

**Programación**

**Departamento de  
Dibujo**

**CURSO 2017-2018**

# INDICE

## Contexto

### ESO

Objetivos generales  
Competencias  
Objetivos  
Estrategias Metodológicas  
Contenidos y Criterios de Evaluación de  
Primer Ciclo de ESO  
Contenidos y Criterios de Evaluación de  
Segundo Ciclo de ESO  
Criterios de evaluación  
Metodología en Primer Ciclo de ESO  
Principios metodológicos  
Atención a la diversidad  
Adaptaciones curriculares  
Criterios de evaluación para Segundo Ciclo  
de ESO  
Criterios específicos de evaluación  
Temas transversales

## ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS DEL DPT.

### Alumnos con asignaturas pendientes

Pendientes de Primer y Segundo Ciclo de  
ESO  
Pendientes de Dibujo Artístico I  
Pendientes de Volumen  
Pendientes de Fundamentos del Arte I  
Pendientes de Cultura Audiovisual I

## BACHILLERATO

Objetivos generales

### 1º BACHILLERATO

Dibujo Artístico I  
Dibujo Técnico I  
Fundamentos del Arte I  
Cultura Audio Visual I  
Volumen

### 2º BACHILLERATO

Dibujo Técnico II  
Fundamentos del Arte II  
Dibujo Artístico II  
Técnicas de Expresión gráfico-Plásticas  
Diseño  
Cultura Audio Visual II

## CONTEXTO

Se remite al Artículo 1 del Proyecto educativo del Centro

### EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1.º, 2.º y 4.º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3.º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

Los contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico. Estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico. En el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del Diseño, y el bloque Comunicación Audiovisual cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia.

El bloque de contenidos Expresión Plástica hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia. Los bloques de contenidos Comunicación Audiovisual y Lenguaje Audiovisual y Multimedia tendrán que prestar una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc.

El bloque Dibujo Técnico permite el acercamiento al diseño y la dimensión plástica de la

geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría.

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

## **Competencias**

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece

la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

## OBJETIVOS

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

## Estrategias metodológicas

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. el proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. el punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. en una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a su vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

# Contenidos y criterios de evaluación educación Plástica, Visual y Audiovisual. Primer Ciclo Eso

## Bloque 1. Expresión Plástica.

Comunicación visual. Alfabeto visual. elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. el color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. el claroscuro. Composición. equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

### Criterios de evaluación

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

## Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional.

Animación digital bidimensional o tridimensional.

### **Criterios de evaluación**

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

### **Bloque 3. Dibujo Técnico.**

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

## Criterios de evaluación

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, C

**PRIMER CICLO DE ESO**

**Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual**

BLOQUE 1	Expresión Plástica.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.</li> <li>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la</li> <li>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.</li> <li>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP, CEC.</li> <li>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.</li> <li>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.</li> <li>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales</li> <li>8. CMCT, CAA.</li> <li>9. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC.</li> <li>10. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.</li> <li>11. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.</li> <li>12. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.</li> </ol>	30
BLOQUE 2	Comunicación Audiovisual.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.</li> <li>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.</li> <li>3. Identificar significante y significado en un signo visual. CAA, CEC.</li> <li>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.</li> <li>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado. símbolos e iconos. CAA, CSC.</li> <li>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.</li> <li>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.</li> <li>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.</li> <li>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.</li> <li>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.</li> <li>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.</li> <li>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.</li> <li>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.</li> <li>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.</li> <li>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. CAA, CSC, CEC.</li> <li>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CD, CSC, SIEP.</li> </ol>	30
BLOQUE 3	Dibujo Técnico	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.</li> <li>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.</li> <li>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.</li> <li>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.</li> <li>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.</li> <li>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.</li> <li>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.</li> <li>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.</li> <li>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.</li> <li>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.</li> <li>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.</li> <li>12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.</li> <li>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.</li> <li>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.</li> <li>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.</li> <li>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.</li> <li>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.</li> <li>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.</li> <li>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.</li> <li>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.</li> <li>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.</li> <li>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.</li> <li>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.</li> <li>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.</li> <li>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.</li> <li>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.</li> <li>27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones</li> </ol>	40

		practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA. 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CmCt, CAA. 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.	
			100

## **Contenidos y criterios de evaluación educación Plástica, Visual y Audiovisual. Segundo Ciclo Eso**

### **Bloque 1. Expresión plástica.**

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráficoplástica.

Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.

Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

### **Criterios de evaluación**

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC.
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. CD, SIEP, CEC.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL, CSC, CEC.

### **Bloque 2. Dibujo técnico.**

Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y

enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

### **Criterios de evaluación**

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. CMCT, CAA.
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. CMCT, CSC, CEC.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.

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

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

### **Criterios de evaluación**

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.
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. CAA, SIEP, CEC.

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

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad

según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.

Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo.

Publicidad subliminal.

## Criterios de evaluación

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. CCL, CSC, SIEP.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.
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. CCL, CSC.

## Segundo Ciclo de la ESO

### Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual

<b>BLOQUE 1</b>	<b>Expresión plástica.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC.</li> <li>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. CD, SIEP, CEC.</li> <li>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.</li> <li>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.</li> <li>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL, CSC, CEC.</li> </ol>	25
<b>Bloque 2</b>	<b>Dibujo técnico.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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. CMCT, CAA.</li> <li>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. CMCT, CSC, CEC.</li> <li>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.</li> </ol>	25
<b>Bloque 3</b>	<b>Fundamentos del diseño.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.</li> <li>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.</li> <li>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. CAA, SIEP, CEC.</li> </ol>	25
<b>Bloque 4</b>	<b>Lenguaje audiovisual y multimedia.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. CCL, CSC, SIEP.</li> <li>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.</li> <li>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.</li> </ol>	

		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. CCL, CSC.	25
			100

## **PRINCIPIOS METODOLÓGICOS**

Entendemos por metodología, las distintas técnicas y recursos que puedan ser aplicables por el profesor para una correcta y objetiva comprensión de la materia por parte del alumnado.

El profesor ha de ser guía y mediador para las actividades propias del aprendizaje. Relacionar los aspectos teóricos con los prácticos y su posible utilización en las actividades profesionales correspondientes.

El profesor atenderá a la diversidad del alumnado con adaptaciones curriculares (adaptar el material didáctico, variar la metodología, proponer actividades de aprendizaje diferenciadas, organizar grupos de trabajo flexibles, acelerar o frenar el ritmo de introducción de nuevos contenidos, organizarlos de forma distinta, o dar prioridad a unos bloques de contenidos sobre otros).

## **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

La programación del área de Educación Plástica y Visual debe tener en cuenta aquellos contenidos en los que los alumnos muestran un nivel menos homogéneo., como en la comprensión de algunos aspectos que exigen un alto nivel de intuición espacial o un nivel de ejecución muy especializado.

La programación tiene en cuenta que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados. Por eso, está diseñada de modo que asegure un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, dando oportunidades para recuperar lo no adquirido en su momento.

En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y con experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. En cuanto a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se favorecerá la imaginación, la creatividad y el goce estético. De esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

La atención a la diversidad está contemplada también en la metodología y en las estrategias didácticas concretas que van a aplicarse en el aula, en función del número de alumnos por aula. Estas estrategias afectan fundamentalmente a la enseñanza de los conceptos y a los diferentes niveles de dificultad en la propuesta de actividades.

La atención a la diversidad es el conjunto de acciones educativas llevadas a cabo para adaptarse a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales, lingüísticas y de salud de nuestro alumnado, con la finalidad de facilitar la adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa para alcanzar la titulación correspondiente.

El Plan de Atención a la Diversidad desarrollado por el centro educativo aúna el diseño de las actuaciones de todo el profesorado del centro cuyo objetivo es adaptarse a esas necesidades haciendo uso de todos los recursos del centro, tanto materiales como organizativos.

En función de las necesidades del alumnado se deberán establecer unos objetivos y realizar las tareas oportunas para conseguirlos. Dichos objetivos harán referencia al ámbito del desarrollo personal-social y del desarrollo cognitivo, y la mejora de la convivencia. Los principios básicos para atender a la diversidad en las aulas son:

1. La igualdad de oportunidades.
2. La no discriminación. Respeto y valoración de lo diferente.
3. Diversificación de respuestas educativas.
4. Normalización e inclusión.

Tal y como se contempla en la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación

del proceso de aprendizaje del alumnado y en la Orden de 25 de Julio de 2008, que regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía, y se recoge en el Plan de atención a la diversidad anteriormente mencionado, las medidas de atención a la diversidad en la ESO son:

1.- La adecuación de las programaciones didácticas a las necesidades del alumnado

- La programación es flexible, de forma que se pueda concretar y completar el currículo ya sea priorizando, modificando, ampliando determinados criterios de evaluación y sus correspondientes objetivos y contenidos, y/o incluyendo otros específicos para responder a las NEAE del alumnado.

- Se utilizan diferentes estrategias y procedimientos didácticos en la presentación de los contenidos y se diversifican el tipo de actividades y tareas atendiendo a las peculiaridades del alumnado con NEAE.

- Se adaptan los procedimientos e instrumentos de evaluación, para adecuarnos a las características del alumno o alumna con NEAE concreto.

2.- Actividades de Refuerzo, contempladas en esta programación, para el alumnado que lo precise, de cara a la adquisición y consolidación de las técnicas instrumentales básicas.

3.- Actividades de Profundización, para el alumnado que lo precise, de cara a desarrollar al máximo su capacidad y motivación.

4.- Adaptaciones curriculares no significativas. Se realizarán para el alumnado con NEAE que lo requiera. Estas adaptaciones podrán incluir modificaciones en la programación didáctica de la materia objeto de adaptación, en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en los aspectos metodológicos, así como en los procedimientos e instrumentos de evaluación

## **ADAPTACIONES CURRICULARES**

Cada unidad didáctica contemplará las acciones y actividades necesarias para dar respuestas a las necesidades educativas de todos los alumnos, ya sean estas ordinarias, extraordinarias o especiales.

Tipos de adaptaciones

La adaptación curricular significativa será elaborada por el profesor de apoyo y el profesional del Equipo de Apoyo Externo, con la colaboración del tutor. Se desarrolla en el aula.

Corresponderá al departamento de orientación considerar el tipo de ayudas pedagógicas que habrán de prestarse a cada alumno.

Para la adaptación de los contenidos se tendrán en cuenta estos factores:

- El tipo de necesidades educativas que se detectan.
- Los intereses y motivaciones del alumno.
- Momento evolutivo e historia académica del alumno.
- Disponibilidad de medios y recursos en el centro y en el aula.

Teniendo en cuenta estos factores, se procederá a la adaptación que sea conveniente y afecte a alguno de estos pasos:

- Modificación de la temporización.
- Priorización de contenidos.
- Inclusión de nuevos contenidos.
- Exención de contenidos.

La adaptación de la evaluación será modificada según las necesidades educativas del alumno teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- No teniendo en cuenta únicamente los resultados obtenidos sino el proceso seguido y las dificultades .
- Detectar las dificultades y ayudar al alumno a superarlas.
- Tomar a los alumnos como su propio referente, teniendo en cuenta su situación de partida, la evolución y la situación final, sin olvidar que el alumno debe ser capaz de superar cursos superiores

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA SEGUNDO CICLO DE LA ESO

Estos criterios de evaluación habrán de utilizarse de manera flexible teniendo en cuenta si los alumnos cursan o no esta área en el último año, en función de los contenidos que configuran el cuarto curso.

1. Describir gráfica o plásticamente objetos y aspectos del ambiente próximo, identificando sus elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y texturas) y prescindiendo de la información superflua.

Con este criterio se trata de comprobar si el alumno es capaz de captar los aspectos de la realidad menos evidente, así como las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por medio de recursos plásticos (bidimensionales o tridimensionales) las proporciones y las relaciones de forma, color, textura, ritmo, presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente. Se tendrá en cuenta el interés que presenta el conjunto de sus aspectos funcionales y expresivos, la captación de texturas, la forma, el volumen, los matices cromáticos y la situación espacial.

2. Diferenciar los matices del color en la naturaleza y en los objetos que nos rodean, atendiendo a sus propiedades de saturación, valor y tono, reproduciendo distintos matices mediante la utilización de mezclas substractivas.

Este criterio pretende conocer si los alumnos/as comprenden el uso del círculo cromático para realizar gamas y armonías, y si producen distintos matices de color observados en su entorno, a partir de la realización de mezclas con materias pigmentarias.

3. Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que se pueden producir mediante la manipulación de materiales y técnicas diversos, seleccionando la textura más adecuada en la representación total o parcial de una forma.

Mediante este criterio se pretende comprobar si los alumnos comprenden la importancia de la textura en la sensibilización de superficies y son capaces de experimentar con distintos materiales la variedad de significaciones visuales, que se pueden producir en superficies de contornos iguales. En este criterio es importante tener en cuenta la variedad de texturas artificiales que el alumnado es capaz de elaborar, discernir, producir y detectar en un mensaje propuesto.

4. Relacionar adecuadamente las dimensiones de objetos y espacios del ambiente con las del cuerpo humano, teniendo en cuenta las relaciones de proporción y la aplicación de escalas en cualquier representación de la realidad.

Este criterio trata de evaluar si los alumnos son capaces de asociar, en representaciones de la realidad el concepto de la proporción, estableciendo las relaciones adecuadas entre las medidas de los objetos de uso cotidiano y las del cuerpo humano y aplicar las escalas de ampliación y reducción en sus composiciones.

5. Interpretar algunos signos convencionales del código visual, presentes en el entorno o de producción propia, relacionándolos con los objetos y situaciones en los que se refieren y analizando en este contexto su estructura y cualidades materiales.

Se trata de comprobar si los alumnos son capaces de establecer las relaciones entre un objeto y el signo a través del que puede identificarse, reconocer las distintas situaciones en las que se hace necesario utilizar signos inequívocos (peligro, dirección prohibida, etc.). También deberá reconocer su estructura, sus cualidades materiales (texturas, color, etc.), si la relación con el objeto es icónica o simbólica (pictogramas, anagramas y logotipos).

6. Reconocer el tipo de soporte, el material e instrumentos adecuados a diversas técnicas gráficas o plásticas manejándolos con cierta corrección en sus producciones.

En este criterio se intenta comprobar si los alumnos/as conocen diferentes soportes bidimensionales (químicos, gráficos y plásticos), utilizan distintas materias pigmentarias y gráficas, así como si reconocen las posibilidades expresivas que ofrecen los materiales de desecho y moldeables. También es un aspecto importante, la correcta selección y utilización de los instrumentos.

7. Buscar distintos significados a un mensaje visual presente en el ambiente, insertándolo en otro contexto y realizando variaciones de color, orden, supresión, etc. en alguno de sus elementos significativos.

Con este criterio se evalúa el desarrollo de los modos de pensamiento divergente que propician el establecimiento de nuevas relaciones entre los datos de la experiencia para encontrar soluciones múltiples originales e inéditas.

8. Buscar distintas alternativas en la organización de formas en un determinado campo visual y obtener composiciones diversas, teniendo en cuenta los conceptos de dimensión, dirección, luz, proporción y modulado en sus elementos constitutivos, visualizando el resultado mediante esquemas, bocetos y maquetas.

Con este criterio se intenta evaluar si el alumno es capaz de resolver problemas de composición, tanto en el espacio como en el plano, proponiendo variadas alternativas de conjunto y aplicando correctamente los conceptos citados.

9. Diseñar secuencias rítmicas sobre una retícula cuadrangular o triangular en el plano, a partir de un módulo base sencillo, utilizando conceptos de orden, repetición, alternancia, cambio de dirección y simetría.

Con este criterio se pretende comprobar que el alumno conoce el concepto de módulo bidimensional y lo utiliza como una unidad de medida, lo combina y lo identifica en producciones naturales y realizadas por el hombre (ornamentación, diseño, arquitectura, etc.). Se evalúa también si comprende que su disposición crea imágenes rítmicas, utilizando distintas secuencias de una misma figura, así como la corrección en el trazado y la complejidad y mayor número tanto de módulos como de secuencias en la realización de composiciones modulares planas.

10. Diseñar módulos derivados de una red normalizada isométrica, a partir de un módulo espacial básico, incorporando el claroscuro para definir la dirección de un foco de luz.

Este criterio pretende evaluar si el alumno conoce el uso de la perspectiva axonométrica para re- presentar en el espacio distintas figuras y ser capaces de utilizar este sistema de representación incorporando la luz como elemento para definir volúmenes.

11. Analizar una imagen teniendo en cuenta algunos elementos básicos constitutivos de la sintaxis visual y establecer las relaciones entre imagen y contenido.

Con este criterio se quiere evaluar si el alumno conoce y relaciona los elementos que intervienen en la fase de lectura de un mensaje visual, el análisis formal (medida, dirección, estructura, armonía cromática, simetría, movimiento, equilibrio y ritmo) y el contenido de este mensaje.

12. Seleccionar entre distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión, integrado si es necesario dos o más lenguajes en las producciones.

Este criterio intenta comprobar que el alumno conoce los rasgos particulares de los lenguajes de uso más frecuentes (cómic, fotografía, cine, televisión, publicidad, etc.) sus características comunes y su dimensión social, y que ha adquirido la capacidad de selección para expresar sus ideas o las de otros.

13. Representar con formas geométricas simples, (planos verticales, horizontales y oblicuos) la sensación de espacio en un plano, utilizando como recurso gráfico a la perspectiva cónica.

Con este criterio se evalúa si el alumno es capaz de representar la realidad tal como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado. Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados, su adecuada relación entre distancia y tamaño, su disposición en el espacio y la utilización de superposiciones o transparencias para acentuar la sensación de espacio.

14. Analizar ambientes (naturales y artificiales), objetos e imágenes presentes en la vida cotidiana, valorando sus cualidades estéticas y su adecuación con el entorno.

Con este criterio se trata de comprobar si el alumno/as son capaces de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.) y son capaces de apreciar la dimensión estética que tiene la naturaleza, y las obras de arte, pero no como un fin para imitar sino, mas bien, como una referencia para el análisis de los elementos visuales y plásticos

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA PRIMER Y SEGUNDO CICLO DE ESO

Los criterios de calificación de la materia de E. Plástica y Visual de 1º, 2º, 3º y 4º de ESO se indican a continuación con la siguiente valoración proporcional.

- Valoración de los ejercicios realizados en clase: 40%
- Controles de evaluación: 60%

Será obligatorio presentar al menos el 90 % de todos los trabajos pedidos por el profesor, y su entrega se efectuará en la fecha señalada, descontándose 0,5 por cada día de retraso en la entrega. Cada actividad será calificada del 1 al 10. Los ejercicios no presentados serán valorados con una puntuación de cero.

Tanto en las pruebas escritas como en los ejercicios prácticos se valorará además de la adecuación a la propuesta temática y su resolución, la presentación y limpieza como aspectos estéticos importantes a desarrollar en la asignatura. Se podrá descontar desde -0,5 hasta -2 puntos de la nota del cada ejercicio.

Las actitudes negativas como retrasos, amonestaciones, no traer material, no trabajar, etc. se valorará con los descuentos siguientes:

De la totalidad de faltas, retrasos / nt / am, se descontarán 4, de las restantes se restará -0,20 puntos por cada faltas/nt. etc, en la evaluación de cada trimestre.

**ABSENTISMO:** aquellos alumnos que de forma periódica no asistan a clase perderán el derecho a la evaluación continua y deberán por lo tanto, presentarse al examen de junio o de septiembre.

