del movimiento "Fans".
- 7.4. Comenta la aceptación mayoritaria del Jazz.
- 7.5. Analiza la obra jazzística y vital de Miles Davis y Chet Baker.
- 8.1. Describe la evolución del cine español en el periodo de la transición, a través de los directores de la época.
- 9.1. Comenta el resurgimiento del gran cine norteamericano con la obra cinematográfica de Francis Ford Coppola, George Lucas, Stanley Kubrick y otros.
- 10.1. Analiza la filmografía del director japonés Akira Kurosawa.
- 11.1. Reconoce el paso de la Televisión a fenómeno de comunicación de masas.
- 12.1. Comenta la nueva generación de superhéroes creadas por Stan Lee, como Spider Man, Iron Man, Los 4 fantásticos y X Men.
- 12.2. Explica las claves del éxito mundial de la editorial de cómics "Marvel".
- 13.1. Identifica la obra musical de Paco de Lucía y de Camarón de la Isla.
- 13.2. Explica las claves del éxito internacional del flamenco.
- 13.3. Reconoce la importancia del baile flamenco en el mundo, referencia la danza y coreografías de Carmen Amaya y Antonio Gades.
- 13.4. Analiza la ubicación del flamenco en España y establece conclusiones a partir de los datos obtenidos.
- 14.1. 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.
- El diseño industrial postmoderno: El grupo Memphis.
- 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, Icíar Bollaín.
- Televisión: Aparición del color. Retransmisiones en directo: olimpiadas, futbol, conciertos, guerras.
- Fotografía en España: Cristina García-Rodero, Alberto García Alix.
- 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. Valorar la importancia del diseño postmoderno en la evolución y configuración del diseño actual.

4. Analizar el fenómeno social que supone la música en vivo retransmitida a través de la televisión.
5. Debatir acerca del ideal de belleza relacionándolo con el éxito mediático y social de las "supermodelos".
6. Comparar las creaciones en el mundo de la moda de los diseñadores más relevantes.
7. Analizar el cambio filosófico que supone asumir el nuevo rol del artista como fenómeno mutante.
8. Exponer la importancia de las compañías musicales españolas en todo el mundo, destacando especialmente la difusión de las compañías flamencas.
9. Reconocer las principales obras cinematográficas de los creadores españoles, valorando el éxito internacional de todos ellos.
10. Valorar la irrupción de las directoras españolas en el panorama cinematográfico español e internacional, analizando su obra artística: Pilar Miró, Icíar Bollaín, Josefina Molina, etc.
11. Explicar la evolución técnica y escenográfica del paso de la televisión en blanco y negro a la televisión en color.
12. Analizar la realidad social española a través de la mirada fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García-Alix.
13. Comentar la evolución del cine de animación.

Estándares de aprendizaje.

- 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. Comenta los valores del diseño del grupo Memphis y su influencia en las tendencias actuales.
- 4.1. Analiza la fuerza de la música pop y su capacidad de crear acción política, explicando el fenómeno musical "Live Aid".
- 5.1. Comenta la eclosión de la moda como fenómeno de masas.
- 5.2. Explica la idea de belleza referenciada al éxito de las supermodelos.
- 5.3. Analiza el cambio de patrón estético desde las actrices hacia las modelos.
- 6.1. Comenta la evolución de los pases de modelos a espectáculos audiovisuales.
- 6.2. Explica el auge de los diseñadores en los "mass media".
- 6.3. 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.
- 7.1. Analiza la obra musical y artística de Michael Jackson y Madonna.
- 8.1. Explica la importancia de las compañías de danza y de las coreografías de Sara Baras y de Joaquín Cortés.
- 9.1. 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.
- 10.1. Analiza la labor creativa de Pilar Miró, Icíar Bollaín y otras directoras españolas.
- 10.2. Analiza en términos de diversidad y complementariedad el cine español femenino y masculino.
- 11.1. Explica la evolución de la técnica televisiva desde el blanco y negro al color.
- 11.2. Relaciona la televisión y los grandes eventos seguidos en directo a través de ella: olimpiadas, fútbol, conciertos, guerras.
- 12.1. Comenta la visión de España y su gente reflejada en la obra fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García -Alix.
- 13.1. 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 2000-2014.

Contenidos.

- El ecologismo y el arte.
- El islamismo radical. La destrucción de las imágenes religiosas.
- Arquitectura: Barroquismo: Frank Gehry. Espectacularidad y polémica: Santiago Calatrava.
- El concepto "High Tech". La obra de Norman Foster.
- La obra de Zaha Hadid.
- El internacionalismo universal. Internet.
- La tecnología digital: cine, televisión, fotografía y música.
- 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: "Los Soprano", "Mad Men", etc.
- 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 Zaha Hadid con la del resto de arquitectos contemporáneos.
5. Explicar la importancia de internet y de la tecnología digital 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.
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.

- 1.1. Analiza las manifestaciones artísticas relacionadas con el ecologismo, utilizando 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, en referencia 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 Zaha 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: "Los Soprano", "Mad Men", "Lost", "House", "Isabel", "Cuéntame", etc.
- 9.3. Compara la técnica narrativa de las series televisivas con la ficción cinematográfica.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