## TEMAS TRANSVERSALES

Los temas transversales se desarrollan básicamente a través de los contenidos actitudinales y más concretamente a través de la programación de actividades que fomentan el conocimiento y la reflexión sobre las actitudes que se encuentran más estrechamente ligadas a ellas. Por ejemplo:

### **Educación para la convivencia.**

Se fomentará el trabajo de grupo para permitir el desarrollo de actitudes de respeto, colaboración y responsabilidad.

### **Educación del consumidor.**

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

### **Educación no sexista.**

En las actividades de grupo es necesario propiciar el intercambio de papeles entre alumnos y alumnas, y potenciar la participación de todos en los debates y toma de decisiones para evitar situaciones de discriminación sexista.

### **Educación multicultural.**

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

Se pretende que en el aula se eviten actitudes de desprecio hacia otras culturas y/o colectivos favoreciendo la tolerancia y el conocimiento del "otro".

## La Cultura Andaluza.

Se relacionan las actividades de investigación con el entorno, eligiendo ejemplos en los que la representación andaluza sea significativa.

Inserción de los temas transversales en la E.S.O. de Educación Plástica y Visual.

Temas transversales	Actividades
Educación para la convivencia	Elaboración de grupos para la investigación, desarrollo y exposición de determinados temas teóricos tales como el color, que tiene diferentes vertientes de investigación-
Educación del consumidor	Análisis de anuncios publicitarios donde se hagan explícitas las manipulaciones del consumidor.
Educación no sexista	Análisis de anuncios publicitarios donde se evidencie la discriminación sexista.
Educación multicultural	Visualizar obras de arte de otras culturas e identificar significados sociales y religiosos.
La cultura andaluza	Seleccionar e identificar obras de arte en arquitectura, decoración y artesanía de origen árabe y de otras culturas relacionadas con Andalucía.

## MATERIALES Y RECURSOS EN EL AULA

Para 1º y 2º de Eso está el libro Educación Plástica y Visual I y II de la editorial Sm que entra dentro del programa de gratuidad de la Junta de Andalucía.

## LAS TIC EN EL AULA EN 1 Y 2 DE ESO

Introducción a QCAD:

Introducción donde se explican las diferencias entre un programa de dibujo vectorial y otro basado en imágenes de mapa de bits. A continuación se describe las partes de la pantalla de qcad. Descripción de los comandos básicos de este programa.

Ejercicios para que el alumno practique con los conocimientos adquiridos.

Introducción a GIMP

Se ofrecen distintos materiales para manejar este Programa de Manipulación de Imágenes del entorno GNU. Realización de una serie de ejercicios cuyos pasos se describen en tutoriales desde Google Docs.

Introducción a INKSCAPE

Se ofrecen distintos materiales para manejar este Programa de trazados vectoriales del entorno GNU. Realización de una serie de ejercicios cuyos pasos se describen en tutoriales desde Google Docs.

Realización de ejercicios de la Mochila Digital

**MEDIDAS PAR EL FOMENTO DE LA LECTURA Y DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA**

Para la expresión oral el alumno deberá leer algunos textos relacionados con la materia, el alumno deberá utilizar la biblioteca del centro y también la lectura en casa.

Para el expresión escrita el alumnos realizará trabajos escritos y realización de controles para cada evaluación.

# **BACHILLERATO**

## **OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO**

El Bachillerato contribuirá a que los alumnos alcancen las capacidades siguientes:

- Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa y que favorezca la sostenibilidad.
- Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.
- Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.
-

# 1º Y 2º BACHILLERATO

## DIBUJO ARTÍSTICO I Y II

Dibujo Artístico es una materia del bloque de asignaturas específicas de primero y segundo curso de Bachillerato.

Esta materia muestra el dibujo como un lenguaje que usamos para organizar y expresar nuestros pensamientos y percepciones visuales y un instrumento de trabajo indispensable para comprender los procesos artísticos y su representación.

dibujo Artístico ofrece al alumnado tanto la posibilidad de desarrollar la capacidad de análisis y racionalización de los estímulos visuales, como la de idear y generar propuestas formales propias de diversa índole. Asimismo, propicia la creación de un lenguaje personal a través de múltiples técnicas y procedimientos, contribuyendo a la educación integral de la persona y a su preparación para futuros estudios en enseñanzas del área artística y tecnológica como las enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y diseño, enseñanzas Artísticas Superiores o Grado en Bellas Artes, entre otras.

Se desarrolla, con criterio de continuidad, en primero y segundo curso del Bachillerato afianzando y desarrollando contenidos y destrezas previamente adquiridos en la materia de educación Plástica, Visual y Audiovisual de la educación Secundaria Obligatoria.

La materia en primer curso se orienta a la adquisición de las competencias propias de la alfabetización visual y al dominio de las herramientas y estrategias técnicas y procedimentales básicas de la materia. esta se estructura en cinco bloques de contenidos. el primer bloque afronta el conocimiento del dibujo como herramienta a través de la Historia y el uso de la terminología específica, incidiendo especialmente en la manifestación del dibujo en la cultura andaluza. el segundo bloque se dedica al estudio de la línea como elemento configurador de la forma. el tercer bloque trata los fundamentos de la composición y leyes de percepción visual. Los conceptos de luz, claroscuro y textura son tratados y aplicados en el cuarto bloque y, por último, el quinto bloque del primer curso versará sobre los fundamentos teóricos del color y su aplicación al dibujo.

el segundo curso incluye conceptos asociados al desarrollo de las habilidades expresivas, la creatividad y la capacidad interpretativa, configurándose igualmente en cinco bloques temáticos cuyo orden de presentación no implica necesariamente una secuencialidad. el primero de ellos plantea el estudio de la forma y sus interrelaciones, derivando el segundo bloque hacia la expresión de la subjetividad. el tercer bloque introduce la perspectiva como instrumento de representación espacial. el cuarto inicia al alumnado en el dibujo del cuerpo humano y finalmente el quinto bloque implica expresamente el proceso creativo y la aplicación de las herramientas digitales propias del dibujo.

Desde la perspectiva de una educación integral, el Dibujo Artístico fomenta el conocimiento de las pluralidades visuales desde una vertiente atemporal, aunando las bases históricas presentes en la Historia del Arte con las propuestas más actuales. Esta materia permite además conocer y profundizar en las particularidades que ofrece el patrimonio artístico andaluz, enriqueciendo el sentido de identidad cultural con nuestra Comunidad. Por otro lado, contribuye a la formación plena de la persona, fortaleciendo su capacidad crítica y de toma de decisiones, consolidando valores sociales, ofreciendo al alumnado la posibilidad de comunicarse a través de un lenguaje universal que promueve el reconocimiento de la riqueza en la diversidad y la igualdad entre hombres y mujeres, mostrando las aportaciones a las artes plásticas de diferentes pueblos y personas en distintos momentos de la Historia y planteando la posibilidad de descubrir la importancia del papel de la mujer en el terreno del arte y el diseño.

El currículo de la asignatura Dibujo Artístico contribuye a desarrollar, en mayor o menor medida, todas las competencias clave en el alumnado. Así, la competencia en comunicación lingüística (CCL) se ve reforzada en cuanto que la materia se presta al comentario y análisis de obras de arte y otras propuestas visuales, incluyendo las realizadas por el propio alumnado, fomentando así el diálogo, el debate, la argumentación y el espíritu crítico. Por otra parte, la verbalización de los conceptos teóricos de dibujo propicia el empleo de una terminología específica que introduce múltiples vocablos nuevos asociados a la materia. Igualmente se contribuye a la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) desde el estudio

de la geometría como base del dibujo, el conocimiento de las unidades de medida, la interrelación de partes con el todo, los distintos cánones de proporción fundamentados en ecuaciones matemáticas, las nociones de escala y transformación y la aplicación de los sistemas de representación (diédrico, axonométrico, cónico, etc.). También esta competencia se ve fomentada con el estudio del dibujo de las formas orgánicas, que encuentra modelos en el campo de la botánica, la zoología y la microbiología, y está presente en el aprendizaje de la anatomía del cuerpo humano. Por otro lado, el conocimiento de los materiales utilizados en el dibujo implica saber su composición, comportamiento y propiedades físicas y químicas, así como la incidencia de los distintos productos en el medio ambiente. La materia de dibujo Artístico contribuye a la adquisición de la competencia digital (CD) promoviendo el uso de tecnologías informáticas de apoyo al dibujo (tabletas digitales, softwares de creación y edición de imágenes, cámara fotográfica, etc.) y utilizando Internet como fuente de recursos tanto para la búsqueda de imágenes ejemplares como para la difusión de las creadas por el alumnado a través de blogs, páginas web o redes sociales especializadas. La competencia aprender a aprender (CAA) es estimulada mediante el ejercicio permanente de la percepción y el desarrollo de la atención a través de pluralidad de procedimientos: búsqueda, experimentación, análisis, apropiación, evaluación, valoración, producción, etc. El lugar de trabajo se concibe como espacio de investigación y promoción de un aprendizaje basado en el pensamiento creativo, espacio que además promueve las competencias sociales y cívicas (CSC) fomentando en el alumnado el aprecio y la valoración de las creaciones propias y de otras personas, estimulando el aprendizaje colaborativo y las posibilidades de circulación cultural, generando conciencia en el uso responsable y ético de los recursos del planeta y las posibilidades que ofrecen los productos reciclables y de deshecho como material para la creación artística. La materia dibujo Artístico favorece el espíritu emprendedor (SIEP) promoviendo en el alumnado una actitud activa de apreciación, fomento y consumo de la obra artística, a la vez que fortalece el sentido de la iniciativa tanto mediante la resolución de proyectos personales como a través del trabajo en equipo. Por último, esta asignatura está expresamente orientada hacia el desarrollo de la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC), ya que el hecho artístico, en cualquiera de sus ámbitos (pintura, escultura, graffitti, ilustración, diseño, etc.), es objeto continuado de referencia y fuente de información, induciendo así al alumnado a su aprecio e incorporándolo a la cotidianidad de sus vidas. Además, la materia promueve la concurrencia a espacios expositivos (visitas a museos, salas de exposiciones, talleres artesanos, etc.) originando una actitud de compromiso con el arte que por otro lado puede acercar especialmente al alumnado al patrimonio cultural y visual de Andalucía en sus distintas manifestaciones, posicionarlo como futuro consumidor de arte y diseño e incluso introducirlo en los principios del coleccionismo de la obra artística.

## Objetivos

La enseñanza del dibujo Artístico en el Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Comprender la importancia del dibujo como fundamento de todas las artes visuales y lenguaje que conecta con cualquier actividad de expresión y construcción vinculada al conocimiento.
2. desarrollar la sensibilidad ante el hecho artístico, a partir de las manifestaciones en todos los campos del arte y del diseño de cualquier época y cultura.
3. Conocer y distinguir los elementos básicos de configuración de la forma, empleándolos correctamente, según criterios analíticos, en la representación de objetos del entorno o expresivos, sobre objetos reales o simbólicos.
4. Entender la forma de los objetos que se representan como consecuencia de su estructura interna y saber representarla gráficamente.
5. Comprender los distintos datos visuales que contienen las formas como partes relacionadas de un conjunto, atendiendo especialmente a las proporciones que se dan entre ellos y representándolos prioritariamente según su importancia en el conjunto e ignorando detalles superfluos.

6. Emplear de modo eficaz los mecanismos de percepción relacionados con las imágenes plásticas, desarrollando la memoria visual y la retentiva para poder comunicarse con imágenes procedentes tanto del exterior como del interior de uno mismo.
7. Valorar la importancia de la observación y el estudio directo de las formas de la naturaleza como fuente de reflexión para representaciones de carácter subjetivo.
8. Conocer las leyes básicas de la asociación perceptiva e interpretar una misma forma o conjunto de formas con diferentes intenciones comunicativas o expresivas.
9. Utilizar con soltura la terminología básica, los recursos expresivos, los procedimientos y los materiales propios del dibujo, utilizándolos adecuadamente según la intencionalidad comunicativa e iniciando la búsqueda de un lenguaje personal.
10. Conocer las bases teóricas y científicas sobre el color, su potencial expresivo y comunicativo y su aplicación en la creación de imágenes.
11. Establecer puentes entre otras áreas de conocimiento del Bachillerato de Artes, a través del conocimiento científico, histórico, tecnológico o lingüístico, contribuyendo así al logro de una educación integral.
12. Desarrollar la creatividad, el pensamiento divergente y la exploración permanente del entorno y de la realidad interior, mediante la consideración de planteamientos abiertos y plurales y la búsqueda constante de soluciones originales y libres de prejuicios.
13. Apreciar el capital artístico de nuestra Comunidad y las aportaciones del mismo al patrimonio cultural universal.

## **Estrategias metodológicas**

La didáctica de esta asignatura contemplará una planificación exhaustiva de las estrategias a aplicar, teniendo en cuenta las condiciones sociales, físicas, cognitivas y emocionales del alumnado y adecuándose a su nivel inicial. Para lograr una recepción positiva por parte del alumnado primero hay que conectar con los intereses de este y partir de experiencias que le sean cercanas.

La metodología de aprendizaje se basará fundamentalmente en la adquisición de competencias a través de la práctica y la experiencia personal, encaminando el proceso a orientar a alumnos y alumnas hacia una diversidad de respuestas y utilización libre y personal de diferentes lenguajes y fomentando la creatividad como principio didáctico que deberá orientar el trabajo a elaborar. Se promoverá, por tanto, la indagación y la experimentación, el desarrollo de la iniciativa y la autonomía, fomentando la aceptación de los riesgos y oportunidades que toda experimentación conlleva.

Las actividades basadas en el planteamiento y la resolución de problemas a través de proyectos globales facilitan un papel activo y motivador, favoreciendo el desarrollo de las competencias de la materia y propiciando una atmósfera productiva de trabajo. La incorporación de estrategias conducentes a la creación continuada de dibujos en cuadernos técnicos o diarios gráficos promueven la incorporación del dibujo en todos los ámbitos de la vida e impulsa a los alumnos y las alumnas a aplicar sus conocimientos y habilidades a proyectos personales y reales.

El aprendizaje del dibujo se presta a la utilización de múltiples recursos. Los recursos técnicos y procedimentales serán tanto los tradicionales como los proporcionados por las nuevas tecnologías; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada; los de tipo espacial abarcarán tanto el propio aula como lugares en el exterior donde se desarrollarán contenidos relacionados con la representación del entorno, la figura humana o el color, e incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados. Asimismo, se fomentará el aprecio hacia el patrimonio cultural de Andalucía, seleccionando recursos que primen su conocimiento, valoración y divulgación.

Deberá prevalecer el carácter multidisciplinar de la materia, promoviendo la interrelación con otras asignaturas, fomentando el interés en todas las áreas del conocimiento y procurando una coordinación metodológica entre el equipo docente con el planteamiento de proyectos comunes,

para así propiciar el desarrollo de las competencias clave y el logro de los objetivos generales del Bachillerato.

Por último, la evaluación permitirá plantear las estrategias de enseñanza que regulan la actividad didáctica, garantizando la adecuación del diseño curricular a las posibilidades reales del contexto educativo, interrelacionando objetivos, contenidos y actividades. Durante la evaluación se comprobará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumnado, teniendo en cuenta el progreso personal y el grado de consecución de los objetivos. Por tanto, la evaluación se llevará a cabo siempre teniendo en cuenta los objetivos, contenidos y metodología utilizados y el proceso evaluador será consecuencia de ellos.

## **Contenidos y criterios de evaluación**

### **Dibujo Artístico I. 1.º Bachillerato**

Bloque 1. el dibujo como herramienta.

el concepto de dibujo, tipología y utilidades. Terminología básica. evolución del dibujo a través de la Historia, con especial atención a artistas significativos de nuestra Comunidad. Introducción al conocimiento de los materiales y los soportes tradicionales más utilizados para dibujar. Valoración del dibujo como herramienta del pensamiento y la comunicación.

#### **Criterios de evaluación**

1. Valorar la importancia del dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos. CCL, CCEC, CEC, CAA.
2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica de la materia. CCL, CAA, CSC, SIEP, CEC.
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. CMCT, CEC.

Bloque 2. Línea y forma.

Utilización de la línea como elemento configurador de formas planas y volumétricas de estructura sencilla. Modulación de la línea: línea gráfica y línea expresiva. Representación de ejes, líneas implícitas, líneas internas y contornos. Formas orgánicas, formas geométricas y relación entre ambos tipos. Valoración de las cualidades expresivas de la línea, tanto en las artes plásticas como el diseño y las artes decorativas, incidiendo en el ámbito artístico de nuestra Comunidad.

#### **Criterios de evaluación**

1. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna. CMCT.
2. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad. CMCT, CAA, CEC.

Bloque 3. La composición y sus fundamentos.

Las leyes de la percepción visual y la psicología de la forma. Escalas de iconicidad. Fundamentos de la composición: organización de los elementos que configuran el espacio compositivo, conceptos de ritmo, equilibrio, simetría, tensión, dinamismo, peso visual... Criterios de ordenación. Uso expresivo

de los recursos compositivos. Uso de las técnicas y materiales apropiados al estudio de la composición, ya sean técnicas secas, húmedas, collages o herramientas TIC. Estudio de la composición en la obra de arte y el diseño, ahondando en aquellas producidas en nuestra Comunidad.

### **Criterios de evaluación**

1. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad. SIEP, CEC.
2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicas dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva. CMCT, CEC, CAA, SIEP.

Bloque 4. La luz, el claroscuro y la textura.

La luz como elemento configurador de la forma. Tipos de luz según la fuente y la dirección lumínica. Posibilidades expresivas de la luz en la representación gráfica. El uso de la iluminación como elemento expresivo en el arte en diferentes épocas. La sombra: tipología, funciones, importancia en la construcción del volumen, el claroscuro. Técnicas de sombreado en el dibujo y materiales apropiados para ello. Representación del claroscuro a través de densificación y rarefacción de tramas y texturas. Identificación de las texturas presentes en la Naturaleza. Construcción y aplicación de la textura en el dibujo, materiales apropiados, funciones plásticas, tipología, comportamiento de la textura en la imagen plástica.

### **Criterios de evaluación**

1. Representar el volumen y los espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro. CMCT, CEC.
2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo. CMCT, CCL, SIEP, CAA.
3. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro. CMCT, CEC.

Bloque 5. El color.

Teoría del color: naturaleza, semántica, características, síntesis aditiva y sustractiva, códigos de representación, relaciones armónicas y de contraste, funciones simbólicas, expresivas y subjetivas. Aplicaciones del color en los diferentes campos del arte, la ilustración y el diseño. Técnicas secas y húmedas apropiadas a la representación del color en el dibujo. Análisis del color en la obra de arte, la fotografía y en el diseño, incidiendo en el uso del color por las artistas y los artistas andaluces del siglo XX.

### **Criterios de evaluación**

- 1.-Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas. CMCT, CEC, SIEP, CAA.

BLOQUE 1	<p><b>El dibujo como herramienta.</b> El concepto de dibujo, tipología y utilidades. Terminología básica. evolución del dibujo a través de la Historia, con especial atención a artistas significativos de nuestra Comunidad.</p>	<p>1-Valorar la importancia del dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos. CCL, CCEC, CEC, CAA.</p> <p>2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica de la materia. CCL, CAA, CSC, SIEP, CEC.</p> <p>3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios. CMCT, CEC.</p>	20
BLOQUE 2	<p><b>Línea y forma.</b> Utilización de la línea como elemento configurador de formas planas y volumétricas de estructura sencilla. Modulación de la línea: línea gráfica y línea expresiva. Representación de ejes, líneas implícitas, líneas internas y contornos. Formas orgánicas, formas geométricas y relación entre ambos tipos.</p>	<p>1. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna. CMCT.</p> <p>2. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad. CMCT, CAA, CEC.</p>	20
BLOQUE 3	<p><b>La composición y sus fundamentos.</b> Las leyes de la percepción visual y la psicología de la forma. Escalas de iconicidad. Fundamentos de la composición: organización de los elementos que configuran el espacio compositivo, conceptos de ritmo, equilibrio, simetría, tensión, dinamismo, peso visual... Criterios de ordenación</p>	<p>1. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad. SIEP, CEC.</p> <p>2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicas dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva. CMCT, CEC, CAA, SIEP.</p>	20
BLOQUE 4	<p><b>La luz, el clarooscuro y la textura.</b> La luz como elemento configurador de la forma. Tipos de luz según la fuente y la dirección luminica. Posibilidades expresivas de la luz en la representación gráfica. El uso de la iluminación como elemento expresivo en el arte en diferentes épocas. La sombra: tipología, funciones, importancia en la construcción del volumen, el clarooscuro. Técnicas de sombreado en el dibujo y materiales apropiados para ello</p>	<p>1. Representar el volumen y los espacios tridimensionales mediante la técnica del clarooscuro. CMCT, CEC.</p> <p>2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo. CMCT, CCL, SIEP, CAA.</p> <p>3. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el clarooscuro. CMCT, CEC.</p>	20
BLOQUE 5	<p><b>. El color.</b> Teoría del color: naturaleza, semántica, características, síntesis aditiva y sustractiva, códigos de representación, relaciones armónicas y de contraste, funciones simbólicas, expresivas y subjetivas. Aplicaciones del color en los diferentes campos del arte, la ilustración y el diseño. Técnicas secas y húmedas apropiadas a la representación del color en el dibujo.</p>	<p>1.-Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas. CMCT, CEC, SIEP, CAA.</p>	20
			100

## **Dibujo Artístico II. 2.º Bachillerato**

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

Exploración de la forma mediante el apunte, el boceto y el croquis. Representación analítica y sintética, aplicación de los distintos niveles de iconicidad. dibujo descriptivo de las formas naturales y artificiales. Análisis de los elementos estructurales y compositivos en modelos tridimensionales. Representación de los elementos observados con diversas intenciones comunicativas, mediante la generación de imágenes de carácter analítico, descriptivo, ornamental o expresivo. Reproducción, ampliación y reducción. El dibujo por proyectos: planificación, elaboración de ideas, desarrollo y presentación.

#### **Criterios de evaluación**

1. Utilizar diferentes recursos gráficos en imágenes con distinto grado de iconicidad, atendiendo la naturaleza de la forma, natural o artificial y desarrollando la destreza en el dibujo. CMCT, CEC.
2. Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas. CD, CMCT, SIEP.

### **Bloque 2. La expresión de la subjetividad.**

El dibujo expresivo y el dibujo conceptual: herramientas de creación en el dibujo, investigación con técnicas y procedimientos alternativos, materialización de ideas o conceptos. Interpretación subjetiva de la imagen: estilización, geometrización, abstracción, síntesis, exageración. Aplicación de los niveles de iconicidad a la creación de imágenes con diferentes intenciones comunicativas. El desarrollo de la memoria visual. La búsqueda del lenguaje personal. Situación actual del dibujo expresivo en los campos del arte, la ilustración y el diseño, atendiendo especialmente al contexto de Andalucía.

#### **Criterios de evaluación**

1. desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual. CMCT, CAA, SIEP.
2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual. CSC, SIEP, CD, CEC.
3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica. CMCT, CCL, CSC, SIEP.

### **Bloque 3. Dibujo y perspectiva.**

La percepción del espacio. Indicadores de profundidad. La perspectiva aérea, el escorzo, el traslape, las líneas y los puntos de fuga. La escala visual. la representación del entorno: espacios abiertos y espacios cerrados. La representación del espacio en la obra de arte y en el proyecto arquitectónico o paisajístico.

#### **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. CMCT, CD, CAA, SIEP, CEC.

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

Representación de la figura humana a través de la Historia. Cánones y estereotipos. Estudio de la anatomía del cuerpo humano. Análisis de estructuras. Representación de la figura humana, parcial o totalmente, a partir de modelos naturales y de estatuas clásicas o fotografías. El dibujo de la figura

en posición estática, el escorzo y el movimiento. El dibujo académico en Andalucía en los siglos XIX y XX. El dibujo expresivo y subjetivo del cuerpo humano.

### **Criterios de evaluación**

1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana. CMCT, CCL.
2. Representar la figura humana de manera descriptiva y analítica, atendiendo a su estructura, relación de proporciones y movimiento. CMCT.
3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana. CD, CSC, CEC.

Bloque 5. El dibujo en el proceso creativo.

Utilización de las herramientas TIC en el proceso creativo. Exploración de las posibilidades interactivas que proporciona Internet en relación con museos, talleres, colecciones o centros de estudio de arte y diseño de cualquier ámbito geográfico, especialmente el andaluz. Valoración del dibujo como herramienta de pensamiento y del conocimiento a través de manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, con especial atención al ámbito de Andalucía. Desarrollo de procesos creativos a través de la elaboración de proyectos, mediante el trabajo colaborativo y la aplicación de un enfoque interdisciplinar.

### **Criterios de evaluación**

1. Conocer y aplicar las herramientas digitales del dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica. CMCT, CEC.
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. CCL, CMCT, CD, SIEP.
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 y aportando al aula todos los materiales necesarios. CAA, CSC, SIEP.

<p>Bloque 1</p>	<p><b>La forma. Estudio y transformación.</b>                  Exploración de la forma mediante el apunte, el boceto y el croquis. Representación analítica y sintética, aplicación de los distintos niveles de iconicidad. dibujo descriptivo de las formas naturales y artificiales. Análisis de los elementos estructurales y compositivos en modelos tridimensionales. Representación de los elementos observados con diversas intenciones comunicativas, mediante la generación de imágenes de carácter analítico, descriptivo, ornamental o expresivo. Reproducción, ampliación y reducción. El dibujo por proyectos: planificación, elaboración de ideas, desarrollo y presentación.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizar diferentes recursos gráficos en imágenes con distinto grado de iconicidad, atendiendo la naturaleza de la forma, natural o artificial y desarrollando la destreza en el dibujo. CMCT, CEC.</li> <li>2. Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas. CD, CMCT, SIEP.</li> </ol>	<p>20</p>
<p>Bloque 2</p>	<p><b>La expresión de la subjetividad.</b>                  El dibujo expresivo y el dibujo conceptual: herramientas de creación en el dibujo, investigación con técnicas y procedimientos alternativos, materialización de ideas o conceptos. Interpretación subjetiva de la imagen: estilización, geometrización, abstracción, síntesis, exageración. Aplicación de los niveles de iconicidad a la creación de imágenes con diferentes intenciones comunicativas. El desarrollo de la memoria visual. La búsqueda del lenguaje personal. Situación actual del dibujo expresivo en los campos del arte, la ilustración y el diseño,</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual. CMCT, CAA, SIEP.</li> <li>2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual. CSC, SIEP, CD, CEC.</li> <li>3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica. CMCT, CCL, CSC, SIEP.</li> </ol>	<p>18</p>

	atendiendo al contexto de Andalucía.		
Bloque 3	<p><b>Dibujo y perspectiva.</b>  La percepción del espacio. Indicadores de profundidad.  La perspectiva aérea, el escorzo, el traslape, las líneas y los puntos de fuga.  La escala visual. la representación del entorno: espacios abiertos y espacios cerrados.  La representación del espacio en la obra de arte y en el proyecto arquitectónico o paisajístico.</p>	<p>1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos. CMCT, CD, CAA, SIEP, CEC.</p>	22
Bloque 4	<p><b>El cuerpo humano como modelo.</b>  Representación de la figura humana a través de la Historia. Cánones y estereotipos. Estudio de la anatomía del cuerpo humano. Análisis de estructuras.  Representación de la figura humana, parcial o totalmente, a partir de modelos naturales y de estatuas clásicas o fotografías. El dibujo de</p>	<p>1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana. CMCT, CCL.  2. Representar la figura humana de manera descriptiva y analítica, atendiendo a su estructura, relación de proporciones y movimiento. CMCT.  3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana. CD, CSC, CEC.</p>	22

	<p>la figura en posición estática, el escorzo y el movimiento. El dibujo académico en Andalucía en lo siglos XIX y XX. El dibujo expresivo y subjetivo del cuerpo humano.</p>		
<p>Bloque 5</p>	<p><b>El dibujo en el proceso creativo.</b> Utilización de las herramientas TIC en el proceso creativo. Exploración de las posibilidades interactivas que proporciona Internet en relación con museos, talleres, colecciones o centros de estudio de arte y diseño de cualquier ámbito geográfico, especialmente el andaluz. Valoración del dibujo como herramienta de pensamiento y del conocimiento a través de manifestaciones gráfico-plásticas pertenecientes a diferentes contextos históricos y culturales, con especial atención al ámbito de Andalucía. Desarrollo de procesos creativos a través de la elaboración de proyectos, mediante el trabajo colaborativo y la aplicación de un enfoque interdisciplinar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer y aplicar las herramientas digitales del dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico- plástica. CMCT, CEC.</li> <li>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. CCL, CMCT, CD, SIEP.</li> <li>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 y aportando al aula todos los materiales necesarios. CAA, CSC, SIEP.</li> </ol>	<p>18</p>
			<p>100</p>

## Temporalización

PRIMERA EVALUACIÓN 26 sesiones aprox.

Unidad 0: Evaluación inicial. Presentación de la asignatura. 2 sesiones.

Unidad 1: Introducción a la terminología, materiales y procedimientos. 3 sesiones

- Funciones del dibujo. Evolución del dibujo a lo largo de la Historia del Arte.
- Las leyes de la percepción (la buena forma, fondo-figura). Dibujar con el lado derecho del cerebro.
- Boceto, apunte, estudio y bosquejo.

Técnica: el grafito.

Unidad 2: La imagen. Iconicidad y abstracción. 3 sesiones

- Tipos de imágenes. Funciones de la imagen. Valores connotativos y denotativos.
- Interpretación, imaginación y creatividad.
- La medición, la cuadrícula y el cambio de escala.

Técnica: collage.

Unidad 3: Elementos del lenguaje gráfico- plástico. 5 sesiones

- Elementos básicos en la configuración de la forma. Punto, línea y plano.
- La línea como elemento configurador de formas planas.
- La línea como elemento configurador de formas volumétricas. El trazo como elemento expresivo.
- La texturas.

Técnicas: rotuladores, bolígrafo, tinta china.

Unidad 4: La representación de la forma tridimensional. 6 sesiones.

- Transformaciones de la forma tridimensional. El escorzo.
- Aplicación de las distintas perspectivas (Caballera, Isométrica y Cónica) al Dibujo

Artístico.

- El encajado. Proporción entre las partes de una misma forma tridimensional.

Técnicas: carboncillo, lápiz conté, creta y sanguina.

Unidad 5: Las formas asociadas. La composición y el formato. 7 sesiones.

- Proporción entre distintas formas en el plano.
- El encuadre, formatos, planificación, ángulos o puntos de vista. Empleo del visor.
- Encuadre, planificación y el punto de vista en el cómic.
- Psicología de la forma: leyes visuales asociativas. Significantes espaciales: superposición, relatividad de tamaño, posiciones.
- Estudio y análisis de esquemas compositivos y ritmos. Direcciones y pesos visuales.
- Organizaciones compositivas en el plano. Equilibrio estático y dinámico.
- El bodegón en la Historia del Arte.

SEGUNDA EVALUACIÓN 21 sesiones aprox.

Unidad 6: Valores de la luz y la sombra. El claroscuro. 6 sesiones.

- La naturaleza de la luz. Luz artificial, luz natural.
- Luz y sombra definidora del espacio y el volumen.
- Las escalas de luminosidad.
- La iluminación como recurso expresivo.
- La mancha como elemento configurador de la forma.
- Formas abiertas y formas cerradas.
- El falso grabado.

Técnicas: La tinta china. Aguadas. Técnica mixta.

Unidad 7: Teoría y uso del color. 7 sesiones

- Introducción a la terminología básica, materiales y procedimientos básicos.
- Síntesis aditiva y sustractiva. Color luz, color pigmento.
- Modificación del color. Conceptos de saturación, tono y valor.
- Colores complementarios.

TERCERA EVALUACIÓN 21 sesiones aprox.

Unidad 8: Simbología del color. 8 sesiones

- Relaciones armónicas e interacción del color. Aplicaciones.
- Color naturalista y color subjetivo.

- El color en la publicidad.
- La imagen digital. El retoque fotográfico.

Técnicas: témperas y ceras. Photoshop.

Unidad 9: La figura humana, plantas y animales. 16 sesiones

- El canon. El retrato
- Apuntes del natural.
- El dibujo científico.

Técnicas: acuarelas y pastel.

Unidad 10: La perspectiva. 10 sesiones.

- Espacios interiores y exteriores.
- El paisaje.
- La perspectiva aérea.
- La representación espacial en la Historia del Arte

## **Metodología.**

El punto de partida será una prueba inicial que ayudará a determinar el nivel medio de la clase, así como el estado individual de cada alumno. No debe producirse una ruptura brusca con la metodología utilizada en la etapa anterior que desoriente al alumnado, pero este deberá ir adecuándose a un sistema que le exigirá una mayor autonomía respecto a trabajo, búsqueda de información, materiales, etc.

Los conceptos teóricos se expondrán antes de realizar las actividades prácticas, haciendo hincapié en el conocimiento de las técnicas utilizadas y su aplicación formal como base para el aprendizaje del dibujo artístico.

Se utilizarán distintos medios técnicos para el visionado de obras de los grandes maestros que se mostrarán a la vez que se da la explicación teórica.

Al acabar una unidad didáctica o una actividad, según la importancia de la misma, se realizará una pequeña puesta en común con todos los trabajos de forma que todos los alumnos y alumnas sean conscientes de su evolución y potenciar la capacidad para formarse en criterios de valoración propios.

## **Procedimientos de evaluación en dibujo artístico I y II**

Valoración de todos los trabajos realizados en clase, tanto pruebas y bocetos como trabajos definitivos.

Es conveniente que los trabajos sean analizados y comentados personalmente con los autores, de la manera más inmediata posible a su realización, haciéndoles ver los logros conseguidos, en función de las metas propuestas y el punto de partida de sus conocimientos.

Este proceso de reflexión sobre la acción garantiza, que se elaboren también procesos intelectuales, reflexionando sobre la práctica, ejecución o resultado material.

Por consiguiente, deberemos mantener una actitud expectante que nos lleve a observar y controlar el trabajo diario, haciendo anotaciones, observaciones y recogiendo datos al respecto.

Todo ello ha de ser completado con un cambio de impresiones con el propio alumno/a y la clase, donde se evalúe el rendimiento personal y colectivo.

## **Criterios de calificación. Dibujo artístico I y II**

### **Criterios de corrección**

Porcentaje de notas por trimestre:

- Un 40% de la calificación (4 puntos de 10) corresponderá a la media de los exámenes o pruebas escritas. Las faltas de ortografía y acentuación en los exámenes se sancionarán con 0,25 puntos a partir de la tercera falta y hasta un máximo de 1,5 puntos.

La falta de asistencia a los exámenes sólo podrá justificarse mediante documentación oficial; de no existir esta, el examen se calificará con un cero. Copiar en un examen utilizando cualquier medio supondrá la retirada del examen y su calificación con cero.

- Un 60% de la calificación, (6 puntos de 10) corresponderá a los trabajos prácticos, individuales o en grupo, estos podrán ser:

Ejercicios de dibujo y diversas técnicas pictóricas.

Diario Visual

- Un 10% de la calificación (1 de 10), corresponderá a la actitud: interés, esfuerzo personal, puntualidad en la entrega de trabajos, búsqueda de soluciones personales, disponibilidad de materiales necesarios.

Una actitud negativa resta nota al ejercicio que se esté realizando

Las faltas de asistencia sin justificar debidamente y la falta de puntualidad también pueden restar nota en la calificación final trimestral. Se considera la falta de asistencia falta grave de desinterés.

Cada falta injustificada supone

- 0'20 restada al total del trimestre.

### **Procedimiento de recuperación de evaluaciones**

Los alumnos/as que obtengan calificación negativa en alguna de las tres evaluaciones deberá entregar los ejercicios suspendidos o no entregados del trimestre en el mes siguiente a la evaluación suspensa, con vistas a alcanzar los objetivos no superados y deberá realizar exámenes de recuperación que tendrán lugar tras la evaluación suspendida o al final del curso. En caso de suspender la tercera evaluación, se entregarán los ejercicios suspendidos o no realizados en septiembre.

### **Pérdida de la evaluación continua.**

Según la normativa del Centro los alumnos que no asistan con regularidad a las clases y actividades programadas perderán el derecho a la evaluación continua, teniendo que presentarse a un examen

final en el mes de junio o septiembre, además de entregar las actividades prácticas que no haya entregado durante el curso o que hayan tenido una calificación negativa..

### **Prueba de septiembre.**

Los alumnos /as que no hayan aprobado la materia en el mes de junio podrán realizar una prueba extraordinaria en los primeros días de septiembre. Si se suspenden dos evaluaciones en junio el examen de septiembre comprenderá los tres trimestres.

Dicha prueba será un examen teórico con los contenidos del curso, además de la entrega de ejercicios suspendidos o no realizados.

## **RECURSOS DIDÁCTICOS**

Disponemos de un aula específica de dibujo dividida en una zona de caballetes (dibujo en vertical) y otra de mesas con los objetos cerámicos y esculturas de escayola como modelos. Las clases teóricas se expondrán en otra aula con mesas, ordenador y proyector, asignada al departamento de dibujo, en ella se realizarán los trabajos en horizontal.

Otros recursos del departamento son:

Armarios, focos, tableros de varios tamaños, telas, etc. Nuestro propósito es ampliar los recursos, mantener la dotación existente y mejorarla dentro de lo posible y paulatinamente.

### **Materiales de Dibujo Artístico**

Los alumnos/as deberán hacerse con su propio material para que la puesta en práctica de la programación sea óptima. Este material es el siguiente:

#### **1.- PAPELES**

FORMATO DIN-A4  
BASIK DIBUJO BLANCO 130 g/m<sup>2</sup>  
BASIK GUARRO ACUARELA grano grueso 240 g/m<sup>2</sup>

FORMATO DIN-A3  
BASIK DIBUJO BLANCO 100-120 g/m<sup>2</sup>  
BASIK GUARRO ACUARELA grano grueso 240 g/m<sup>2</sup>  
-120 G/M<sup>2</sup>

FORMATO DIN –A2  
BASIK BLANCO –10

BLOC DE APUNTES TAMAÑO DIN-A3

- 2.- LÁPICES. LÁPICES DE GRAFITO (DUREZA 2B-6B)
- 3.- PASTELES. (MÍNIMO CAJA DE 24 –CALIDAD FABER-CASTELL) PASTELES AL ÓLEO (OPCIONAL)
- 4.-CERAS. CAJA MÍNIMO 12 – CALIDAD TIPO DUSK O MANLEY
- 5.- TINTAS TINTA CHINA (CALIDAD TIPO WINDSOR & NEWTON)
- 6.- ROTULADORES CASTELL)
- 7.- PLUMA Y ESTILÓGRAFO
- 8.- ACUARELAS  
CAJA MÍNIMO – 12 COLORES (CALIDAD TIPO WINDSOR & NEWTON)
- 9.- GOUACHE  
1 BOTE DE CADA UNO DE LOS COLORES PRIMARIOS, ADEMÁS DE BLANCO Y NEGRO – (CALIDAD TIPO WINDSOR & NEWTON)
- 10.- ACRÍLICOS  
1 BOTE DE CADA UNO DE LOS COLORES PRIMARIOS, ADEMÁS DE BLANCO Y NEGRO – (CALIDAD TIPO WINDSOR & NEWTON)
- 11.- PINCELES
- PLANO Y REDONDO FINO Y GRUESO (EJ. Nº 2 Y 12)
  - PLANO Y REDONDO UNO FINO Y OTRO GRUESO (EJ. Nº 6 Y 20)

## **Medidas de Atención a la Diversidad**

La atención a la diversidad cobra especial relevancia en algunos temas debido a su complejidad, y esto debe estar presente en nuestra actividad como docentes para sacar el mejor provecho de todo lo planteado y exigido.