- Expresión desaforada del sentimiento. Oposición al intelectualismo racionalista del siglo XVIII.
- Arquitectura. Continuación y evolución del neoclasicismo.
- Arquitectura española. Edificios notables.
- Pintura en España: Goya.
- Pintura. El romanticismo en Francia y en el resto de Europa.
- Romanticismo tardío. Arquitectura:
 - Neoestilos: neomudéjar, neogótico.
 - Ejemplos en Europa y España.
- Exposiciones universales de París, Londres y Barcelona. La torre Eiffel.
- Escultura.
- Pintura. Francia: los Pompier: Bouguereau, Cormon, Alexandre Cabanel, Jean-León Gérôme.
- El historicismo.
- Preimpresionismo: Manet.
- Impresionismo: Monet, Renoir, Degas, Pissarro y Sisley.
- Postimpresionismo: Cézanne y Van Gogh.
- Pintura en España.
- Los “Navis” (Pierre Bonnard), los “Fauves” (Matisse).
- El cubismo, ruptura de una única visión. Juan Gris, George Braque, Pablo Ruiz Picasso.
- Las etapas pictóricas de Picasso.
- Características principales del Art Nouveau francés.
- El movimiento en Europa: Modernismo, Jugendstil, Sezession, Liberty.
- El modernismo catalán. La obra de Gaudí.
- La arquitectura modernista europea. Vítor Horta.
- Escultura.
- El irracionalismo onírico. El movimiento surrealista. Origen. Principales artistas: Salvador Dalí, Jean Arp, Joan Miró.
- El movimiento Dadá. La obra escultórica de Jean Tinguely.
- El movimiento neoplasticista holandés “De Stijl”: arquitectura, pintura y mobiliario.
- Notas distintivas de la arquitectura *decó*.
- Estados Unidos: los grandes edificios. La escuela de Chicago. New York: Chrysler building. Empire State building.
- Escultura: Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.
- Tamara de Lempicka. Pintora.
- 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 Lange, Walker Evans.
- La primera película de animación.
- El cómic europeo: “Tintín”, de Hergé.
- El cine español.
- Arquitectura fascista y comunista: Berlín y Moscú.
- Abstracción escultórica: Henry Moore, Antoine Pevsner, Naum Gabo.
- El cartel como propaganda política. El *collage*. La obra de Josep Renau.
- El funcionalismo. Arquitectura: la simplificación ornamental. La geometría y la matemática como mensaje primordial.
- La obra de Ludwig Mies van der Rohe. Frank Lloyd Wright. Le Corbusier.
- El funcionalismo orgánico escandinavo: Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen.
- El diseño industrial. La Bauhaus y su influencia posterior.
- El cómic español: “Mortadelo y Filemón”.
- Años 60-70. 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.
- Pop Art: Andy Warhol, Roy Lichtenstein.
- Hiperrealismo. David Hockney. Antonio López. Eduardo Naranjo.
- Escultores vascos: Jorge Oteiza. Eduardo Chillida, Agustín Ibarrola.
- Años 80-90. Arquitectura. El estilo posmoderno. El edificio como espectáculo.
- Escultura: el exceso figurativo. La obra de Fernando Botero y Alberto Giacometti.
- El diseño industrial postmoderno.
- Los grandes diseñadores. La industria del prêt à porter. El mundo de los complementos. El diseñador como estrella mediática.
- Años 2000-2014. El ecologismo y el arte.
- Arquitectura: Barroquismo: Frank Gehry. Espectacularidad y polémica: Santiago Calatrava.
- El concepto "High Tech". La obra de Norman Foster.
- La obra de Zaha Hadid.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

PRIMER TRIMESTRE:

El romanticismo
El romanticismo tardío (1850-1900).
Las vanguardias

SEGUNDO TRIMESTRE:

El modernismo-art nouveau.
El surrealismo y otras vanguardias.
Los felices años veinte. El art decó.
La gran depresión y el arte de su época.

TERCER TRIMESTRE:

El período de entreguerras y la segunda guerra mundial.
El funcionalismo y las décadas 40-50.
Los años 60-70.
Los años 80-90.
Los años 2000-2014.

EVALUACIÓN.

1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los criterios de evaluación. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles, y permiten una valoración objetiva del alumnado.

1.1. CONCRECIÓN FUAR II:

BLOQUE 1. EL ROMANTICISMO.	
Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica. Diferenciar el significado del término "romántico" aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual 2. Relacionar el romanticismo artístico con el auge del nacionalismo. 3. Conocer la evolución de la arquitectura en el siglo XIX y analizar los principales edificios españoles de la época. 4. Identificar y analizar la obra y las etapas pictóricas de Goya. 5. Comparar la obra pictórica de Goya y de Velázquez. 6. Analizar y comparar las pinturas negras de Goya con expresiones artísticas parecidas de artistas de otras épocas, especialmente con la pintura expresionista del siglo XX. 7. Identificar los pintores románticos europeos. 8. Analizar y comparar la pintura romántica francesa y la obra de Goya, semejanzas y posibles influencias. 9. Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica. 10. Comparar la música romántica con las anteriores o posteriores 11. Explicar los orígenes de la impresión fotográfica. 12. Comentar el nacimiento en Francia de la danza clásica y los elementos clave que la componen. 13. Describir las claves estilísticas de la indumentaria, mobiliario y objetos suntuarios. 	Prueba escrita
	Comentario de una obra de arte



14. Analizar la técnica del dorado al mercurio, incidiendo en la toxicidad del proceso, relacionándolo con la explotación del oro en la actualidad.
15. Debatir acerca de la simbología del oro en diferentes culturas.

BLOQUE 2. EL ROMANTICISMO TARDÍO (1850-1900).

Criterios de evaluación

Instrumentos de evaluación

<ol style="list-style-type: none">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.3. Relacionar las exposiciones universales de la segunda mitad del siglo XIX con la expansión de las nuevas corrientes arquitectónicas4. Comparar la evolución escultórica desde el clasicismo hasta el final del siglo5. Analizar la obra de Camille Claudel y su relación con Auguste Rodin6. Identificar a los principales escultores españoles de la época.7. Identificar el género pictórico denominado8. "Pintura orientalista", a partir de la obra pictórica de artistas europeos y españoles9. Analizar la visión romántica de la historia y el auge del historicismo pictórico10. Confeccionar un catálogo de obras fin de siglo relacionadas con la pintura "Pompier".11. Comparar los retratos de Los Madrazo con las obras de pintores coetáneos12. Reconocer la evolución en la moda femenina13. Debatir acerca del movimiento romántico de vuelta a la fabricación artesanal "Arts and Crafts" inglés14. Comentar los planteamientos estéticos de William Morris15. Analizar las principales obras pictóricas de	<p>Prueba escrita</p>
---	-----------------------

<p>los pintores prerrafaelitas ingleses</p> <p>16. Comentar las primeras fotografías en blanco y negro.</p> <p>17. Relacionar el retrato fotográfico y el retrato pictórico.</p> <p>18. Describir el contexto en el que se enmarca el nacimiento del cine, así como el nacimiento del cine americano.</p> <p>19. Analizar la obra musical de compositores del este de Europa.</p> <p>20. Analizar las claves artísticas en el ballet "El lago de los cisnes" de Tchaikovsky.</p> <p>21. Comentar e identificar la música popular española, la Zarzuela y sus composiciones más populares.</p>	<p>Comentario de una obra de arte</p>
---	---------------------------------------

<p>BLOQUE 3. LAS VANGUARDIAS</p>	
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Instrumentos de evaluación</p>

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. Describir las claves de la pintura impresionista.
4. Comparar la diferente temática entre los motivos historicistas y el reflejo de la vida cotidiana en las pinturas de la época.
5. Conocer la biografía de Cézanne, su relación con la parte comercial de la creación artística y la influencia en la técnica pictórica posterior.
6. Analizar la obra pictórica de Van Gogh.
7. Debatir acerca de la biografía de Van Gogh y la influencia que tuvo en su pintura.
8. Analizar la pintura española y su valor en relación a la pintura europea.
9. Relacionar el retrato social en Reino Unido: la obra pictórica de John Singer Sargent.
10. Comparar la calidad pictórica de las pintoras impresionistas con las obras de los pintores masculinos.
11. Identificar los cuadros con temática simbolista, diferenciándolos de los de otras temáticas.
12. Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los "Navis" y por los "Fauves".
13. Analizar la técnica pictórica de los pintores "Naif".
14. Analizar el origen teórico y la plasmación en el arte de los planteamientos cubistas.
15. Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas.
16. Comentar la escultura española de la

Prueba escrita

<p> época, la técnica de la soldadura autógena y su relación con Picasso y Julio González. 17. Conocer el cine y sus relaciones con las primeras vanguardias artísticas. 18. Conocer la tipología del cartel publicitario de la época, su importancia e identificar sus principales artistas. 19. Analizar la técnica japonesa del Ukiyo-e y las principales obras de los estampadores japoneses. 20. Debatir acerca de la influencia del grabado japonés con las creaciones europeas. 21. Explicar el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec. 22. Analizar las claves de la música impresionista, ya sea francesa como del resto de Europa. 23. Conocer los compositores españoles y sus obras más representativas. </p>	<p>Comentario de una obra de arte</p>
---	---------------------------------------

BLOQUE 4. EL MODERNISMO-ART NOUVEAU.

Criterios de evaluación

Instrumentos de evaluación

<ol style="list-style-type: none"> 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, su extensión y duración cronológica. 3. Reconocer y comparar el modernismo español con el europeo. 4. Analizar la escultura modernista española. 5. Reconocer las claves estilísticas en la escultura crisoelefantina. 6. Comentar la importancia de la cartelística española. 7. Identificar la tipología del mobiliario modernista. 8. Describir la evolución en la técnica del vidrio durante el Modernismo. 9. Analizar los elementos claves de la joyería modernista. 	<p>Prueba escrita</p>
	<p>Comentario de una obra de arte</p>

BLOQUE 5. EL SURREALISMO Y OTRAS VANGUARDIAS.

Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
<ol style="list-style-type: none"> 1. Relacionar el descubrimiento de la psicología con las claves plásticas del surrealismo. 2. Identificar las principales obras y los principales pintores surrealistas. 3. Debatir acerca del movimiento "Dada" y las obras más importantes de este movimiento artístico. 4. Explicar las claves estilísticas en arquitectura, pintura y mobiliario del movimiento "De Stijl". 5. Analizar la importancia histórica de Salvador Dalí y Luis Buñuel. 6. Explicar la importancia del cine europeo, señalando ejemplos de gran trascendencia posterior. 	<p>Prueba escrita</p>

<p>7. Reconocer la importancia de los ballets rusos en París y en la historia de la danza contemporánea.</p> <p>8. Analizar la evolución de Igor Stravinsky y su relación con la danza</p>	<p>Comentario de una obra de arte</p>
--	---------------------------------------

BLOQUE 6. LOS FELICES AÑOS VEINTE. EL ART DECÓ.	
Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las claves sociales y políticas que se relacionan con el <i>art decó</i>. 2. Reconocer el estilo <i>art decó</i> en arquitectura, identificando los edificios emblemáticos de este estilo. 3. Analizar las principales obras y escultores de la época. 4. Debatir acerca de la obra pictórica de Tamara de Lempicka. 5. Conocer y comentar el cine cómico mudo estadounidense. 6. Reconocer la importancia y trascendencia musical del género artístico denominado "La revista musical". 7. Distinguir las claves de la música dodecafónica. 	<p>Prueba escrita</p>

<p>8. Evaluar las composiciones musicales de los Estados Unidos de la época.</p> <p>9. Identificar la música popular norteamericana.</p> <p>10. Describir los elementos esenciales en mobiliario y artes aplicadas del estilo art decó.</p> <p>11. Analizar la importancia del lujo y su relación con los diseños <i>decó</i>.</p> <p>12. 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.</p>	<p>Comentario de una obra de arte</p>
--	---------------------------------------

BLOQUE 7. LA GRAN DEPRESIÓN Y EL ARTE DE SU ÉPOCA.

Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
<p>1. Comentar la relación entre la situación política europea y su reflejo en el arte.</p> <p>2. Analizar el arte social o comprometido.</p> <p>3. Debatir acerca de la función social del arte.</p> <p>4. Analizar la importancia para el mundo del arte de Walt Disney como empresa.</p> <p>5. Describir el nacimiento del cómic, ya sea europeo con "Tintín", como el nacimiento de los superhéroes de Estados Unidos.</p> <p>6. Explicar la trascendencia posterior en el arte, del cómic de esta época.</p> <p>7. Analizar las claves sociológicas del cine español. Cultura y situación económica de España. La guerra civil.</p> <p>8. Comentar la situación del ballet europeo, la influencia de los coreógrafos soviéticos en el Ballet de la Ópera de París.</p> <p>9. Reconocer las composiciones musicales de las denominadas "Big Band" americanas.</p>	<p>Prueba escrita</p> <p>Comentario de una obra de arte</p>

BLOQUE 8. EL PERÍODO DE ENTREGUERRAS Y LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
-------------------------	----------------------------

<ol style="list-style-type: none"> 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 en relación a los totalitarismos. 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 y otras, utilizando, por ejemplo, la obra gráfica de Robert Capa, o los españoles: Agustí Centelles, José María Díaz-Casariego, "Campúa", Venancio Gombau o "Alfonso". 7. Explicar la técnica de la fotografía nocturna, valorando los condicionantes técnicos. 8. Comparar la técnica del collage aplicada a diferentes motivos. 9. Analizar las claves narrativas y plásticas de la comedia musical norteamericana. 10. Razonar la importancia de los grandes estudios cinematográficos en la historia y desarrollo el 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. 	<p>Prueba escrita</p> <hr/> <p>Comentario de una obra de arte</p>
--	---

BLOQUE 9. EL FUNCIONALISMO Y LAS DÉCADAS 40-50.

Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
-------------------------	----------------------------

<ol style="list-style-type: none"> 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. Identificar el aerodinamismo y el organicismo americano con la configuración de la sociedad de consumo masivo. 6. Comentar la importancia del cómic español. 7. Debatir acerca de la supremacía comercial de las producciones cinematográficas norteamericanas y analizar sus posibles causas. 8. Analizar la gran comedia cinematográfica. 9. Analizar las claves de la creación de los estudios Bronston en España. 10. Relacionar la obra cinematográfica de Luis García Berlanga con la sociedad española de su tiempo. 11. Explicar las claves de la moda de alta costura, sus condicionantes artísticos y económicos. 12. Conocer el origen del rock and roll. 13. Reconocer la música del maestro español Rodrigo. 14. Analizar la evolución de las coreografías en el ballet, desde los ballets rusos hasta las nuevas creaciones. 	<p>Prueba escrita</p>
	<p>Comentario de una obra de arte</p>

BLOQUE 10. LOS AÑOS 60-70.

Criterios de evaluación

Instrumentos de evaluación

<ol style="list-style-type: none"> 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. Identificar las claves del diseño italiano de los años 60-70. 5. Analizar las diferentes visiones de la realidad a través de la fotografía. 6. 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. 7. Comparar los diferentes movimientos musicales occidentales: pop, rock, jazz, blues, etc. 8. Analizar los cambios que se producen en la cinematografía española durante la transición. 9. Valorar la importancia para la industria del cine de la obra creativa de Francis Ford Coppola, George Lucas y otros. 10. Comparar el cine europeo, norteamericano y oriental. 11. Analizar la importancia creciente de la televisión como fenómeno de comunicación y su importancia en el arte. 12. Comentar la nueva generación de superhéroes del cómic. La editorial "Marvel" y la obra de Stan Lee. 13. Exponer la importancia de la música flamenca en todo el mundo. 14. Comentar la evolución en la moda europea de este tiempo. 	<p>Prueba escrita</p>
	<p>Comentario de una obra de arte</p>

<p>BLOQUE 11. LOS AÑOS 80-90.</p>	
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Instrumentos de evaluación</p>

<ol style="list-style-type: none">1. Analizar la evolución de la arquitectura desde la uniformidad racionalista al barroquismo personalista del creador.2. Comentar la evolución escultórica en occidente.3. Valorar la importancia del diseño postmoderno en la evolución y configuración del diseño actual.4. Analizar el fenómeno social que supone la música en vivo retransmitida a través de la televisión.5. Debatir acerca del ideal de belleza relacionándolo con el éxito mediático y social de las "supermodelos".6. Comparar las creaciones en el mundo de la moda de los diseñadores más relevantes.7. Analizar el cambio filosófico que supone asumir el nuevo rol del artista como fenómeno mutante.8. Exponer la importancia de las compañías musicales españolas en todo el mundo, destacando especialmente la difusión de las compañías flamencas.9. Reconocer las principales obras cinematográficas de los creadores españoles, valorando el éxito internacional de todos ellos.10. Valorar la irrupción de las directoras españolas en el panorama cinematográfico español e internacional, analizando su obra artística: Pilar Miró, Icíar Bollaín, Josefina Molina, etc.11. Explicar la evolución técnica y escenográfica del paso de la televisión en blanco y negro a la televisión en color.12. Analizar la realidad social española a través de la mirada fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García-Alix.13. Comentar la evolución del cine de animación.	<p>Prueba escrita</p> <hr/> <p>Comentario de una obra de arte</p>
---	---

BLOQUE 12. LOS AÑOS 2000-2014.	
Criterios de evaluación	Instrumentos 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 Zaha Hadid con la del resto de arquitectos contemporáneos. 5. Explicar la importancia de internet y de la tecnología digital 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. 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.	Prueba escrita
	Comentario de una obra de arte

2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Al final de cada una de las evaluaciones, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento. Se van a valorar los instrumentos de evaluación de manera equitativa, resultando la calificación de la evaluación, como la suma de todos ellos.

Los resultados de la evaluación se expresarán con un número entero que va del 0 al 10.

Al finalizar el curso académico, se obtendrá una calificación calculada de la media ponderada de los criterios de evaluación. Para aprobar, el alumno deberá obtener una calificación suficiente, es decir, 5 o superior.