Nuestra programación puede presentar problemas de entendimiento en algunos aspectos que presentan alto nivel de comprensión espacial y, así mismo, dificultades cuando el nivel de comprensión-ejecución es muy especializado.

Hay que tener en cuenta que no todos los alumnos/as asimilan al mismo tiempo los contenidos tratados, ni tienen las mismas habilidades. De esta forma la programación debe prestar oportunidades de recuperar lo no adquirido en su momento (aunque esto presente también para el alumno/a un trabajo extra), pudiendo retomar los conceptos básicos para garantizar la comprensión conceptual.

Así mismo las diferencias que existen entre unos temas y otros, entre unas técnicas y otras, permite que cada uno profundice en el campo en el que tiene mejores aptitudes.

En la medida de lo posible se tendrá en cuenta el punto de partida de cada alumno/a, sus dificultades y sus capacidades, pero sin olvidar en ningún momento que éstos son alumnos y alumnas de bachillerato y que el Dibujo Artístico es una materia de modalidad y por lo tanto fundamental en su actual formación.

Las actividades de refuerzo están especialmente contempladas para aquellos alumnos/as con dificultades, que precisen repasar y trabajar conceptos, aplicar técnicas y afianzar destrezas.

## **Mínimos Exigibles**

Los mínimos exigibles para esta materia son los que siguen a continuación:

- I. Conocer y distinguir los elementos básicos de configuración de la forma, empleándolos correctamente en la representación analítica de objetos del entorno.
- II. Entender la forma de los objetos a representar como consecuencia de su estructura y saberla representar gráficamente.
- III. Comprender los distintos datos visuales de las formas como partes relacionadas de un conjunto, prestando especial interés a la relación de proporción entre ellos, representándolos prioritariamente según su importancia en el conjunto.
- IV. Comprender la distinta importancia de los datos visuales que configuran el conjunto de las formas, representándolos prioritariamente según la importancia en el conjunto e ignorando detalles superfluos.
- V. Conocer la terminología básica de la materia, así como los materiales y procedimientos adecuados al fin pretendido, sabiendo interpretar una forma desde diversas intenciones visuales, con técnicas distintas, realizando modificaciones de color, claroscuro, calidades texturales etc.
- VI. Conocer bases teóricas sobre el color que permitan su aplicación práctica de manera razonada y directa.
- VII. Desarrollar la capacidad estética y la sensibilidad hacia el entorno natural, patrimonial y humano.

## **Presentación de la asignatura**

### **1.- OBJETIVOS**

- Conocer los fundamentos de la asignatura en el curso.
- Conocer los materiales necesarios para el desarrollo de la asignatura.
- Comprender la dinámica de la asignatura: método de trabajo, materiales necesarios, sistema de evaluación.

### **2.- CONTENIDOS**

- Dar a conocer los objetivos y contenidos básicos de la asignatura.
- Tratamiento metodológico de los contenidos.
- El sistema de trabajo en el aula
- El sistema de evaluación: tareas presenciales y tareas fuera del aula. Las pruebas y criterios de evaluación.
- Fuentes de información

### **3.- ACTIVIDAD**

- Escuchar la explicación del profesor.
- Organizar la clase y el material de la misma, escogiendo nuestro propio tablero y poniéndole nombre.

### **4.- METODOLOGÍA**

- entrega de fotocopias con contenidos y objetivos mínimos del área, así como fotocopia del material necesario para trabajar durante el curso.
- 2.- Dudas y preguntas por parte de los alumnos/as.

### **5.- TEMPORALIZACIÓN**

Una clase de 50 minutos:

Organización de clase, tableros y entrega de fotocopias 10 minutos.

### **6.- EVALUACIÓN**

- 1.- organizar los materiales propios y del grupo de acuerdo con las dinámicas propuestas.

# DIBUJO TÉCNICO 1 y 2

## Introducción

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad. El Dibujo Técnico se emplea en cualquier proceso de investigación o proyecto como un lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación, comprendiendo o interpretando la información codificada según unas convenciones y expresando o elaborando información comprensible por los destinatarios. El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de los sistemas de representación, puede conocer mejor el mundo que le rodea. Esto requiere, una capacidad de abstracción para poder visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos y elabore documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos. El currículo de la materia de Dibujo Técnico es el mismo para la materia troncal en la modalidad del Bachillerato de Ciencias como para la materia específica del Bachillerato de Artes. Durante el primer curso se trabajan las competencias relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia. Los elementos del currículo básico de la materia se han agrupado en 4 bloques que se introducen gradualmente y de manera interrelacionada: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyecto. Este último es nuevo para el segundo curso y su finalidad es la integración de destrezas adquiridas en la etapa. El primer bloque, denominado Geometría y Dibujo Técnico, desarrolla durante los dos cursos los elementos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, analiza su presencia en el arte y en la naturaleza y sus aplicaciones al mundo científico y técnico. De manera análoga, el bloque de Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de dichos sistemas y las relaciones entre ellos. Además, es conveniente potenciar en ambos cursos, la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación. El tercer bloque, la Normalización, pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. A pesar de que la secuencia establecida sitúa este bloque en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa. El cuarto bloque, denominado Documentación gráfica de Proyectos, tiene como objetivo principal que el alumno interrelacione los elementos adquiridos y los utilice para elaborar y presentar, de forma individual y colectiva, un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos. Es importante que se adquieran unas destrezas en aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo vectorial en 2D y de modelado en 3D, que garanticen unas presentaciones de calidad y adaptadas a las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

## Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave

Las competencias clave constituyen la dotación cultural mínima que cualquier ciudadano debe adquirir y la materia de Dibujo Técnico contribuye a todas ellas en mayor o menor medida.

### **Competencia en comunicación lingüística CCL**

Debe indicarse que el dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación audiovisual de carácter universal y por tanto, necesita de unas destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, para poder interactuar con otros individuos. De forma oral, los alumnos deberán debatir en las resoluciones de problemas, planteamientos de estrategias y presentaciones de proyectos al igual que, de una manera escrita deberán describir elementos, aplicaciones geométricas, procedimientos y relaciones entre sistemas de representación. También se debe considerar la comunicación a través de los lenguajes gráficos como es la acotación presente en croquis y planos técnicos.

Debe usarse una nomenclatura específica y un vocabulario técnico propio de la materia tanto en relación con los instrumentos de dibujo como con los procedimientos y materiales propios de la industria, la arquitectura o el arte.

### **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología - CMCCT**

En mayor medida, la materia de Dibujo Técnico se vincula con la competencia matemática en cuanto a que su naturaleza es de razonamiento matemático siendo necesarias destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes. La

interpretación y comunicación de datos presentes en toda la materia llevan implícitas habilidades en análisis matemáticos. De igual forma, la materia contribuye a la adquisición de un pensamiento científico en la resolución de problemas al tener que identificar datos, realizar construcciones y tomar decisiones razonadas. El Dibujo Técnico aporta a esta competencia contenidos y referentes tecnológicos como la representación de piezas industriales y mecánicas, diseños de construcción y estructuras.

#### **Competencia digital - CD**

Uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso, es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo como los de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D. Aporta también conocimientos en el acceso a fuentes y en el tratamiento de la información.

#### **Competencia de aprender a aprender - CAA**

Dado el carácter práctico de la materia de Dibujo Técnico, se favorece la competencia de Aprender a aprender en gran medida, generando actividades en las que el alumno debe persistir en el aprendizaje, comprendiendo principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. En muchas ocasiones, la resolución de problemas conlleva a reflexiones y tomas de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más autónomo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias reflexivas de planificación, estrategias de supervisión y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

#### **Competencia social y cívica - CSC**

A esta competencia contribuyen los proyectos cooperativos de la materia donde los alumnos adquirirán conceptos básicos en la organización del trabajo, el respeto por las ideas y creaciones ajenas, al igual que la aceptación de responsabilidades y decisiones democráticas. Los referentes profesionales de la industria, la arquitectura o el arte en los que se aplica el dibujo técnico deben contribuir a la no discriminación e igualdad entre hombres y mujeres.

#### **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor - CSIEE**

Estos mismos proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que, permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos pero a la vez, posibilitan aspectos creativos e innovadores. Aportan también el reconocimiento de actividades personales, profesionales y comerciales.

Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

#### **Competencia de conciencia y expresiones culturales - CCEC**

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen.

## **Objetivos**

1. Valorar las posibilidades del Dibujo Técnico como instrumento de investigación y comunicación.
2. Conocer y comprender los fundamentos geométricos del Dibujo Técnico para utilizarlos en la lectura de diseños y productos artísticos y para elaborar soluciones razonadas a problemas geométricos en el campo de la técnica o del arte.
3. Aplicar los principios y conceptos de la geometría plana en la resolución de problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y ejecución.
4. Valorar la normalización como el convencionalismo idóneo para simplificar, no sólo la producción, sino también la comunicación, dándole a ésta un carácter universal.
5. Comprender que el Dibujo Técnico facilita las operaciones de las familias plásticas del signo visual: forma, color, y textura, permitiéndonos integrar las actividades en un campo cultural donde se aprecie la relevancia de los aspectos estéticos.
6. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del Dibujo Técnico y valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que pueden producir las diversas técnicas gráficas en la representación.
7. Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada, para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica.
8. Realizar transformaciones mediante proyecciones y convenciones elementales con los sistemas de representación, comprendiendo la necesidad de interpretar el espacio y el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.

## **Orientaciones metodológicas**

La naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos y alumnas condicionan el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que será necesario que el método seguido por el

profesor se ajuste a estos condicionantes con el fin de propiciar un aprendizaje competencial en el alumnado.

El Dibujo Técnico parte del pensamiento abstracto formal adquirido en las enseñanzas precedentes pero debe ser en esta etapa cuando se consolide. Para ello, es aconsejable que el docente comparta con los alumnos qué se va a aprender y porqué; debe partir de una revisión de los conocimientos previos y plantear situaciones problemáticas contextualizadas así como realizaciones de tareas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos. Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica si no que el alumno debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. De la misma manera que deben establecerse conexiones entre los conocimientos adquiridos en la geometría plana con los sistemas de representación y viceversa.

Los planteamientos de las actividades o tareas deben tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo, graduando los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

Las metodologías aplicadas al aula deben provocar en los alumnos una motivación por aprender, siendo ellos los responsables de su aprendizaje, activos en la búsqueda de estrategias y autónomos en la resolución de problemas.

El objetivo debe ser que los aprendizajes sean permanentes y transferibles a lo que contribuyen los aprendizajes cooperativos, mediante resoluciones de tareas de manera conjunta, intercambio de ideas y conocimientos debatidos.

También son necesarios los aprendizajes por proyectos, éstos deben estar contextualizados en realidades profesionales cercanas a los alumnos como puede ser el mundo del diseño, la arquitectura y la industria. Con ellos, el alumno debe elaborar hipótesis, investigar, contrastar datos, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto; facilitando así un aprendizaje orientado a la acción en el que los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, ponen en juego los elementos que integran las distintas competencias.

En las metodologías activas se favorece la comunicación del proceso y la información obtenida relacionando lo aprendido con la realidad, con otras asignaturas o en situaciones posteriores. La materia de Dibujo Técnico permite una combinación de métodos tanto individuales como globalizadores, disciplinares y sociales.

El profesorado debe revisar de manera continua el proceso de enseñanza y evaluación, implicándose en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, actividades adaptadas a la diversidad y recursos didácticos reales como pueden ser las piezas mecanizadas o maquetas, o virtuales como son las aplicaciones informáticas fiables. Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las nuevas tecnologías, especialmente en la presentación de documentación normalizada y en programas de diseño asistido por ordenador.

Finalmente, es necesaria una adecuada coordinación entre los docentes sobre las estrategias metodológicas y didácticas que permita progresar hacia una construcción colaborativa del conocimiento.

DIBUJO TÉCNICO 1		Curso: 1º Bachillerato	Ponderación (40 puntos)
<b>BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico</b>			
<p><b>CONTENIDOS:</b></p> <p>-Arte y dibujo técnico. Geometría en el arte y la naturaleza. Estética del dibujo técnico. El diseño industrial.</p> <p>-<b>Instrumentos y materiales del dibujo técnico.</b> Características y empleo. Las nuevas tecnologías y los programas de diseño asistido por ordenador. Trazados fundamentales en el plano. Lugares geométricos. Paralelas y perpendicularidad. Ángulos. Operaciones con segmentos y ángulos. Ángulos de la circunferencia.</p> <p>-<b>Triángulos:</b> puntos y rectas notables. Construcción de triángulos. Cuadriláteros: análisis y construcciones.</p> <p>-<b>Polígonos regulares.</b> Construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados.</p> <p>-<b>Proporcionalidad y semejanza. Escalas:</b> Conceptos fundamentales. Construcción de escalas gráficas.</p> <p>-<b>Transformaciones geométricas.</b> Traslación. Giro. Simetría. Homotecia. Aplicación a la construcción de formas.</p> <p>-<b>Tangencias y enlaces.</b> Propiedades. Tangencias entre rectas y circunferencias. Tangencias entre circunferencias. Enlaces. Aplicaciones en el dibujo técnico, diseño gráfico o el diseño industrial.</p> <p>-<b>Curvas técnicas.</b> Definición y trazado como aplicación de las tangencias. Óvalos, ovoides, volutas, espirales y hélices. Trazados principales.</p>			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	
1.1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.	CCEC-CMCTCAA	1.1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.	4
		1.1.2. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.	
		1.1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.	4
		1.1.4. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones	4
		1.1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.	
		1.1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza	4
		1.1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica	4

		correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida	
		1.1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.	4
1.2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	CMCT-CAA-CECC	1.2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.	4
		1.2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.	4
		1.2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. CCEC	4
		1.2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos CAA	4

DIBUJO TÉCNICO 1	Curso: 1º Bachillerato	Ponderación (40 puntos)
<b>BLOQUE 2: Sistemas de representación</b>		
<b>CONTENIDOS:</b> - Geometría descriptiva. Tipos de proyección. Fundamentos y finalidad de los sistemas de representación. Características fundamentales. Reversibilidad entre los sistemas. - <b>Sistema Diédrico:</b> Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Posiciones particulares. Vistas de un cuerpo tridimensional. - <b>Sistema de planos acotados:</b> Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Intersección de planos. Perfiles y dibujo topográfico. - <b>Sistemas axonométricos:</b> Introducción. Fundamentos del sistema. Tipos de axonometría: isométrico, dimétrico, DIN-5, trimétrico. Coeficientes de reducción. - <b>Perspectiva isométrica.</b> La circunferencia en perspectiva: óvalo isométrico. Representación de perspectivas de cuerpos definidos por sus vistas.		

<p>- <b>Perspectiva caballera:</b> características. Coeficientes de reducción. Representación de la circunferencia. Representación de volúmenes. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema. Elementos que influyen en la perspectiva cónica.</p> <p>- <b>Perspectiva cónica central.</b> Representación de objetos y espacios.</p> <p>- <b>Perspectiva cónica oblicua.</b> Representación de objetos y espacios.</p>			
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	
<p>2.1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>CMCT-CSIEE-CD</p>	<p>2.1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema</p>	2
		<p>2.1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p>	2
		<p>2.1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p>	2
		<p>2.1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>	2
<p>2.2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>CMCT-CAA-CECC</p>	<p>2.2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca</p>	4
		<p>2.2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p>	4
		<p>2.2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p>	4
		<p>2.2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>	
		<p>2.2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	2

2.3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.	CMCT-CCEC	2.3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado	4
		2.3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado	4
2.4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final	CMCT-CAA-CCEC	2.4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida	2
		2.4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado	4
		2.4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas	4
<b>DIBUJO TÉCNICO 1</b>		<b>Curso: 1º Bachillerato</b>	<b>Ponderación (20 puntos)</b>
<b>BLOQUE 3: Normalización</b>			
<b>CONTENIDOS:</b> Concepto de normalización. Clasificación de las normas. Organismos de normalización. Normas fundamentales UNE; DIN, ISO. Rotulación normalizada. Principios generales de representación. Normas sobre vistas. Acotación. Métodos. Normas sobre acotaciones. Aplicación en piezas industriales y planos de arquitectura. El croquis acotado. Cortes y secciones.			
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	

	CLAVE		
3.1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. .	CCL-CSC	3.1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	4
3.2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos	CMCT-CCL	3.2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	3
		3.2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.	4
		3.2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.	4
		3.2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, de acuerdo a la norma.	2
		3.2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	3
<b>DIBUJO TÉCNICO 2</b>		<b>Curso: 2º Bachillerato</b>	<b>Ponderación (36 puntos)</b>
<b>BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico</b>			
<b>CONTENIDOS:</b> Dibujo industrial y de arquitectura y construcción. Formas geométricas básicas como origen del diseño. Geometría en el arte y en la arquitectura. - <b>U 1. Trazados fundamentales en el plano.</b> Lugares geométricos, Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Cuadrilátero inscriptible. - <b>U 2. Proporcionalidad, semejanzas y equivalencias.</b> Teoremas del cateto y de la altura. Sección áurea: construcciones y propiedades. Figuras semejante. Construcción de figuras equivalentes. - <b>U 3. Potencia: eje y centro radical.</b> Aplicación de la potencia a la resolución de problemas de tangencia. - <b>U 4. Transformaciones geométricas.</b> Proyectividad y homografía. Homología y afinidad. Datos necesarios para definir las. Resolución de problemas. Inversión. Elementos y figuras dobles. Rectas antiparalelas. Inverso de un punto. Figuras inversas de la recta y la circunferencia. - <b>U 5. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias.</b> - <b>U 6. Curvas cónicas.</b> Elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersecciones con una recta. Principales construcciones. - <b>U 7. Curvas técnicas:</b> Curvas cíclicas: cicloide, epicicloide, hipocicloide, evolvente de la circunferencia; Otras curvas			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	
<p>1.1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	CMCT-CAA	1.1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.	2
		1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión	3
		1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos	3
		1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.	2
		1.1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los lugares geométricos o ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	4
<p>1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia</p>	CMCT	1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	2
		1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	4
		1.2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia	4
		1.2.4. Traza curvas cíclicas a partir de los elementos que las definen comprendiendo su aplicación en mecánica.	2
<p>1.3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y</p>	CMCT-CAA-CECC	1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.	2
		1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	4

exactitud en los trazados que proporciona su utilización		1.3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	4
--	--	---	---