Se contempla una evaluación extraordinaria, de manera que durante el período extraordinario, el alumnado asistirá a clase normalmente, y se trabajarán aquellos aspectos de la Programación que no han sido superados en la evaluación final. En este caso, el sistema para calificar consiste en la realización de un examen, según lo estudiado en clase durante el curso académico.

Si un alumno es descubierto copiando durante un examen, especialmente con el móvil, el examen será recogido y suspendido. Además, se notificará a sus padres y se tomarán las medidas oportunas adoptadas de las Normas de Convivencia del Centro.

3. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.

- Si un alumno suspende **alguna evaluación**, el sistema para evaluar consiste en la realización de un examen teórico, demostrando que ha adquirido los contenidos mínimos.
- Asimismo, si tiene una calificación negativa de **todo el curso**, el alumno deberá presentarse a la evaluación extraordinaria que tendrá lugar en el mes de junio. En este caso, el sistema para evaluar consiste en la realización de un examen, según lo estudiado en clase durante el curso.
- En el caso de alumnos matriculados que cursan FUAR II que tengan **pendiente la materia de FUAR I**, se recuperará realizando tres pruebas objetivas, teniendo en cuenta que estarán pautadas atendiendo a cada evaluación.

En este caso, será el profesor que imparte FUAR II el responsable de evaluar a los alumnos que tengan pendiente la materia de Primero.

Si al final de curso el alumno no supera la materia de FUAR I, **será calificado con S.C.** (sin calificar) en FUAR II y estará suspenso en las dos materias.

La nota correspondiente a FUAR II será conservada, y cuando sea calificado en la de Primero de Bachillerato, será calificado automáticamente en la de Segundo.

TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA.

NIVEL: 2º BACHILLERATO

MODALIDAD: ARTES

CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.

Esta asignatura se inserta dentro de las materias específicas de la modalidad de Bachillerato de Artes. Permite profundizar y ampliar los conocimientos y habilidades adquiridos especialmente en las asignaturas de Dibujo Artístico I y II, y Fundamentos del Arte. Con ella se pretende que el alumno adquiera el conocimiento de los recursos, técnicas, métodos y aplicaciones instrumentales que han utilizado, y siguen utilizando, los artistas a lo largo de la historia del arte, integrando la importancia que tiene la correcta ejecución técnica en el proceso creativo al mismo tiempo que incorpora nuevos recursos y aplicaciones más actuales. Técnicas de expresión gráfico-plástica proporciona una amplia visión de los elementos técnicos, materiales y procesos creativos necesarios en futuros estudios artísticos, tanto universitarios como de ciclos formativos.

Esta asignatura contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

La profundización en los bloques de contenidos planteados (Bloque 1: Materiales, Bloque 2: Técnicas de dibujo, Bloque 3: Técnicas de pintura, Bloque 4: Técnicas de grabado y estampación y

Bloque 5: Técnicas mixtas) ofrece al alumnado la posibilidad de investigar y trabajar directamente con las distintas técnicas, al mismo tiempo que desarrolla procesos de expresión de sus propias ideas, con el fin de plasmarlas de la forma más adecuada posible, creando obras gráficas técnicamente correctas que puedan perdurar en el tiempo. A través de la experimentación práctica con diferentes materiales, el alumno crea sus propias imágenes buscando soluciones adecuadas a los objetivos planteados y a sus propias necesidades o inquietudes emocionales.

El desarrollo de las capacidades creativas del alumno le va a permitir iniciarse en el campo de las artes plásticas desarrollando un espíritu crítico dentro del mundo artístico, pudiendo experimentar y elegir con qué técnicas se siente más cómodo. Además, a través de los conocimientos adquiridos, podrá apreciar con una profundidad mucho mayor el valor del patrimonio artístico y, por lo tanto, fomentar actitudes de respeto hacia sus propias creaciones, las de otros compañeros y manifestaciones creativas más novedosas.

BLOQUES DE CONTENIDOS.

Bloque 1. Materiales.

- Materiales y técnicas a lo largo de la historia.
- Propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales.
- Propiedades y uso de los distintos soportes en cada técnica.
- Apreciación estética y simbólica de los distintos materiales.

Bloque 2. Técnicas de dibujo.

- Evolución de las técnicas de dibujo a lo largo de la Historia del Arte.
- Materiales, útiles y soportes de dibujo.
- Técnicas secas.
Lápices de grafito, compuestos, grasos y de color.
Pasteles, ceras, carboncillo y rotulador.
- Técnicas húmedas y mixtas.
La tinta y sus herramientas.
- Aplicación de las técnicas propias del dibujo en la realización de trabajos.
Proceso creativo.

Bloque 3. Técnicas de pintura.

- Evolución de las técnicas pictóricas a lo largo de la Historia del Arte.
- Materiales, útiles y soportes de pintura.
- Técnicas al agua. Acuarela.
Témpera. Acrílico. Temple.
- Técnicas oleosas. Encaustos.
Óleos.
- Técnicas de pintura mural.
Grafiti.
- Aplicación de las diversas técnicas de expresión propias de la pintura en la realización de trabajos.

Bloque 4. Técnicas de grabado y estampación.

- Evolución de las técnicas de grabado a lo largo de la Historia del Arte.
- Materiales, útiles, maquinaria y soportes de grabado.
- Monotipia plana.
Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.

Bloque 5. Técnicas mixtas y alternativas.

- Estudio de las técnicas mixtas en la Historia del Arte.
- Incorporación de otros materiales, herramientas y técnicas a la expresión artística.
- Técnicas y procedimientos contemporáneos.
La instalación artística.
- Expresión y experimentación a través del uso de las técnicas gráfico-plásticas.
- Reutilización de materiales en obras de arte.
- Las TIC como medios de búsqueda de información, marcos expositivos y para conocer y usar aplicaciones artísticas.
- Programas y aplicaciones digitales de dibujo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

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.