DIBUJO TÉCNICO 2		Curso: 2º Bachillerato	Ponderación (42 puntos)
<b>BLOQUE 2: Sistemas de representación</b>			
<b>CONTENIDOS:</b> -Utilización óptima de cada uno de los sistemas de representación. Ejemplos de aplicación. - <b>U 8. Sistema diédrico:</b> Paralelismo. Perpendicularidad. Intersecciones. Ángulos. Distancias y verdaderas magnitudes. Métodos: abatimientos, cambios de plano y giros. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Intersecciones con rectas y planos. Secciones y desarrollos. - <b>U 9. Sistema axonométrico ortogonal:</b> Triángulo fundamental. Escalas axonométricas. Perspectiva isométrica: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas a partir de vistas. Ejercicios de croquis. - <b>U 10. Sistema axonométrico oblicuo:</b> representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas caballerías a partir de sus vistas. Ejercicios de croquis.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	
2.1. Valorar la importancia de los sistemas de representación 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	CMCT-CAA	2.1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	3
		2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	4
		2.1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.	4
2.2. 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	CMCT	2.2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.	4
		2.2.2. 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.	4

elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.		2.2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	4
		2.2.4. 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.	4
		2.2.5. 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.	4
<b>2.3.</b> Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	CMCT-CCEC	2.3.1. 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 reducción.	3
		2.3.2. 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.	4
		2.3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.	4

<b>DIBUJO TÉCNICO 2</b>	<b>Curso: 2º Bachillerato</b>	<b>Ponderación (22 puntos)</b>
<b>BLOQUE 3: Documentación gráfica de proyectos</b>		

CONTENIDOS:			
<p><b>U 11. Proceso y planificación del proyecto:</b> El proyecto. Tipos y elementos. Planificación y fases del proyecto. Programación de las tareas. Primeras ideas: Elaboración de bocetos y esquemas. Dibujo y acotación a mano alzada. Boceto, croquis y planos. Proceso de diseño y fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</p> <p><b>U. 12. Desarrollo del proyecto.</b> Desarrollo del proyecto. Las TIC. Dibujo vectorial</p> <p><b>U. 13. Elaboración de dibujos acotados y croquis de conjunto.</b> Elaboración de bocetos a mano alzada. Elaboración de croquis y piezas de conjunto.</p> <p>· Elaboración de dibujos acotados. Reglas de acotación. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</p> <p><b>Unidad 14. Dibujo asistido por ordenador (DAO-CAD).</b> Elaboración de planos. Presentación de proyectos. Elaboración de documentación gráfica. Dibujo vectorial 2D y 3D</p>			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	
<p><b>3.1.</b> Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	CIEE-CCECCSC-CL	3.1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.	3
		3.1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen	3
		3.1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas	3
		3.1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación	3
<p><b>3.2.</b> Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	CD-CCEC-CSIEE	3.2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	3
		3.2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial en 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.	2
		3.2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.	2
		3.2.4. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados	3



## Materiales y recursos didácticos.

La asignatura, a diferencia de la Educación Plástica y Visual, necesita mucho menos despliegue de medios. Los materiales básicos serán: el libro de texto, Dibujo Técnico II, de la Editorial sm de Jesús Álvarez, Recurso de dibuj técnico de las láminas.es <http://www.laslaminas.es/>, Proyector y pantalla, José Luís Casado y María Dolores Gómez. Se utilizará el proyector simultáneamente a las explicaciones y trazados en la pizarra con reglas y tiza de colores. A lo largo del curso se pretende crear una web destinada a analizar la geometría en el entorno.

Por su parte, el alumno deberá de llevar diariamente al aula: lápiz duro portaminas, el juego de escuadra y cartabón, compás, goma y sacapuntas, folios y láminas –ocasionalmente-.

## Criterios de calificación

### Procedimientos técnicos y materiales.

- 1.-Uso adecuado de escuadra, cartabón y compás.
- 2.-Manejo adecuado de lápices.
- 3.-Utilización de diversos soportes (papeles especiales, pautados, vegetales, etc.)

### Valoraciones a tenerse en cuenta

- 1.-Uno, dos o tres exámenes por trimestre para evaluar la asimilación de los conceptos, siendo la nota media el 60% de la calificación trimestral. (Cuando la diferencia entre dos exámenes sea superior a 5 puntos, el segundo examen tiene un porcentaje del 70%).
- 2.-La realización de los ejercicios propuestos en clase y apuntes, el uso adecuado del material de dibujo y la entrega de láminas en los plazos fijados suponen un 30% de la nota.
- 3-Participación en clase, entrega de ejercicios en su fecha, asistencia a clase. 10%
- 4.-Se valora positivamente el esfuerzo e interés en el aprendizaje de la asignatura, la entrega de láminas y ejercicios en plazos fijados, la precisión y limpieza en la realización de los mismos.

Se anotará en el cuaderno del profesor los supuestos anteriores que favorecen el aprendizaje del alumno y se sumarán a la nota media de cada evaluación.

- 5.-Se valora negativamente las faltas injustificadas a clase, la falta de puntualidad, la entrega con retraso de ejercicios y el desinterés por el aprendizaje en general.
- 6.-Se considerará falta de colaboración en el aprendizaje los supuestos anteriores, siendo anotados en el cuaderno del profesor y cada anotación negativa se valorará numéricamente, reduciéndose de la nota media obtenida en la evaluación según la tabla siguiente:

Falta de asistencia sin justificar: -0,2

Retrasos frecuentes: -0,1

Falta de atención reiterada en clase: -0,1

No realización de ejercicios propuestos por el profesor en clase: -0,1

No atender a las correcciones del profesor en el aula: -0,2

Cualquier otro supuesto que suponga falta de colaboración en el propio aprendizaje: -0,2

7.-Dado que la evaluación es continua sólo pueden recuperarse los conceptos mediante un examen (que tendrá como nota máxima BIEN) una vez finalizada la evaluación trimestral. En cualquier caso la realización de exámenes no supone la eliminación de contenidos. Las faltas de asistencia o puntualidad continuadas suponen perder la posibilidad de hacer exámenes de recuperación.

8.-Los procedimientos y actitudes serán valorados por su progreso a lo largo del curso.

9.-Si los exámenes de recuperación no son superados, el alumno puede indicar su evolución del aprendizaje en un examen global en los principales contenidos de la asignatura.

10.-Los alumnos que no superen alguna evaluación pueden realizar un examen de recuperación en junio con la materia correspondiente al trimestre suspendido. Si se suspenden dos evaluaciones se realizará un examen final de toda la asignatura.

11.-Los alumnos que no entreguen al menos el 80 % de las láminas trimestrales pierden el derecho a recuperación trimestral.

12.-Se valora negativamente las faltas injustificadas a clase, la falta de puntualidad, la entrega con retraso de ejercicios y el desinterés por el aprendizaje en general, con hasta 2 puntos menos en las láminas.

13.-La calificación del tercer trimestre es la nota final y se obtiene con la nota media de los tres trimestres, dado que la materia está dividida en varios apartados. Por el mismo motivo, será necesario tener superados los tres trimestres del curso en conceptos, procedimientos y actitudes.

### Procedimiento de recuperación de evaluaciones

Los alumnos/as que obtengan calificación negativa en alguna de las tres evaluaciones deberá entregar los ejercicios suspendidos o no entregados del trimestre en el mes siguiente a la evaluación suspendida, con vistas a alcanzar los objetivos no superados y deberá realizar exámenes de recuperación que tendrán lugar tras la evaluación suspendida o al final del curso.

En caso de suspender la tercera evaluación, se entregarán los ejercicios suspendidos o no realizados en septiembre.

### Pérdida de la evaluación continua.

Según la normativa del Centro los alumnos que no asistan con regularidad a las clases y actividades programadas perderán el derecho a la evaluación continua, teniendo que presentarse a un examen final en el mes de junio o septiembre, además de

entregar las actividades prácticas que no haya entregado durante el curso o que hayan tenido una calificación negativa..

#### **Prueba de septiembre.**

Los alumnos /as que no hayan aprobado la materia en el mes de junio podrán realizar una prueba extraordinaria en los primeros días de septiembre. Si se suspenden dos evaluaciones en junio el examen de septiembre comprenderá los tres trimestres.

Dicha prueba será un examen teórico con los contenidos del curso, además de la entrega de ejercicios suspendidos o no realizados.

**La nota final de curso** es la nota media ponderada de los tres trimestres (25, 40, 35%). Si se suspende la prueba de recuperación de junio se realizará una prueba extraordinaria de toda la asignatura en septiembre.

#### **Criterios de calificación en láminas. Dibujo técnico I y II**

Los ejercicios realizados en láminas son explicados en clase y por tanto deben hacerse correctamente. Las láminas se califican por siguientes criterios:

##### Precisión y orden:

- Los ejercicios propuestos deben estar centrados en el espacio disponible.
- Los puntos, rectas, segmentos y curvas deben ser medidos con precisión milimétrica.
- Las rectas, segmentos y curvas deben tener un trazado uniforme en el grosor que corresponda.
- Los errores en la precisión suponen  $-1/3$  en la nota de cada ejercicio.
- Los errores en el orden suponen la anulación del ejercicio, salvo error mínimo.

##### Normalización:

- Utilizar el lápiz 2H en datos y operaciones.
- Utilizar el lápiz 2B en los resultados y margen de láminas.
- Utilizar la notación adecuada a cada tipo de línea.
- Señalar todos los puntos y datos dados para la realización del ejercicio.
- Indicar medidas utilizadas, ángulos o cualquier dato necesario para el desarrollo del ejercicio.
- Todo resultado gráfico debe mostrar las operaciones que lo han determinado.
- Las letras y números deben ser verticales y con el tamaño uniforme y normalizado.
- Los errores en normalización restan  $2/3$  de la nota del ejercicio.

##### Limpieza:

- Evitar los borrones y trazos innecesarios.
- En los ejercicios realizados sólo con lápiz grafito no se borran las operaciones.
- El trazo del lápiz debe ser preciso siendo necesario que esté bien afilado.
- Los errores en limpieza suponen  $-1/3$  de la nota de cada ejercicio.

#### **Criterios de evaluación en exámenes.**

- Los ejercicios propuestos en los exámenes sólo serán considerados correctos si se obtienen los resultados solicitados.
- Cuando la nota aparezca desglosada por apartados se evalúa cada apartado, salvo que sean necesarios datos a resolver anteriormente.

##### Precisión y limpieza:

- Los puntos, rectas, segmentos y curvas deben ser medidos con precisión milimétrica.
- Las rectas, segmentos y curvas deben tener un trazado uniforme en el grosor que corresponda.
- Evitar los borrones y trazos innecesarios.
- En los ejercicios realizados sólo con lápiz grafito no se borran las operaciones.
- El trazo del lápiz debe ser preciso siendo necesario que esté bien afilado.
- Los errores en la precisión y limpieza suponen  $-1/3$  en la nota de cada ejercicio.

##### Normalización:

- Utilizar el lápiz 2H en datos y operaciones.
- Utilizar el lápiz 2B en los resultados y margen de láminas.
- Utilizar la notación adecuada a cada tipo de línea.
- Señalar todos los puntos y datos dados para realización del ejercicio.
- Indicar medidas utilizadas, ángulos o cualquier dato necesario para el desarrollo del ejercicio.
- Todo resultado gráfico debe mostrar las operaciones que lo han determinado.
- Las letras y números deben ser verticales y con el tamaño uniforme y normalizado.
- Los errores en normalización restan  $1/3$  de la nota del ejercicio.

#### **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.**

- Revisión del cuaderno de trabajo del alumno.
- Trabajos prácticos.

-Intervenciones del alumno en clase.

-Exámenes teóricos y prácticos, escritos y orales.

-Anotaciones en el cuaderno del profesor sobre la actuación del alumno en clase y de los deberes de casa, así como su comportamiento.

Estos instrumentos de evaluación son de aplicación para todos los cursos y niveles.

### **RECUPERACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES**

Los alumnos que no han superado los objetivos de la asignatura de dibujo técnico deberán recuperar los aprendizajes no adquiridos del modo siguiente:

Si tienen continuidad en el curso siguiente será el profesor de la materia correspondiente en el curso que se encuentre el alumno quién establecerá las actividades de recuperación.

Si no tienen continuidad en el curso siguiente, el Jefe de Departamento realizará las pruebas de contenidos tal como se establecen en el informe entregado al alumno.

## **RECUPERACIÓN DE ALUMNOS PENDIENTES**

Los alumnos que no han superado los objetivos de la asignatura de dibujo técnico deberán recuperar los aprendizajes no adquiridos del modo siguiente:

Si tienen continuidad en el curso siguiente será el profesor de la materia correspondiente en el curso que se encuentre el alumno quién establecerá las actividades de recuperación.

Si no tienen continuidad en el curso siguiente, el Jefe de Departamento realizará las pruebas de contenidos tal como se establecen en el informe entregado al alumno:

## **MATERIALES Y RECURSOS**

Aulas.

El Departamento dispone de aulas específicas utilizadas para dibujo artístico, volumen, dibujo técnico y técnicas gráfico-plásticas..

Libros recomendados:

Para 1º y 2º bachillerato; Dibujo Técnico de la editorial Donostiarra y cuaderno de prácticas.

Material en general:

Además del material propio de dibujo técnico el alumno deberá utilizar para el área artística los siguientes:

-Temperas.-Pinceles.-Lápices de colores-Papel de acuarela, etc.

## **BIBLIOGRAFIA**

ARNHEIM, R.: Arte y percepción visual. Alianza, Madrid, 1984. DONIS, D.: La sintaxis de la imagen. G.G., 1976.

DORFLES, G.: El diseño industrial y su estética. Ed. Labor, Barcelona.

MUNARI, B.: Diseño y comunicación visual. G.Gili, Barcelona.

KANDINSKY: De lo espiritual en el arte. De. Labor, Barcelona. FUENTES O., y GONZÁLEZ H.: Diseño 1 y 2. Ed. Didascalía, Madrid.

LEOZ, R.: Redes y ritmos espaciales. Blume, Barcelona.

## VOLUMEN

Volumen es una materia del bloque de asignaturas específicas de primer curso de Bachillerato. Esta asignatura se ocupa del estudio de las características del espacio tridimensional en el ámbito de la expresión artística y el diseño, complementa los conocimientos y metodologías desarrollados por las demás materias y contribuye a la formación equilibrada del alumnado. La asignatura Volumen proporciona al alumnado una visión de la actividad artística como un medio para establecer un diálogo creativo con el entorno físico, consigo y con el entorno cultural y social, utilizando el lenguaje universal de la forma tridimensional. Así pues, se constituye como un medio expresivo muy valioso durante el periodo de formación académica y también como enriquecimiento individual y aliado indispensable en el futuro profesional. Comprender y descifrar el mundo tridimensional donde vive inmerso el ser humano da sentido a la necesidad ancestral de crear objetos, ya sean de carácter funcional, artístico, lúdico o religioso, buscando y valorando en ellos un componente estético, a veces de modo intuitivo y emocional y, en otras ocasiones, de forma racional y sofisticada. El conocimiento del lenguaje plástico e icónico de la forma tridimensional proporciona al alumnado del Bachillerato una herramienta indispensable para desarrollar la capacidad de comprensión espacial en todos sus ámbitos. Esta materia colabora, además, en el desarrollo de la capacidad creadora y la sensibilidad del alumnado a través de la potenciación y estimulación del razonamiento divergente. Asimismo, fomenta actitudes activas y receptivas ante las expresiones artísticas de cualquier género, al comprender la trascendencia de la forma y el espacio, tanto en la naturaleza como en las obras creadas por el ser humano. En conclusión, enseña a ver y, sobre todo, a expresarse mediante la forma tridimensional. El estudio de esta disciplina estimula y complementa la formación de la personalidad en sus diferentes niveles, ya que dota al alumnado de elementos teóricos y conceptuales relacionados con el espacio y la forma, tales como el espíritu analítico y la visión sintética. Igualmente, le aporta el desarrollo de una destreza visual que facilita la asimilación de otras materias y proporciona, asimismo, la posibilidad de aplicar el lenguaje icónico y el concepto espacial. Contribuye al desarrollo de las competencias a través de procedimientos, materiales y técnicas que desarrollan la capacidad de organización de un proceso creativo, desde la idea hasta su resolución final, de manera que se optimicen los procesos, se apliquen las técnicas aprendidas, y se gestione adecuadamente el tiempo individual y los recursos disponibles. Esta materia fomenta, por tanto, el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad, dotando al alumnado de una base técnica que le permita aplicar las ideas propias en un lenguaje organizado, con unas leyes objetivas básicas y unos recursos expresivos que desligan la creatividad del mero hecho de la inspiración, para convertirlo en un proceso objetivo resolutivo. Igualmente, estimula la sensibilidad hacia las manifestaciones artísticas, por su valor intrínseco e icónico en todas las manifestaciones plásticas de cualquier ámbito geográfico y cultural, contribuyendo a la comprensión de la artesanía, como la expresión popular del arte, y a potenciar el interés por las bases, técnicas y características que conforman su lenguaje específico. Por otro lado, Volumen impulsa el fortalecimiento de valores vinculados a la participación, la solidaridad, el trabajo en equipo, la tolerancia y el respeto hacia las diferencias. Durante el trabajo en el aula-taller todos los alumnos y las alumnas se deben hacer responsables del mantenimiento de las herramientas, la limpieza y el orden del espacio de trabajo, contribuyendo a promover la igualdad real entre hombres y mujeres. También se establecen vínculos solidarios entre el alumnado al compartir materiales y herramientas, al crearse un diálogo y colaboración entre iguales durante el proceso de trabajo y la realización de proyectos o al ofrecerse a colaborar con compañeros y compañeras cuyo ritmo de aprendizaje es más lento. El carácter integrador de una materia como Volumen hace posible que su proceso de enseñanza-aprendizaje contribuya activamente al desarrollo de las competencias clave del alumnado. La competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) se vincula de forma natural a esta asignatura, puesto que se proporciona un entorno de

vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con diferentes códigos de configuración y análisis de las formas tridimensionales. Ello implica ampliar tanto las posibilidades de representación mental y conocimiento, como las posibilidades de expresión y creación. Desde el principio los alumnos y alumnas aprenderán a captar, analizar, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de la producción artística tridimensional propia y ajena. Desde el desarrollo de las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otras personas de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de estas en productos nuevos, personales y originales. Esta competencia se verá igualmente desarrollada gracias al conocimiento que la materia aporta acerca de los elementos básicos de configuración de la forma volumétrica y de los distintos materiales, soportes y herramientas. Todo ello promueve la interpretación crítica por parte del alumnado de formas y objetos tridimensionales del entorno cultural, acentuando su sensibilidad hacia las cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Además se incidirá especialmente en la relevancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio de nuestra Comunidad, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora. También la materia facilita el desarrollo de las competencias sociales y cívicas (CSC). La expresión y creación en Volumen estimula el trabajo en equipo y la responsabilidad por el mantenimiento de las áreas de trabajo, los materiales y los recursos comunes. Asimismo, proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales. Volumen exige y facilita, especialmente, el progreso en habilidades relacionadas con la autonomía personal y la toma de decisiones durante los procesos de proyectación y ejecución: formular hipótesis formales, observar, analizar, experimentar, descubrir, reflexionar, extraer conclusiones. Todo ello implica una relación clara con las competencias aprender a aprender (CAA) y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP), que suponen aprender a proyectar (buscar una idea o solución formal), valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos. El estudio de los elementos de percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, y la resolución de problemas técnicos a la hora de crear y construir la forma tridimensional, cooperan de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT). Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la croquización y representación en el plano para la realización de bocetos preparatorios de proyectos tridimensionales. Incluye, también, la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas geométricas que permitan integrar conocimientos de volumen dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario. La competencia digital (CD) se ve favorecida por los trabajos de la materia relacionados con la búsqueda de recursos gráficos y visuales en función del proyecto que se quiera realizar y de las finalidades del mismo. Supone el uso de herramientas informáticas que permitan buscar documentación para la realización de proyectos, personales o en equipo, por parte del alumnado, así como la valoración de forma crítica y reflexiva de la numerosa información disponible y el interés por utilizar dicha información con funciones creativas y comunicativas. Finalmente, la competencia en comunicación lingüística (CCL) se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para la representación mental y la comunicación a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es importante también porque permitirá familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (escultura, instalación, performance, diseño industrial, etc.), y ayudará a los alumnos y alumnas a comprender, evaluar y forjar un criterio personal. Para favorecer la expresión oral se pueden realizar presentaciones en grupo sobre temas y artistas relacionados con la materia.

## Objetivos

La enseñanza de Volumen en el Bachillerato tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer y comprender el lenguaje tridimensional, asimilando los procedimientos artísticos básicos y valorando la importancia de los métodos y procesos aplicados a la creación de obras de arte y objetos de carácter volumétrico.
2. Conseguir un dominio esencial y una adecuada agilidad y destreza en el manejo de los medios de expresión del lenguaje tridimensional, conociendo la terminología básica, los materiales, las herramientas y las técnicas más comunes, con el fin de descubrir sus posibilidades expresivas y técnicas.
3. Emplear de modo eficaz los mecanismos de percepción en relación con las manifestaciones tridimensionales, ya sean estas expresión del medio natural o producto de la actividad humana, artística o industrial.
4. Armonizar las experiencias cognoscitivas y sensoriales que conforman la capacidad para emitir valoraciones constructivas y la capacidad de autocrítica a fin de desarrollar el sentido estético.
5. Aplicar la visión analítica y sintética al enfrentarse al estudio de objetos y obras de arte de carácter tridimensional y aprender a ver y sentir, profundizando en las estructuras del objeto y en su lógica interna y, mediante un proceso de síntesis y abstracción, llegar a la representación del mismo.
6. Mantener una postura activa de exploración del entorno, buscando todas aquellas manifestaciones susceptibles de ser tratadas o entendidas como mensajes de carácter tridimensional dentro del sistema icónico del medio cultural, natural, industrial y tecnológico.
7. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual en la que se desenvuelve, utilizando el léxico específico adecuado para emitir juicios constructivos individuales o debatir en grupo con flexibilidad y madurez.
8. Analizar e interpretar la información visual para su ulterior traducción plástica, como medio de comunicación a lo largo de su vida.
9. Planificar metódicamente los procesos adecuados a la finalidad pretendida en las construcciones volumétricas, valorando críticamente el uso de herramientas, técnicas y materiales en su realización, y procediendo de una manera apropiada y ordenada.
10. Conocer y valorar las realizaciones plásticas tridimensionales de artistas andaluces de reconocido prestigio que están fuertemente vinculados a la vida y cultura andaluzas, como las grandes figuras del Barroco o vinculadas al arte de vanguardia.

## Estrategias metodológicas

Volumen es la única materia específica del Bachillerato que se ocupa del estudio y la producción de formas tridimensionales. Se trata de un campo de estudio que la mayoría del alumnado ha experimentado poco a lo largo de su etapa educativa, de ahí la importancia de su inclusión en la etapa. Es una materia que requiere una metodología activa, pues el aprendizaje de las destrezas y conocimientos, así como de las actitudes, partirá de la experimentación y la investigación dirigidas según la actividad propuesta y el fin que se pretenda. Unas actividades tratarán de estimular al alumnado en la percepción y el análisis de las formas volumétricas, induciéndolo a la observación e investigación de la tridimensionalidad; otras tratarán de introducirlo en el lenguaje interpretativo, más experimental, de la forma en el espacio, con el fin de obtener conclusiones propias que conduzcan a la exploración y al desarrollo de lenguajes personales; por último, otras actividades versarán sobre la experimentación en la vertiente abstracta de las formas tridimensionales, dirigiendo al alumnado hacia múltiples propuestas de creación tanto en el relieve como en la forma exenta. La metodología debe partir de la perspectiva de la persona docente como orientadora, promotora y facilitadora del desarrollo competencial en el alumnado; debe, además, enfocarse a la realización de proyectos o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto que el alumnado debe resolver haciendo uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores. Asimismo, la metodología debe tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo. Observando lo novedoso de esta materia para los alumnos y alumnas que se incorporan al Bachillerato, debemos señalar la necesidad de que la metodología se ajuste a su nivel competencial inicial, secuenciando la enseñanza de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos, despertando y manteniendo así la motivación. Para ello, resulta imprescindible una metodología activa y contextualizada, que facilite la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales. La metodología activa ha de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, basado en la resolución conjunta de tareas. Las actividades educativas en el Bachillerato favorecerán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados, por ello en todas las actividades un punto de partida adecuado sería una introducción teórica sobre la propuesta de actividad realizada por el profesor o profesora, planteando el proyecto como «un problema» a resolver por el alumnado, debatiendo y consultando con estos aquello que más interese, manifestando y resolviendo dudas, buscando información a través de la web y analizando la más relevante. Cuando la actividad lo requiera podrán realizarse bocetos previos y estudios preparatorios del proyecto. Finalmente se realizará el proyecto de forma individual o en grupo, con los materiales y técnicas constructivas más acordes a cada actividad. Como recursos metodológicos y didácticos pueden señalarse sobre todo: el aula taller, como centro de la actividad creadora, materiales audiovisuales sobre los artistas y las obras, realización de exposiciones con trabajos del alumnado y visitas a exposiciones relacionadas con los temas tratados en la materia. Los bloques y los elementos de los bloques en los que se ha dividido la materia no tienen un carácter secuencial, sino que al tratarse de una materia eminentemente práctica pueden abordarse de manera simultánea o modificarse para adaptarlos a las condiciones del alumnado, del aula, o de situaciones temporales como exposiciones relevantes que acercan a los alumnos y las alumnas a una experiencia artística directa. De este modo la distribución en bloques no implica que no puedan adelantarse o retrasarse contenidos, siendo al mismo tiempo posible que se solapen.

## **Contenidos y criterios de evaluación Volumen. 1.º Bachillerato**

Bloque 1. Técnicas y materiales de configuración. Introducción al lenguaje escultórico mediante la aproximación al fenómeno tridimensional por medio de ejercicios experimentales y de sensibilización: deformación de superficies y valores táctiles como génesis de la tercera dimensión, creación de formas tridimensionales a partir de superficies planas utilizando diversas técnica y recursos como superposición, cortes, abatimientos, cambio de dirección. Estudio de las técnicas y materiales constructivos para la realización de formas tridimensionales. Técnicas aditivas: el modelado en arcilla, técnicas y materiales. Técnicas sustractivas: principios de la talla, técnicas y materiales. Técnicas constructivas: configuraciones espaciales y tectónicas, «Assemblages», técnicas y materiales constructivos y ensamblados. Materiales y técnicas de reproducción tridimensional. Técnicas de reproducción: moldeado y vaciado. Moldes 00095950 y técnicas de reproducción con escayola y otros materiales alternativos. Aproximación y estudio a la obra escultórica de Picasso, especialmente a las obras realizadas con cartón y chapa cortada, correspondientes al periodo del Cubismo Sintético. La obra picasiana de este periodo sirve como modelo de obras realizadas a partir de formas planas y de ensamblados de objetos y materiales de diversa procedencia para la obtención de formas escultóricas.

### **Criterios de evaluación**

1. Identificar y utilizar correctamente los materiales y herramientas básicos para la elaboración de composiciones tridimensionales estableciendo una relación lógica entre ellos y eligiendo los más adecuados a las características formales, funcionales y estéticas de la pieza a realizar. CAA, SIEP, CEC, CMCT.
2. Conocer las principales técnicas de realización volumétrica, seleccionar las más adecuadas y aplicarlas con destreza y eficacia a la resolución de problemas de configuración espacial. CAA, SIEP, CEC, CMCT.
3. Conocer y desarrollar con destreza las técnicas básicas de reproducción escultórica. CAA, SIEP, CMCT.

Bloque 2. Elementos de configuración formal y espacial. Estudio de la forma y el lenguaje tridimensional por medio del análisis de los elementos del lenguaje volumétrico: plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas, concavidades, convexidades, vacío, espaciomasa, color. El espacio y la luz en la definición y percepción del volumen. El vacío como elemento formal en la definición de objetos volumétricos. Estudio de las formas biomórficas y naturales. Análisis y comprensión de las formas en la Naturaleza. Estudio de la formas geométricas e industriales. Valoración expresiva y creativa de la forma tridimensional. Concepto, técnica y creatividad; materia, forma y expresión. Relaciones visuales y estructurales entre la forma y los materiales. Proceso de análisis y síntesis como metodología de trabajo para generar formas tridimensionales.

### **Criterios de evaluación**

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje tridimensional manejando el lenguaje de la forma volumétrica y utilizándolo de manera creativa en la ideación y realización de obras originales y composiciones de índole funcional, decorativa u ornamental. CAA, CEC, SIEP, CMCT.

2. Analizar y elaborar, a través de transformaciones creativas, alternativas tridimensionales a objetos de referencia. CEC, SIEP, CAA, CMCT.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional. CEC, CAA, SIEP.
4. Componer los elementos formales estableciendo relaciones coherentes y unificadas entre idea, forma y materia. CEC, CAA, SIEP.
5. Comprender la relación existente entre forma y proporción en las obras escultóricas y relacionarla con los cánones de proporción de las diferentes culturas y periodos artísticos analizando y comparando las diferencias en cuanto a lenguaje compositivo existentes entre las relaciones volumétricas en relieve y las exentas. CEC, CAA, SIEP, CMCT.

Bloque 3. Análisis de la representación tridimensional. Análisis y elaboración de formas creativas a través de transformaciones, alteraciones y asociaciones a partir de objetos de referencia. Estudio y análisis de las formas geométricas y su relación con las construcciones humanas. La forma y el espacio. Componer con elementos formales y establecer la relación entre idea, forma y materia. Composición en el espacio. Elementos dinámicos: movimiento, ritmo, tensión, proporción, orientación, deformación. Equilibrio físico y visual. Ritmo compositivo y ritmo decorativo. Valoración expresiva y creativa de la forma tridimensional. Concepto, técnica y creatividad; materia, forma y expresión. Relaciones visuales y estructurales entre la forma y los materiales. Aproximación a la figura humana a través del estudio de las obras realizadas por grandes escultores andaluces del Barroco. La obra de Luisa Roldán «La Roldana», primera escultora española registrada, y sus contemporáneos. La figuración no realista en el siglo XX y XXI en el arte de vanguardia español y andaluz.

### **Criterios de evaluación**

1. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y utilizarlas de manera creativa en la ideación y realización de obras originales y composiciones de índole funcional, decorativa y ornamental. SIEP, CAA, CEC, CSC.
2. Analizar desde el punto de vista formal objetos presentes en la vida cotidiana, identificando y apreciando los aspectos más notables de su configuración y la relación que se establece entre su forma y su estructura. CEC, CSC, CAA, CCL.
3. Comprender y aplicar los procesos de abstracción inherentes a toda representación, valorando las relaciones que se establecen entre la realidad y las configuraciones tridimensionales elaboradas a partir de ella. CEC, SIEP, CAA, CSC.
4. Crear configuraciones tridimensionales dotadas de significado en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido. Utilizar los medios expresivos, las técnicas y los materiales en función del significado y los aspectos comunicativos de cada obra. CAA, CEC, SIEP, CSC, CCL.
5. Desarrollar una actitud reflexiva crítica y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte. CSC, SIEP, CEC, CAA, CCL, CD.

Bloque 4. El volumen en el proceso de diseño. Principios de análisis y diseño de formas tridimensionales. Forma y función en la naturaleza, en el entorno socio-cultural y en la producción industrial. Proceso de análisis y síntesis como metodología de trabajo para generar formas tridimensionales. Principios de diseño y proyectación de formas y objetos tridimensionales. La relación entre estructura, forma y función en la realización de objetos. Análisis de los aspectos materiales, técnicos y constructivos de los productos de diseño

tridimensional. Desarrollo de proyectos escultóricos sencillos que contemplen los principios de diseño y metodología proyectual de formas y objetos tridimensionales. El equipo de diseño como ente colaborativo en las fases de análisis de datos, ideación, y realización de un proyecto. Planificación del proceso de diseño y distribución de tareas. Exposición y justificación argumentada del proyecto realizado.

### Criterios de evaluación

1. Valorar la metodología general de proyectación, identificando y relacionando los elementos que intervienen en la configuración formal de los objetos y en su funcionalidad para resolver problemas de configuración espacial de objetos tridimensionales de forma creativa, lógica, racional y adecuando los materiales a su función estética y práctica. SIEP, CEC, CAA, CSC.
2. Colaborar en la realización de proyectos plásticos en grupo, valorando el trabajo en equipo como una fuente de riqueza en la creación artística. CSC, CAA, SIEP,

#### Curso 1º de Bachiller de Arte

#### Materia: VOLUMEN

Bloque 1	Técnicas y materiales de configuración	1. Identificar y utilizar correctamente los materiales y herramientas básicos para la elaboración de composiciones tridimensionales estableciendo una relación lógica entre ellos y eligiendo los más adecuados a las características formales, funcionales y estéticas de la pieza a realizar. CAA, SIEP, CEC, CMCT.	9	26
		2. Conocer las principales técnicas de realización volumétrica, seleccionar las más adecuadas y aplicarlas con destreza y eficacia a la resolución de problemas de configuración espacial. CAA, SIEP, CEC, CMCT.	9	
		3. Conocer y desarrollar con destreza las técnicas básicas de reproducción escultórica. CAA, SIEP, CMCT.	8	
Bloque 2	Elementos de configuración formal y espacial	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje tridimensional manejando el lenguaje de la forma volumétrica y utilizándolo de manera creativa en la ideación y realización de obras originales y composiciones de índole funcional, decorativa u ornamental. CAA, CEC, SIEP, CMCT.	6	
		2. Analizar y elaborar, a través de transformaciones creativas, alternativas tridimensionales a objetos de referencia. CEC, SIEP, CAA, CMCT.	6	
		3. Realizar composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional. CEC, CAA, SIEP.	6	

		<p>4. Componer los elementos formales estableciendo relaciones coherentes y unificadas entre idea, forma y materia. CEC, CAA, SIEP.</p> <p>5. Comprender la relación existente entre forma y proporción en las obras escultóricas y relacionarla con los cánones de proporción de las diferentes culturas y periodos artísticos analizando y comparando las diferencias en cuanto a lenguaje compositivo existentes entre las relaciones volumétricas en relieve y las exentas. CEC, CAA, SIEP, CMCT.</p>	5	28
			5	
Bloque 3	Análisis de la representación tridimensional	<p>1. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y utilizarlas de manera creativa en la ideación y realización de obras originales y composiciones de índole funcional, decorativa y ornamental. SIEP, CAA, CEC, CSC.</p> <p>2. Analizar desde el punto de vista formal objetos presentes en la vida cotidiana, identificando y apreciando los aspectos más notables de su configuración y la relación que se establece entre su forma y su estructura. CEC, CSC, CAA, CCL.</p> <p>3. Comprender y aplicar los procesos de abstracción inherentes a toda representación, valorando las relaciones que se establecen entre la realidad y las configuraciones tridimensionales elaboradas a partir de ella. CEC, SIEP, CAA, CSC.</p> <p>4. Crear configuraciones tridimensionales dotadas de significado en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido. Utilizar los medios expresivos, las técnicas y los materiales en función del significado y los aspectos comunicativos de cada obra. CAA, CEC, SIEP, CSC, CCL.</p> <p>5. Desarrollar una actitud reflexiva crítica y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte. CSC, SIEP, CEC, CAA, CCL, CD.</p>	5	22
			4	
			5	
			4	
			4	

Bloque 4	El volumen en el proceso de diseño.	1. Valorar la metodología general de proyectación, identificando y relacionando los elementos que intervienen en la configuración formal de los objetos y en su funcionalidad para resolver problemas de configuración espacial de objetos tridimensionales de forma creativa, lógica, racional y adecuando los materiales a su función estética y práctica. SIEP, CEC, CAA, CSC.	12	24
		2. Colaborar en la realización de proyectos plásticos en grupo, valorando el trabajo en equipo como una fuente de riqueza en la creación artística. CSC, CAA, SIEP, CEC	12	
			100	100

## Actividades y temporización

Las actividades se desarrollarán individualmente y en algunas ocasiones en parejas o grupos pequeños, siempre desde una perspectiva cooperativa y con la experiencia del alumno como punto de partida motivador. Para todo esto se prestará especial atención a las diferentes etapas del proceso educativo: actividades de introducción y motivación, evaluación previa de los conocimientos, desarrollo, consolidación y refuerzo.

Las actividades serán planteadas como retos motivadores evitando la falta de implicación ante tareas simplistas.

La asignatura de Volumen I de 1º de Bachillerato tiene 2 horas semanales.

## Metodología

El diseño de la materia Volumen I tiende a evitar rutinas en la utilización de diferentes recursos expresivos y a propiciar un campo de acción en el que lo más válido sea la actividad de creación en sí misma y todo lo que ella puede movilizar y poner en juego, por encima del resultado que se logre o incluso, en ocasiones, al margen de él. De este modo el Aula de Volumen I debe entenderse como un lugar dinámico de experimentación, modificable a partir de las diferentes acciones que se pongan en juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La metodología se abordará desde un planteamiento constructivista basado en un currículo abierto y dinámico que permita un aprendizaje significativo y funcional.

Se motivará al alumno con actividades de introducción de componente lúdico y se le hará saber cuales son los objetivos que se persiguen así como los criterios de evaluación. Se favorecerán

también las adaptaciones curriculares que el profesorado estime oportunas para una mayor personalización educativa, propiciando así la plena integración de los alumnos/as con necesidades educativas específicas.

## Principios Metodológicos

- 1- Abogar por un aprendizaje significativo, comprensivo y funcional que se desarrolle a través eminentemente de una práctica estimulante basada en las experiencias del alumno/a.
- 2- Fomentar la creatividad y expresión individual del alumno/a a través de su participación activa, siendo él el verdadero protagonista del proceso educativo.
- 3- Planificar los contenidos del aprendizaje en términos que permitan opciones flexibles y que por tanto desarrollen el pensamiento divergente y atiendan a la diversidad del alumnado.
- 4- Procurar la permanente integración e interacción de unos bloques de contenidos con otros ya que las características propias de esta área desaconsejan el estudio aislado de los mismos.
- 5- Impulsar la búsqueda crítica de fuentes de información y la lectura. 6- Intensificar el uso didáctico de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.
- 7- Fomentar el trabajo en grupo como forma de socialización y tratamiento de los posibles conflictos como un hecho lógico en sociedad y tratarlo desde el respeto mutuo y los valores democráticos.