- 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.
2. Aplicar, de manera apropiada, las diferentes técnicas secas y húmedas aplicadas al dibujo.

Estándares de aprendizaje.

- 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.

- 1.1. Describe las técnicas de pintura.
- 1.2. Conoce, elige y aplica correctamente los materiales e instrumentos utilizados en cada técnica pictórica.
 - 2.1. 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.
 - 2.2. 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.

- 1.1. Describe las técnicas de grabado y estampación.
- 1.2. Define con propiedad, tanto de forma oral como escrita, los términos propios de las técnicas de grabado.

- 2.1. Describe las fases de producción 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 gráfico-plásticas distintas a las tradicionales.

Estándares de aprendizaje.

- 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.
- 2.1. Investiga y aprende, utilizando las TIC, diferentes técnicas alternativas.
- 2.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

- Propiedades y uso de los distintos soportes en cada técnica.
- Materiales, útiles y soportes de dibujo.
- Técnicas secas.
Lápices de grafito, compuestos, grasos y de color.
Pasteles, ceras, carboncillo.
- Técnicas húmedas y mixtas.
La tinta y sus herramientas.
- Aplicación de las técnicas propias del dibujo en la realización de trabajos.
Proceso creativo.
- Materiales, útiles y soportes de pintura.
- Técnicas al agua. Acuarelas y otras técnicas.
- Aplicación de las diversas técnicas de expresión propias de la pintura en la realización de trabajos.
- Incorporación de otros materiales, herramientas y técnicas a la expresión artística.
- Técnicas y procedimientos contemporáneos.
- Expresión y experimentación a través del uso de las técnicas gráfico-plásticas.
- Reutilización de materiales en obras de arte.
- Las TIC como medios de búsqueda de información.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN A TRAVÉS DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

PRIMER TRIMESTRE:

1. Materiales
- 2: Dibujo. Técnicas secas.

SEGUNDO TRIMESTRE:

2. Dibujo. Técnicas húmedas
4. El grabado

TERCER TRIMESTRE:

3. La pintura. Técnica grasa y magra
5. Técnicas mixtas y alternativas

EVALUACIÓN.

1. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los referentes de la evaluación son los criterios de evaluación. Esta información se obtiene de los instrumentos de evaluación que se van a emplear a lo largo de todo el curso; por tanto, dichos instrumentos permiten evaluarlos.

Los instrumentos utilizados en la evaluación son variados, accesibles, flexibles, y permiten una valoración objetiva del alumnado.

1.1. CONCRECIÓN TGP:

Bloque 1. Materiales.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Materiales y técnicas a lo largo de la historia.	Estudio y análisis de los diferentes materiales utilizados a lo largo de la historia del arte
	Evolución de cada material a lo largo de la historia del arte. Pigmento-aglutinante
	Diferencia entre técnica seca y húmeda, y técnicas grasas y magras
2. Propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales.	Trabajos de investigación y posterior exposición oral sobre los diferentes materiales y de cómo estos influyen en la técnica elegida. Relación entre aglutinante , pigmento, diluyente y técnica
3. Propiedades y uso de los distintos soportes en cada técnica.	Elegir con propiedad el soporte adecuado a la técnica que se va a trabajar
4. apreciación estética y simbólica de los distintos materiales.	Exposiciones orales individuales y conjuntas, así como debates en clase sobre la función estética de los diferentes materiales y la carga simbólica de éstos

Bloque 2. Técnicas de dibujo.	
<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Evolución de las técnicas de dibujo a lo largo de la Historia del Arte.	Estudio y análisis de los diferentes materiales utilizados a lo largo de la historia del arte
2. Materiales, útiles y soportes de dibujo.	<p>Aportación del material necesario</p> <p>Aplicación de técnicas secas y técnicas húmedas en el dibujo</p> <p>Diferentes tipos de soporte para el dibujo y la correcta elección según la técnica</p>
3. Técnicas secas. Lápices de grafito, compuestos, grasos y de color. Pasteles, ceras, carboncillo y rotulador.	<p>Realización de trabajos con técnicas secas a partir de modelos elegidos por el alumnado siguiendo las pautas del profesor.</p> <p>Entrevistas personales con el alumnado para resolver las posibles dificultades que vayan surgiendo en la aplicación de las diferentes técnicas</p>
4. Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.	<p>Realización de trabajos con técnicas húmedas a partir de modelos elegidos por el alumnado siguiendo las pautas del profesor.</p> <p>Realización de trabajos con técnicas mixtas a partir de modelos elegidos por el alumnado siguiendo las pautas del profesor.</p> <p>Entrevistas personales con el alumnado para resolver las posibles dificultades que vayan surgiendo en la aplicación de las diferentes técnicas</p>
5. Aplicación de las técnicas propias del dibujo en la realización de trabajos. Proceso creativo.	<p>Realización de trabajos con técnicas secas a partir de modelos elegidos por el alumnado siguiendo las pautas del profesor</p> <p>Entrega de trabajos atendiendo a criterios de limpieza y respeto a las fechas establecidas</p>

Bloque 3. Técnicas de pintura.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Evolución de las técnicas pictóricas a lo largo de la Historia del Arte.	Estudio y análisis de los diferentes materiales utilizados a lo largo de la historia del arte
2. Materiales, útiles y soportes de pintura.	La pintura: técnica magra y grasa. Diferencias y soporte. Técnica mixta
3. Técnicas al agua. Acuarela. Témpera. Acrílico. Temple.	Realización de trabajos con técnicas húmedas: acuarela, temple y acrílico a partir de modelos elegidos por el alumnado siguiendo las pautas del profesor. Historia y composición del temple. Soportes
4. Técnicas oleosas. Encaustos. Óleos.	Historia y evolución del óleo, composición y soportes. La encáustica. Evolución composición y soportes
5. Técnicas de pintura mural. Grafiti.	Historia y evolución de la pintura mural Desde la pintura rupestre al graffiti
6. Aplicación de las diversas técnicas de expresión propias de la pintura en la realización de trabajos.	Realización de trabajos con técnicas pictóricas a partir de modelos elegidos por el alumnado siguiendo las pautas del profesor
	Entrega de trabajos atendiendo a criterios de limpieza y respeto a las fechas establecidas