### 6. Transversalidad y globalización

El desarrollo de los bloques de contenidos se hará desde una perspectiva globalizadora que tendrá en cuenta, en la medida de lo posible, la vinculación de los contenidos con otras áreas como matemáticas, biología, etc... Así mismo el enfoque educativo contemplará la educación en valores y contenidos transversales (Ed. moral y cívica, Ed. para la paz, Ed. para la salud, Ed. para la igualdad entre las personas de distinto sexo, Ed. ambiental, Ed. sexual, Ed. del consumidor, Ed. vial y Ed. intercultural.)

Durante el curso se hará entrega al alumnado de bibliografía, así como direcciones de páginas de internet de interés didáctico con el ánimo de fomentar su autoaprendizaje y el fomento de la lectura. 9. Evaluación

La evaluación será continua y global (considerando la asimilación de conceptos, procedimientos y actitudes) y sus criterios de evaluación son:

Utilizar los procedimientos elementales (aditivos o sustractivos) y los materiales básicos (arcilla, escayola, porexpan, etc) en la elaboración de composiciones tridimensionales de escasa complejidad.

Analizar desde el punto de vista formal objetos presentes en la vida cotidiana y piezas de carácter escultórico, identificando y valorando aspectos más notables de su configuración tridimensional y la relación que se establece entre su forma y su función o su contenido.

Valorar y utilizar de forma creativa y acorde con las intenciones plásticas, las posibilidades expresivas de los elementos plásticos (texturas, tratamientos cromáticos, etc.) en la elaboración de composiciones tridimensionales simples.

Representar tridimensionalmente objetos del entorno cotidiano aplicando una visión sintética que evidencie su estructura básica.

Desarrollar la creatividad en los trabajos: Considerando si el estudiante es incapaz de reproducir soluciones similares al problema propuesto o si integra diferentes recursos creando un estilo propio.

Mostrar cuidado y corrección en el manejo de materiales y técnicas.

Expresar capacidad de trabajo e interés: Sopesaremos si el alumno/a tiene hábito de trabajo o si va más allá de lo propuesto demostrando su participación activa.

Demostrar capacidad de socialización y trabajo en grupo: Valoraremos si el alumno/a no se integra o si por el contrario lo hace y crea un buen ambiente asumiendo sus responsabilidades para con el grupo.

El alumno no aprobará el curso de no entregar el 90% de los trabajos de cada evaluación, puntuándose como 0 los trabajos no entregados a la hora de obtener la media ponderada.

Las recuperaciones de evaluaciones no superadas seguirán lo expuesto en la hoja de presentación de la asignatura que se entrega a todos los alumnos a principio de curso. Las fechas están sujetas a modificación.

## **Criterios de calificación**

**La nota media trimestral se obtiene con la media ponderada en la realización de ejercicios prácticos y exámenes o trabajos teóricos.**

Los alumnos realizarán como mínimo un trabajo o examen teórico al trimestre, sobre los contenidos conceptuales propios de la asignatura, y sobre la obra de diferentes escultores, haciendo especial énfasis en los del S.XX y contemporáneos. Se pretende que los alumnos busquen información, utilicen recursos TIC, y fomento de la lectura.

Se valorará positivamente el esfuerzo e interés en el aprendizaje de la asignatura, la entrega de láminas y ejercicios en plazos fijados, la precisión y limpieza en la realización de los mismos.

Se anotará en el cuaderno del profesor los supuestos anteriores que favorecen el aprendizaje del alumno y se sumarán a la nota media de cada evaluación.

Se valorará negativamente las faltas injustificadas a clase, la falta de puntualidad, la entrega con retraso de ejercicios (-2 puntos en trabajos) y el desinterés por el aprendizaje en general.

Se considerará falta de colaboración en el aprendizaje los supuestos anteriores, siendo anotados en el cuaderno del profesor y cada anotación negativa se valorará numéricamente, reduciéndose de la nota media obtenida en la evaluación según la tabla siguiente.

Para aprobar cada evaluación el alumno tiene que haber presentado todos los trabajos, prácticos y teóricos, se valorará de la siguiente forma:

**.Conceptos, 10%**, demostrado en trabajos teóricos y exámenes.

**.Procedimientos, 90%**, ejercicios prácticos propuestos, de los que se evaluarán tanto el proceso (reflejado en el trabajo diario, bocetos, etc.) como los resultados.

Se valorará el proceso de investigación y búsqueda de nuevas soluciones, la correcta aplicación de las técnicas, la presentación y limpieza, así como la expresividad y originalidad.

**-Actitud, 10%**, demostrado en el trabajo diario del aula, asistencia y participación, puntualidad en la entrega de trabajos, disciplina en el aula y limpieza.

### **Prueba de junio y extraordinaria**

Cuando el alumno obtenga calificación negativa de la asignatura en junio, tendrá que presentar los ejercicios y actividades que no hubiera realizado correctamente durante el curso, corregidos y/o completados.

El examen de septiembre constará de una prueba práctica en arcilla (70% de la calificación) y una prueba escrita de 5 a 10 preguntas sobre los contenidos (30%). La duración será de 1 hora y 30 minutos. Además los alumnos deberán aportar una serie de trabajos prácticos indicados por el profesor.

### **Pérdida de la evaluación continua**

Los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua por absentismo, deberán realizar el examen práctico, el teórico y entregar todos los trabajos realizados durante el curso.

### **Actividades complementarios y extraescolares**

Las previstas por el Dpto.  
Visitas a los Museos de la Zona si hay alguna exposición interesante.

## CULTURA AUDIOVISUAL

Cultura Audiovisual es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo cursos, para la modalidad de Artes del Bachillerato. La finalidad global de esta materia es la iniciación del alumnado en la elaboración creativa y el análisis crítico de productos audiovisuales, ya sean de naturaleza estática o en movimiento. Teniendo en cuenta la importancia que actualmente tiene la comunicación en un mundo globalizado y su crecimiento vertiginoso, sin un paralelismo evidente con épocas anteriores, el alumnado deberá conocer la cultura audiovisual que se está produciendo en este momento en la sociedad, para conocer y analizar objetivamente la cultura audiovisual de la sociedad en la que vivimos desarrollando la conciencia crítica. La importancia de la imagen como forma de comunicación se manifiesta desde los albores de la humanidad. En la actualidad, la comunicación audiovisual desempeña un papel crucial en la percepción de la realidad, su construcción mental y la interacción con ella, especialmente con la aparición y desarrollo de la imagen digital y sus múltiples formatos comunicativos: cine, televisión, prensa, libros interactivos, páginas web, etc. Es por lo que se hace cada vez más necesario educar en el uso adecuado de unos medios audiovisuales. Los medios de comunicación, especialmente los audiovisuales, no sólo representan y transmiten la realidad, sino que en cierto modo la crean. Es necesario dotar al alumnado de un amplio y objetivo conocimiento sobre cómo se realiza esta comunicación, de cómo los medios representan, crean y transmiten la realidad, y así mismo de las formas de interpretación e interacción que las personas realizan de ella, con el objetivo de desarrollar una actitud activa, creativa y crítica respecto a la información. El carácter polisémico de la información y los lenguajes audiovisuales hacen que su instrucción sea cada vez más necesaria. La alfabetización visual facilita que determinados mensajes, apenas explícitos y que impactan en el receptor o receptora casi a nivel subliminal, sean percibidos de forma consciente y crítica, favoreciendo el enriquecimiento de las capacidades comunicativas y expresivas de los alumnos y alumnas. Esta adquisición de competencias para el análisis de los elementos expresivos y técnicos, y la dotación de conciencia crítica, debe servir para crear una ciudadanía más responsable y participativa. Esta materia abarca contenidos relacionados tanto con la tecnología audiovisual, haciéndose un énfasis especial en los nuevos desarrollos tecnológicos, como con los aspectos comunicativos, lingüísticos y expresivos, vinculándolos a la influencia y repercusión que los medios audiovisuales y de comunicación tienen tanto a nivel individual como colectivo y social sobre la construcción de la realidad. El desarrollo de la materia no debe centrarse únicamente en la adquisición de capacidades analíticas, manipulativas y técnicas, sino que ha de concebir la comunicación audiovisual como un fenómeno global del que es necesario conocer sus dimensiones tecnológicas, formales y sociales para conocer y interpretar activa y críticamente este lenguaje y así mismo poder expresarse eficazmente a través de él. El carácter práctico del aprendizaje inherente a las competencias clave conlleva que el alumno o la alumna aprenda haciendo. Así también el aprendizaje debe tener una dimensión de carácter teórico-comprendido (componentes, claves, tareas, formas de resolución) y también una dimensión de carácter actitudinal. La competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) es la competencia que se vincula de forma natural a este ámbito de conocimientos. En esta materia el alumnado aprenderá a captar, analizar, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones audiovisuales, tanto las propias como las de otras personas. La materia contribuirá a que el alumnado se inicie en las diferentes manifestaciones visuales y audiovisuales de la Comunidad Autónoma de Andalucía, así como de otros pueblos, dotándolo de instrumentos para comprenderlas, valorarlas y formular opiniones con sentido crítico. El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se logra al verbalizar conceptos, explicar ideas, redactar escritos o exponer argumentos, utilizando el vocabulario específico de la materia y contribuyendo a la riqueza de intercambios

comunicativos que se generen en torno a una idea. De igual modo, se debe establecer un paralelismo entre las diferentes manifestaciones de comunicación lingüística y las formas de comunicación visuales y audiovisuales. En cuanto al desarrollo de la competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT), se podrá a disposición el alumnado los conocimientos científicos y tecnológicos relacionados con el desarrollo de la materia: naturaleza de la luz, naturaleza del sonido, los factores que intervienen en la percepción, etc. y se facilitará su aplicación al desarrollar producciones audiovisuales. El desarrollo de la competencia digital (CD) requiere del alumnado la utilización de los recursos audiovisuales y digitales con los que cuentan los centros educativos andaluces tanto para el análisis de las diferentes formas de expresión audiovisuales como para la creación de producciones propias, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual. Desarrollar la competencia social y cívica (CSC) implica generar actitudes y hábitos de convivencia, y el desarrollo de las actividades grupales supone su puesta en práctica, favoreciendo el acercamiento, reconocimiento, valoración, respeto y diálogo entre las diferentes identidades y culturas, contribuyendo de esta forma a un proceso formativo y transformador para la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones sociales. Es importante que con el conocimiento de los diferentes mensajes audiovisuales el alumnado puede empezar a forjar su sentido crítico ante la información recibida. La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrollará mediante la indagación, la búsqueda de información y la práctica en el aprendizaje de las herramientas de producción audiovisual, contrastando lo que se ha aprendido y reflexionando sobre el trabajo realizado. El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) se logrará mediante la realización de proyectos de diversa índole visual y audiovisual, aplicando los conocimientos adquiridos. La exposición a los compañeros y compañeras permite aprender a apoyarse en iniciativas propias y contrastar situaciones que requieren alternativas y soluciones.

## **Objetivos**

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

1. Valorar y respetar el patrimonio cultural audiovisual andaluz, nacional e internacional, apreciándolo como fuente de disfrute, conocimiento y recurso para el desarrollo individual y colectivo.
2. Conocer las aplicaciones del desarrollo científico y tecnológico relacionadas con la comunicación audiovisual, valorando su repercusión en la sociedad.
3. Valorar el grado de implicación y la importancia de la imagen en el contexto cultural y social actual, así como su progreso a lo largo de la historia.
4. Interpretar y producir mensajes audiovisuales propios con diversas intenciones comunicativas, respetando otras formas de expresión distintas a las habituales en su medio social, alejándose de estereotipos y respetando la libertad de expresión y derechos individuales.
5. Interesarse por las características técnicas de los medios de comunicación, comprendiendo aspectos estéticos y técnicos para aplicarlos a documentos audiovisuales sencillos.
6. Valorar la importancia del sonido y la música en las diferentes producciones audiovisuales.
7. Valorar la importancia de los medios en una sociedad democrática, además de reconocer y diferenciar la realidad, de la que nos ofrecen los medios de comunicación.
8. Desarrollar actitudes selectivas y ser consumidores críticos ante las imágenes publicitarias, producciones audiovisuales, exigir como espectadores productos de calidad.

9. Mejorar la capacidad de elección profesional o académica, conociendo las profesiones y estudios relacionados con la comunicación y las tecnologías audiovisuales.
10. Desarrollar la sensibilidad artística como fuente de formación y enriquecimiento cultural.

### **Estrategias metodológicas**

La metodología adoptada debe favorecer el desarrollo de las competencias clave. Esta debe de ser activa y flexible, basada en el conocimiento a través de la práctica. Se favorecerá poner al alumnado en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de su contexto. El empleo de los recursos técnicos serán necesarios para realizar los trabajos prácticos. La información teórica será la base o el apoyo para la práctica. Al desarrollo de todo ello contribuye el favorecer la realización de proyectos de trabajo de diversa índole, donde el alumnado pueda tomar la iniciativa en su aprendizaje, favoreciendo el interés por la indagación, búsqueda de información, aplicación de los recursos de los que disponen los centros educativos, experimentación y evaluación. Para el desarrollo didáctico de la materia se debe partir del nivel de competencia del alumnado teniendo en cuenta su variedad y diversidad. El primer curso tendrá como finalidad afianzar habilidades y conocimientos de los recursos y contenidos, permitiendo en el segundo curso su desarrollo y aplicación técnica acorde a sus intereses. La secuenciación y concreción de los contenidos deben permitir que el alumnado pueda seleccionar y desarrollar, en la medida de lo posible, su propio nivel de especialización en los diferentes recursos. Los contenidos se podrán trabajar de forma simultánea favoreciendo la interacción entre estos, buscando la relación, la progresión y el equilibrio necesarios para que estos se puedan construir de manera gradual. De forma general, se proponen tres criterios para la selección adecuada del medio audiovisual: partir de los contenidos y de las características específicas de cada medio, partir de las posibilidades de los medios en relación con sus funciones didácticas, y por último, partir de la idoneidad de los medios para adquirir los objetivos de aprendizaje. Se fomentará el trabajo en equipo, potenciando la expresión personal del alumnado, el análisis y conocimiento expresivo y técnico del mundo audiovisual.

## **Contenidos y criterios de evaluación**

### **Cultura Audiovisual I. 1.º Bachillerato**

Bloque 1. Imagen y significado. La imagen representada: funciones y forma. Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte. Los medios audiovisuales y sus características principales. Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales. El lenguaje de los «New Media». Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio, el multimedia y los nuevos medios. El mundo audiovisual como representación del mundo real. Funciones de la imagen. Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica del entorno.

#### **Criterios de evaluación**

1. Explicar las diferentes funciones de la imagen representada: simbólica, religiosa, lúdica, decorativa, jerárquica, educativa, etc. CCL, CAA, CSC

2. Reconocer y diferenciar las principales formas de representación icónica: simbolismo, realismo, expresionismo, naturalismo, idealismo, abstracción. CCL, CAA, CEC.

3. Analizar las características principales de la fotografía, el sonido, el cine, la televisión y los productos digitales en Internet. CD, CAA, CEC.

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

Bloque 2. La imagen fija y su capacidad expresiva. Características propias de la imagen fotográfica en relación a otras imágenes fijas. El encuadre en la imagen fija. La fotografía en blanco y negro, y en color. Características principales. La fotografía como instrumento de denuncia social y su uso como imagen del poder político. La fotografía de moda. Condicionantes plásticos y económicos. La obra gráfica de: Mario Testino, Jaume de Laiguana, Eugenio Recuenco. La realidad paradójica. La obra gráfica de Chema Madoz. Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes. La función ilustradora de la imagen (imagen y texto). La composición de imágenes fijas. Ritmo visual. La narración mediante imágenes fijas/carteles, historietas gráficas, presentaciones. El guión de la historieta. Elaboración de historias gráficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad. Sistemas de captación de imágenes. La cámara fotográfica. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes. Tratamiento de imágenes digitales. Historia de la fotografía. Creadores andaluces: Carlos Pérez Siquier, Rafael Sanz Lobato o Gervasio Sánchez.

### **Criterios de evaluación**

1. Reconocer las propiedades diferenciadoras de la imagen fotográfica. CAA, CSC, CEC.

2. Analizar las composiciones fotográficas, valorando la disposición de los elementos dentro del espacio físico de la imagen. CCL, CAA, SIEP.

3. Analizar la capacidad expresiva de la imagen en blanco y negro y su utilización como alternativa a la fotografía en color. CMCT, CAA, SIEP.

4. Analizar la composición del color a través del sistema RGB. CMCT, CD.

5. Analizar el uso del color en la imagen fija: saturación, matiz, inversión, etc. CMCT, SIEP.

6. Identificar los patrones icónicos de la fotografía como instrumento de difusión de la injusticia social. CAA, CSC, CEC.

7. Analizar las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos, la imagen oficial a través de escultura o pintura, valorando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica. CCL, CAA, CSC, CEC.

8. Exponer y comentar las claves plásticas de la obra de los fotógrafos de moda. CCL, CAA, CSC.

9. Reflexionar acerca de la relación imagen-realidad surgida en la obra gráfica de Chema Madoz. CAA, CEC.

10. Analizar las distintas funciones de la imagen fija empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de imágenes digitales. CCL, CD, CAA, CSC.

Bloque 3. La imagen en movimiento y su capacidad expresiva. Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento. La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y la televisión. La función de la iluminación. Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los audiovisuales. El 3D. Sistemas de captación de imágenes en movimiento. Sistemas tradicionales analógicos y

modernos sistemas digitales. Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: el cine mudo. La cámara lenta. El bullet time. La producción cinematográfica contemporánea en la Comunidad Andaluza.

### **Criterios de evaluación**

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

Bloque 4. Narrativa audiovisual. La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia. Los planos de imagen. Los movimientos de cámara. El diálogo en el cine: plano y contraplano. El plano secuencia. Las narraciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash-forward y el flash-back. Literatura y guión cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guión literario. La secuencia. El guión técnico. El story board. El montaje audiovisual. Géneros cinematográficos. Géneros televisivos. Cine de ficción y documental. Cine de animación. Rodaje de películas en el entorno almeriense. Narrativa de los productos interactivos.

### **Criterios de evaluación**

1. Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa. CAA, CSC. 2. Diferenciar los principales tipos de plano de imagen. CMCT, CAA.
3. Analizar la importancia narrativa del flash-back en la construcción narrativa cinematográfica. CSC, CEC.
4. Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa. CCL, CSC, CEC.
5. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicando criterios expresivos. CAA, CEC.
6. Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales. CMCT, CAA, CEC.
7. Identificar las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet. CMCT, CD, CSC.