Bloque 4. Técnicas de grabado y estampación.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Evolución de las técnicas de grabado a lo largo de la Historia del Arte.	Historia del grabado. Nomenclatura y numeración de estampas
	Realización de un breve cuestionario
2. Materiales, útiles, maquinaria y soportes de grabado.	Entrevistas personales con el alumnado y observación del correcto empleo del vocabulario apropiado
	Aportación de los materiales necesarios
	Limpieza y entrega puntual del trabajo

	Mantenimiento y respeto por las normas del taller
3. Monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	Realización de un monotipo
	Realización de planchas por medio de procedimientos directos aditivos, sustractivos y mixtos.
	Investigación sobre técnicas experimentales de grabado y su posterior exposición oral
	Correcta secuenciación y numeración de las estampas

Bloque 5. Técnicas mixtas y alternativas.

<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Instrumentos de evaluación</u>
1. Estudio de las técnicas mixtas en la Historia del Arte.	Estudio y análisis de los diferentes materiales utilizados a lo largo de la historia del arte y de la evolución de estos a partir del siglo XIX-XX
2. Incorporación de otros materiales, herramientas y técnicas a la expresión artística.	Estudio y análisis de los diferentes materiales utilizados a lo largo de la historia del arte y de su evolución a partir del siglo XXI
3. Técnicas y procedimientos contemporáneos. La instalación artística.	Investigación sobre la instalación artística y propuesta de una instalación secuenciando todos los pasos a seguir para la ejecución de dicho proyecto
4. Expresión y experimentación a través del uso de las técnicas gráfico-plásticas.	Trabajo individual sobre un tema concreto donde el alumno tendrá que elegir una o varias técnicas y justificarlas en una exposición oral al resto de compañeros
5. Reutilización de materiales en obras de arte.	Realización de un collage a partir de un tema acordado en clase
6. Las TIC como medios de búsqueda de información, marcos expositivos y para conocer y usar aplicaciones artísticas.	Realización de diferentes trabajos de investigación individuales y en grupo para analizar las diferentes técnicas utilizadas a lo largo de la historia del arte

7. Programas y aplicaciones digitales de dibujo.	
--	--

2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Al final de cada una de las evaluaciones, se obtendrá una calificación que resulta de la ponderación de los criterios de evaluación, expresada a través de los diferentes instrumentos de evaluación. Cada criterio puede ser valorado con más de un instrumento. Se van a valorar los instrumentos de evaluación de manera equitativa, resultando la calificación de la evaluación, como la suma de todos ellos.

Los resultados de la evaluación se expresarán con un número entero que va del 0 al 10.

Al finalizar el curso académico, se obtendrá una calificación calculada de la media ponderada de los criterios de evaluación. Para aprobar, el alumno deberá obtener una calificación suficiente, es decir, 5 o superior.

Se contempla una evaluación extraordinaria, de manera que durante el período extraordinario, el alumnado asistirá a clase normalmente, y se trabajarán aquellos aspectos de la Programación que no han sido superados en la evaluación final. En este caso, el sistema para calificar consiste en la entrega de los trabajos que no habían sido superados durante el curso académico, y en un examen en aquellos casos que se considere necesario, por ejemplo, por falta de asistencia, que impide realizar dichas actividades dentro del aula.

Si un alumno es descubierto copiando durante un examen, especialmente con el móvil, el examen será recogido y suspendido. Además, se notificará a sus padres y se tomarán las medidas oportunas adoptadas de las Normas de Convivencia del Centro.

3. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.

Tanto en el caso de suspender alguna evaluación, como todo el curso (en cuyo caso el alumno deberá presentarse a la evaluación extraordinaria de junio) el sistema para evaluar consiste en la entrega de los trabajos pedidos por la profesora, con los cuales demuestra que ha alcanzado los objetivos y ha desarrollado las destrezas necesarias.

METODOLOGÍA EN BACHILLERATO.

1. MÉTODO DE TRABAJO.

El trabajo se fundamentará en lo siguiente:

1. **Seguimiento** de los contenidos de la materia.
2. **Ejercicios prácticos** que se especifican en cada una de las materias referentes a los contenidos que se van explicando, generando un espacio en el que las dudas y resolución en grupo de las mismas forme parte del aprendizaje de los alumnos.
3. **Pruebas objetivas.**

A pesar de tener las materias de Cultura Audiovisual, Dibujo Técnico, Diseño y Fundamentos del Arte unos contenidos específicos referentes al estudio, no por ello hay que pasar por alto el desarrollo de la **creatividad**.

El alumno configurará su propio libro de apuntes a partir de las fotocopias y ejercicios que se vayan viendo en clase (en las materias así preparadas por el profesor), y para los cuales, se van dejando a disposición del alumno en el Aula Virtual, o bien se le da en el aula lo que sea necesario. No obstante, si en algún momento es necesario recurrir a algún libro de texto o apoyo digital, no se dudará en hacer uso de los mismos, que permiten al alumno una fácil y rápida adquisición de los contenidos que se marquen.

Las clases deben ser participativas, se fomentará el **estudio** y la **investigación**, invitando al alumno a descubrir lo que tiene que aprender.

El profesor procurará ser claro y concreto en sus explicaciones, y buscar ejemplos adecuados que ilustren con exactitud lo que se quiere decir en cada momento; hay que informar al alumno sobre cuáles son los objetivos a alcanzar en cada momento, las normas a seguir para lograrlos, y sobre las dificultades que puede encontrar.

1.1. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS.

Se hará una previsión *aproximada* de la duración de cada una de las sesiones que componen las materias teniendo también en cuenta el nivel de progresión y acumulación de contenidos a medida que avanzamos en el curso. Por otro lado, se alternarán sesiones teóricas y prácticas que permitan una mejor asimilación de los contenidos cuando sea necesario.

1.2. AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS.

Aunque el agrupamiento favorece el aprendizaje, éste dependerá de las características de las distintas materias. Se atiende sobre todo a un trabajo individual, que favorece la reflexión y la práctica de una manera individualizada.

Los dos talleres poseen mesas individuales que permiten tanto el trabajo individual como los agrupamientos. Además, cuentan con un cañón y pantalla para exponer a los alumnos imágenes de todo tipo, y contamos con conexión a internet para facilitar algunos enlaces importantes que ayudarán al alumno. No obstante, con estos espacios del Departamento no resulta suficiente para el desarrollo de todas las clases, con lo que, a las materias de Cultura Audiovisual y Fundamentos del Arte, se les asignan aulas de Audiovisuales (también con cañón).

Por otro lado, en el taller de Plástica 1 se organizan los caballetes y una serie de recursos que corresponden más a materias de Dibujo Artístico y TGP; y en cambio, en Plástica 2, se distribuyen los bancos de trabajo que permiten un mejor desarrollo de la materia de Volumen. De esta forma, los espacios se aprovechan en función de las materias asignadas para ellos.

2. MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Dentro de los **recursos didácticos**, se procurará el empleo de información audiovisual a lo largo de todo el curso académico. De esta manera, se proyectarán en la medida de lo posible tutoriales, proyectos, etc. en los que se abordarán los temas propios de las materias. Los contenidos teóricos serán expuestos por el profesor y los alumnos tomarán apuntes en las fotocopias que se les facilitarán, diseñadas para conseguir el máximo aprovechamiento del tiempo de cada sesión.

No obstante, para la realización de cualquier trabajo, son los alumnos los que aportarán el material específico necesario a clase.

En cuanto a los **materiales**, se procurará optimizar los recursos de los que disponemos. Al no disponer de medios informáticos en los talleres, los alumnos se desplazan a una de las aulas TIC, en las que disponen de ordenadores portátiles en los que pueden trabajar sin dificultad y con una clave de acceso a internet, o bien a un aula Althia, reservada para los alumnos en una franja horaria concreta. Ahora bien, cuando el profesor/a lo estima oportuno (según necesidades), permite el uso de teléfono móvil como una herramienta más dentro del aula.

3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

El tratamiento que se concede a la atención a la diversidad en la etapa de Bachillerato presenta unas características diferentes que el concedido en la E.S.O. De esta forma, en este nivel educativo, *diversidad* hace referencia a la necesidad de los alumnos de ser atendidos desde adaptaciones de acceso, medidas concretas de material, distintos niveles intelectuales... más que llegar a tomar medidas curriculares significativas.

Se proponen, en la medida de lo posible, **actividades abiertas**, para que cada alumno las realice según sus posibilidades, al tiempo que se ofrecen esas actividades con una **gradación de dificultad** para cada estándar de aprendizaje. Todo ello, teniendo siempre como referencia los criterios de evaluación.

4. ASPECTOS RELEVANTES RELACIONADOS CON LAS PRODUCCIONES ARTÍSTICAS.

En relación a la evaluación del proceso de aprendizaje y aplicando los procedimientos de evaluación arriba detallados, el Departamento de Artes Plásticas ha de mencionar de forma especial el hecho de que las materias que se trabajan en la E.S.O. son fundamentalmente procedimentales. Actividades relacionadas con el desarrollo de destrezas y habilidades a desarrollar por parte del alumnado, se llevan a cabo continuamente, por ejemplo. Se añaden a éstas otro tipo de actividades y pruebas objetivas a realizar a lo largo de los trimestres, aunque hacemos especial hincapié en el conjunto de este tipo de actividades como "pruebas" objeto de la evaluación. Dado que en este Centro, además, existe un Bachillerato de Artes y la producción de obras es realmente enorme, el profesorado de este

Departamento considera que es más importante la devolución de dichas producciones a los alumnos, previo acuerdo con ellos, y esto se debe a:

- ✓ El espacio que sería necesario para guardarlo todo durante el tiempo estipulado según legislación vigente, es inviable.
- ✓ Necesidad, por parte del alumnado, de revisar sus producciones para resolver sus propias dudas, cuando, además, el profesorado realiza anotaciones con frecuencia sobre las mismas. Dichas indicaciones ayudan al alumnado a alcanzar los objetivos marcados o incluso se sugieren medidas de ampliación/profundización de ciertos aspectos.
- ✓ Cuestiones emocionales, a veces relacionadas con la autoestima, la propia identidad, su paso por esta etapa educativa, etc. Hemos de ser conscientes de que el Arte, en definitiva, es un medio de expresión y búsqueda interior e íntima de cada individuo.
- ✓ Las producciones artísticas son más que documentos objeto de evaluación y en cada una de ellas hay una pequeña parte de cada alumno y alumna matriculados en alguna de las materias que imparte este Departamento, y como tales, el lugar en el que están mejor custodiados es en manos de sus propios creadores.

Bajo todas estas consideraciones mencionadas, el profesorado de este Departamento considera que para que quede constancia de todas las pruebas que son objeto de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado, todas las actividades propuestas por el profesorado serán entregadas por todos los alumnos, además, de manera digital; es decir, los profesores del Departamento crearán en las Aulas Virtuales del Entorno de Aprendizaje de la Plataforma Educamos CLM, todas las tareas que se hayan pedido, y a medida que se vayan entregando físicamente, el alumno hará una fotografía de dicha actividad, y ésta será adjuntada a la tarea creada a tal efecto. De este modo, quedará a disposición del profesor, Equipo Directivo e incluso del Servicio de Inspección si así lo requiere, en algún procedimiento que pudiera surgir durante el curso académico como recurso a utilizar a causa de alguna reclamación.