CURSO 1º Bachillerato de Artes  
 Materia: CULTURA AUDIOVISUAL I

BLOQUE 1	Imagen y significado.	<p>1. Explicar las diferentes funciones de la imagen representada: simbólica, religiosa, lúdica, decorativa, jerárquica, educativa, etc. CCL, CAA, CSC</p> <p>2. Reconocer y diferenciar las principales formas de representación icónica: simbolismo, realismo, expresionismo, naturalismo, idealismo, abstracción. CCL, CAA, CEC.</p> <p>3. Analizar las características principales de la fotografía, el sonido, el cine, la televisión y los productos digitales en Internet. CD, CAA, CEC.</p> <p>4. Valorar la importancia de la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales en los diversos medios de comunicación en las sociedades actuales y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación. CCL, CD, CSC, CEC.</p>	25
BLOQUE 2	La imagen fija y su capacidad expresiva.	<p>1. Reconocer las propiedades diferenciadoras de la imagen fotográfica. CAA, CSC, CEC.</p> <p>2. Analizar las composiciones fotográficas, valorando la disposición de los elementos dentro del espacio físico de la imagen. CCL, CAA, SIEP.</p> <p>3. Analizar la capacidad expresiva de la imagen en blanco y negro y su utilización como alternativa a la fotografía en color. CMCT, CAA, SIEP.</p> <p>4. Analizar la composición del color a través del sistema RGB. CMCT, CD.</p> <p>5. Analizar el uso del color en la imagen fija: saturación, matiz, inversión, etc. CMCT, SIEP.</p> <p>6. Identificar los patrones icónicos de la fotografía como instrumento de difusión de la injusticia social. CAA, CSC, CEC.</p> <p>7. Analizar las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos, la imagen oficial a través de escultura o pintura, valorando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica. CCL, CAA, CSC, CEC.</p> <p>8. Exponer y comentar las claves plásticas de la obra de los fotógrafos de moda. CCL, CAA, CSC.</p> <p>9. Reflexionar acerca de la relación imagen-realidad surgida en la obra gráfica de Chema Madoz. CAA, CEC.</p> <p>10. Analizar las distintas funciones de la imagen fija empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de imágenes digitales. CCL, CD, CAA, CSC.</p>	25
BLOQUE 3	La imagen en movimiento y su capacidad expresiva.	<p>1. Analizar la técnica de exposición de imágenes fijas para simular movimiento. Desde el principio del cine, pasando por la televisión, hasta la imagen digital actual. CCL, CD, CEC.</p> <p>2. Analizar las distintas funciones las características comunicativas de la imagen en movimiento empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de producciones digitales sencillas. CD, CAA, CSC.</p> <p>3. Diferenciar la calidad de la imagen en cuanto a resolución, brillo, luminosidad, etc. Obtenida por diferentes medios digitales. CMCT, CD, SIEP.</p> <p>4. Analizar las características técnicas necesarias para la creación de los efectos: cámara rápida, lenta y bullet time. CMCT, CAA.</p> <p>5. Valorar los resultados expresivos obtenidos al alterar la velocidad de reproducción de las imágenes en movimiento. CMCT, CAA, CSC, SIEP.</p>	25

BLOQUE 4	Narrativa audiovisual.	<p>1. Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa. CAA, CSC. 2. Diferenciar los principales tipos de plano de imagen. CMCT, CAA.</p> <p>3. Analizar la importancia narrativa del flash-back en la construcción narrativa cinematográfica. CSC, CEC.</p> <p>4. Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa. CCL, CSC, CEC.</p> <p>5. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicando criterios expresivos. CAA, CEC.</p> <p>6. Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales. CMCT, CAA, CEC.</p> <p>7. Identificar las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet. CMCT, CD, CSC.</p>	25
			100

## Cultura Audiovisual II.

### 2.º Bachillerato

Bloque 1. Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media. La función expresiva del sonido. Características técnicas. La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfónica. La grabación y difusión musical. Los sistemas monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3 y otros posibles. La relación perceptiva entre imagen y sonido: diálogos, voz en off, efectos especiales, música. La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas. Integración del sonido en las producciones audiovisuales. Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen. Funciones de la banda sonora. La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores: Augusto Algueró, Roque Baños, Bernardo Bonezzi, Carmelo Bernaola, Antón García Abril, Alberto Iglesias, José Nieto, Alfonso Santiesteban, Adolfo Waitzman, etc. Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro. El «Slapstick» en la obra de Max Sennet, Max Linder y Charlie Chaplin. La comedia visual en Buster Keaton y Harold Lloyd. La comedia dialogada. La obra cinematográfica de Woody Allen. La comedia coral. La obra cinematográfica de Luis García Berlanga.

#### Criterios de evaluación

1. Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre. CMCT, CAA.
2. Diferenciar los sistemas de captación de microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido. CMCT, CD.
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. CMCT, CD.
4. Explicar la relación entre la imagen y el sonido. CCL, CMCT, CAA.

5. Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual. CCL, CMCT, SIEP.
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. CMCT, CAA, SIEP, CEC.
7. Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes. CCL, CAA, CSC, CEC.
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. CD, CAA, CSC.
9. Analizar la técnica narrativa del cine mudo y sus características técnicas. CAA, CSC, CEC.
10. Comentar las diferencias entre los «gags» visuales y sonoros en el cine. CCL, CAA, CSC.
11. Exponer la complejidad técnica de la comedia coral. CCL, CSC, CEC.

Bloque 2. Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios. La industria cinematográfica, videográfica y televisiva según la evolución histórica de las actividades de producción audiovisual. Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales. Proceso de producción audiovisual y multimedia. Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales. Edición y postproducción de documentos multimedia. Los efectos en la historia del cine y la TV: La noche americana, la doble exposición, el croma, la edición digital. Condicionantes del diseño universal. Los festivales de cine en Andalucía como referencia para las diferentes industrias, Málaga, Sevilla, Huelva, etc

### **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. CCL, CSC, CEC.
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. CMCT, CSC, CEC.
3. Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales. CMCT, CD, SIEP.
4. Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión. CMCT, CD, SIEP.

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. La producción de programas de radio y televisión en Andalucía.

### **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. CD, CAA, CSC
2. Analizar la importancia creativa, técnica e histórica de los principales realizadores de la Televisión en España. CMCT, CSC, CEC.
3. Explicar las características principales de la retransmisión radiofónica. CCL, CMCT.
4. Comentar las diferencias de planteamiento narrativo de los diferentes géneros radiofónicos, estableciendo sus características principales. CCL, CAA.
5. Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación. CD, CSC.
6. Identificar y discernir, las comunicaciones que emiten los medios de difusión, diferenciando información de propaganda comercial. CAA, CSC, SIEP.

Bloque 4. La publicidad. El análisis de la imagen publicitaria. La publicidad: información, propaganda y seducción. Funciones comunicativas. Funciones estéticas. Ejemplo de documental publicitario: Andalucía de cine. Las nuevas formas de publicidad: emplazamiento del producto, publicidad encubierta y subliminal, definiciones correctas de ambas situaciones. La publicidad en el deporte, claves sociales y económicas. Publicidad de dimensión social. Campañas humanitarias.

### **Criterios de evaluación**

1. Valorar la dimensión social y de creación de necesidades de los mensajes publicitarios analizando las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario. CAA, CSC.
2. Analizar los sistemas de inserción de publicidad en los programas de radio y televisión. CSC, SIEP.
3. Exponer las consecuencias sociales del papel de los actores cinematográficos como generadores de tendencias y su relación con los patrocinadores comerciales. CCL, CAA, CSC.
4. Comentar la relación entre los triunfos deportivos y su asociación a productos comerciales. CCL, CSC.

Bloque 5. Análisis de imágenes y mensajes multimedia. Lectura denotativa y connotativa de imágenes. Análisis de imágenes fijas y en movimiento. Análisis de productos multimedia. Valores formales, estéticos, expresivos y de significado de las imágenes. La incidencia de los mensajes según el emisor y el medio utilizado.

### **Criterios de evaluación**

1. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión aplicando soluciones expresivas para elaborar pequeñas producciones audiovisuales. CAA, CSC, SIEP

2. Seleccionar y discernir recursos audiovisuales adaptados a una necesidad concreta. CD, CAA, SIEP.

CURSO 2º Bachillerato de Artes  
Materia: CULTURA AUDIOVISUAL II

BLOQUE 1	Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre. CMCT, CAA.</li> <li>2. Diferenciar los sistemas de captación de microfonía a partir de las necesidades de obtención del sonido. CMCT, CD.</li> <li>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. CMCT, CD.</li> <li>4. Explicar la relación entre la imagen y el sonido. CCL, CMCT, CAA.</li> <li>5. Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual. CCL, CMCT, SIEP.</li> <li>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. CMCT, CAA, SIEP, CEC.</li> <li>7. Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes. CCL, CAA, CSC, CEC.</li> <li>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. CD, CAA, CSC.</li> <li>9. Analizar la técnica narrativa del cine mudo y sus características técnicas. CAA, CSC, CEC.</li> <li>10. Comentar las diferencias entre los "gags" visuales y sonoros en el cine. CCL, CAA, CSC.</li> <li>11. Exponer la complejidad técnica de la comedia coral. CCL, CSC, CEC.</li> </ol>	15
BLOQUE 2	Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comentar el resultado artístico y técnico que utilizan los creadores en la industria del cine y el teatro acerca del mundo del espectáculo. CCL, CSC, CEC.</li> <li>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. CMCT, CSC, CEC.</li> <li>3. Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales. CMCT, CD, SIEP.</li> <li>4. Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión. CMCT, CD, SIEP.</li> </ol>	15
BLOQUE 3	Los medios de comunicación audiovisual.	<ol style="list-style-type: none"> <li>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. CD, CAA, CSC.</li> <li>2. Analizar la importancia creativa, técnica e histórica de los principales realizadores de la Televisión en España. CMCT, CSC, CEC.</li> <li>3. Explicar las características principales de la retransmisión radiofónica. CCL, CMCT.</li> <li>4. Comentar las diferencias de planteamiento narrativo de los diferentes géneros radiofónicos, estableciendo sus características principales. CCL, CAA.</li> <li>5. Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación. CD, CSC.</li> <li>6. Identificar y discernir, las comunicaciones que emiten los medios de difusión, diferenciando información de propaganda comercial. CAA, CSC, SIEP.</li> </ol>	15
BLOQUE 4	La publicidad	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valorar la dimensión social y de creación de necesidades de los mensajes publicitarios analizando las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario. CAA, CSC.</li> <li>2. Analizar los sistemas de inserción de publicidad en los programas de radio y televisión. CSC, SIEP.</li> <li>3. Exponer las consecuencias sociales del papel de los actores cinematográficos como generadores de tendencias y su relación con los patrocinadores comerciales. CCL, CAA, CSC.</li> <li>4. Comentar la relación entre los triunfos deportivos y su asociación a productos comerciales. CCL, CSC.</li> </ol>	25
BLOQUE 5	Análisis de imágenes y mensajes multimedia.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión aplicando soluciones expresivas para elaborar pequeñas producciones audiovisuales. CAA, CSC, SIEP.</li> <li>2. Seleccionar y discernir recursos audiovisuales adaptados a una necesidad concreta. CD, CAA, SIEP.</li> </ol>	30
			100

## **Distribución temporal de unidades didácticas durante el curso**

El curso escolar en Bachillerato tiene alrededor de 175 días lectivos de clase, es decir, 35 semanas. Si consideramos que la Cultura Audiovisual se imparte durante cuatro sesiones semanales, serán aproximadamente 140 las horas o sesiones totales.

### **PRIMERA EVALUACIÓN**

- 1 Imagen y significado
- 2 La imagen fija y sus lenguajes

### **SEGUNDA EVALUACIÓN**

- 3 La imagen en movimiento: El cine. Integración de sonido e imagen.
- 4 Producción multimedia.

### **TERCERA EVALUACIÓN**

- 5 Los medios de comunicación
- 6 La publicidad. Análisis de la imagen y mensajes multimedia.

### **CONTENIDOS**

En el siguiente desglose de contenidos se incide de manera especial en los conceptos y procedimientos. Respecto a las actitudes que se pretende potenciar, las principales se han explicitado de manera suficiente en el apartado de objetivos; otras más específicas se deducen de manera lógica de los procedimientos a utilizar.

#### **UNIDAD 1. IMAGEN Y SIGNIFICADO.**

- 1.1. Del inicio de la imagen a la era digital: evolución de los medios y lenguajes audiovisuales.
- 1.2. La importancia de la comunicación audiovisual en nuestra sociedad.
- 1.3. El poder de fascinación de la imagen.
- 1.4. Funciones de la imagen.
- 1.5. La imagen como representación de la realidad.
- 1.6. Transcendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes.
- 1.7. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.

#### **Actividades:**

- Analizar en clase la evolución del mundo de la imagen, su utilización y fines.
- Manipulación de las imágenes y aplicación a las necesidades sociales.
- Visionado y comentario de las primeras películas.

#### **Taller:**

- Realización de carteles e imágenes que estudien las funciones de la imagen.

#### **UNIDAD 2. LA IMAGEN FIJA Y SUS LENGUAJES.**

- 2.1. Los códigos que forman los diferentes lenguajes.
- 2.2. Cartel, historieta gráfica, fotografía, diaporama. La cámara fotográfica.
- 2.3. El diaporama.
- 2.4. Sistemas de captación y tratamiento de imágenes fijas.

Actividades:

- Analizar imágenes de distinta índole. Imágenes publicitarias, fotográficas, pictóricas, etc.
- Trabajo sobre fotografía tradicional y fotografía digital.
- Manipular con ordenador una o más de las fotografías y construir con ella la portada de un CD imaginario.

Taller:

- Realización de un comic o un cartel cinematográfico
- Realización de prácticas en fotografías y aplicación de retoque digital.
- Concurso de fotografía

### UNIDAD 3. LA IMAGEN EN MOVIMIENTO. EL CINE.

3.1. Cine y realidad.

3.2. Fundamentos del cine.

3.3. Los géneros cinematográficos.

3.4. Elementos expresivos: espacio y tiempo.

3.5. Literatura y guión cinematográfico.

3.6. Géneros y técnicas básicas de animación.

Actividades:

- Identificar los géneros cinematográficos sobre películas conocidas.
- Buscar información sobre cinco películas de animación.
- Ejemplos de técnicas de rodaje.

Taller:

- Grabación de una secuencia de animación.

### UNIDAD 4. INTEGRACIÓN DE SONIDO E IMAGEN. PRODUCCIÓN MULTIMEDIA.

4.1. La función expresiva del sonido.

4.2. Características técnicas del sonido.

4.3. Sistemas y equipos de captura, registro, tratamiento y reproducción de sonido.

4.4. Adecuación de música y sonido a las intenciones expresivas.

4.5. Sistemas y equipos de captura, registro, tratamiento y reproducción de imágenes.

4.6. Proceso de producción de documentos multimedia.

4.7. Realización, edición y posproducción.

4.8. Creación de imágenes por ordenador.

Actividades:

- Audición de un documento histórico
- Digitalizar y manipular una grabación introduciendo diversos filtros: reverberación, reverse, supresión de pasajes, etc.
- Visitar la sede local de una cadena de radio

Taller de sonido.

- Trabajo individual: creación de un archivo sonoro sobre un tema específico de interés del alumno o sugerido por el profesor.
- Grabar el sonido de un diálogo sobre una secuencia de cine mudo.

## UNIDAD 5. MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

5.1. La televisión.

5.2. La televisión del futuro. Televisión interactiva.

5.3. La radio.

5.4. Estudio de audiencias y programación. La radio y la televisión de servicio público.

5.5. Libre acceso, abundancia de información y uso responsable de Internet.

5.6. La libertad de expresión y los derechos individuales del espectador.

### Actividades:

- Reconocer la estructura audiovisual de una noticia en un programa informativo.
- Visitar la sede local de una cadena de televisión
- Visionado y comentario de una película

### Taller:

- Guionizar, grabar y editar en grupo un corto de cine mudo de guion y realización sencillos en grupos
- de 6/8 alumnos.
- Guionizar, grabar y editar en grupo un programa informativo sobre algún aspecto de la vida en el centro.
- Incluir los trabajos realizados en un programa común en formato DVD dotado de cabecera, presentaciones y colofón.

## UNIDAD 6. LA PUBLICIDAD.

6.1. Definiciones básicas.

6.2. Elementos que participan en la publicidad.

6.3. Funciones de la publicidad.

6.4. Análisis de spots publicitarios.

6.5. Nuevas formas de publicidad.

6.6. Publicidad social. Campañas humanitarias. Mensajes alternativos.

6.7. Nuevas formas publicitarias: la publicidad en Internet.

### Actividades:

- Análisis de cinco anuncios multimedia sobre productos de actualidad.
- Crear un anuncio diseñado por el alumno de un producto, bajo unas condiciones prefijadas de mercado.

### Taller:

- Elaboración de un anuncio.

## UNIDAD 7. ANÁLISIS DE LA IMAGEN Y MENSAJES MULTIMEDIA.

7.1. Lectura denotativa y connotativa de imágenes. Análisis de imágenes fijas y en movimiento.

7.2. Valores formales, estéticos, expresivos y de significado.

7.3. La incidencia de los mensajes mediáticos en la sociedad.

7.4. Análisis de los contenidos en Internet.

7.5. Contenidos documentales en Internet.

## **Criterios de Evaluación**

1. Identificar los avances que se han producido a lo largo de la historia en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación y su repercusión en la evolución estética de los mensajes audiovisuales.

Este criterio pretende evaluar la capacidad del alumnado para identificar la evolución tecnológica y estética de los diferentes productos audiovisuales a los que tiene acceso.

2. Establecer las diferencias entre imagen y realidad y las diversas formas de representación. Con este criterio se trata de comprobar la comprensión de las semejanzas y disparidades existentes entre la vida real y la visión que de ella nos ofrecen los medios audiovisuales y de comunicación.

3. Analizar los elementos espaciales y temporales, características básicas, significado y sentido en la lectura de imágenes fijas y en movimiento.

Este criterio pretende evaluar la comprensión, por parte del alumnado, de los diferentes niveles de lectura de una misma imagen.

4. Identificar los elementos básicos del lenguaje audiovisual y utilizarlos en la realización de producciones sencillas.

A través de este criterio se pretende valorar el conocimiento de los componentes esenciales que intervienen en la producción de documentos audiovisuales, competencia que permitirá realizar sencillas producciones de imagen fija y en movimiento.

5. Relacionar los conceptos de plano, escena y secuencia con sus dimensiones comunicativas y narrativas, así como con sus funciones espacio temporales.

Mediante este criterio se pretende valorar la capacidad para crear y analizar mensajes visuales y sonoros evaluando la estructura del mensaje y su eficacia comunicativa.

6. Explicar el proceso de creación de un guion a partir de la adaptación de una obra literaria, o de una idea o acontecimiento, enumerando las fases y los documentos generados.

Con este criterio se pretende evaluar la consolidación de los conocimientos adquiridos al tratar de aplicar soluciones audiovisuales a un acontecimiento determinado.

7. Analizar producciones radiofónicas y televisivas identificando las características de los distintos géneros y distinguiendo los estereotipos más comunes presentes en los productos audiovisuales.

Mediante este criterio se pretende evaluar si el alumnado ha adquirido una visión selectiva sobre la oferta radiofónica y televisiva, distinguiendo las claves y códigos formales que caracterizan los distintos géneros de obras y programas audiovisuales y los tópicos más comunes presentes en los programas más habituales. Se valorará igualmente su actitud como receptor consciente, selectivo y crítico ante los mensajes y creaciones audiovisuales.

8. Identificar las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como internet.

A través de este criterio se observará la asimilación de la utilidad y oportunidades que ofrecen los medios audiovisuales, evaluando todos sus aspectos positivos y, también, aquellos otros que puedan ofrecer contenidos ilícitos o ilegales.

9. Reconocer y justificar las distintas funciones de la publicidad, diferenciando los elementos informativos y culturales de aquellos otros relacionados con la emotividad, la seducción y la fascinación.

Con este criterio se trata de comprobar si saben distinguir los diferentes elementos que inciden en el receptor de los mensajes publicitarios.

## **Educación en valores**

La forma más efectiva de transmitir valores es el ejemplo, por lo que el profesor dará ejemplo de respeto a los derechos de los alumnos, y atención al cumplimiento de sus obligaciones.

También dará ejemplo en el uso de los procedimientos de resolución de conflictos considerados democráticos: reconocerá sus errores cuando los hubiere, escuchará y dará las explicaciones oportunas y velará por que los alumnos hagan otro tanto entre ellos y con respecto a su persona.

La Unidad 2 incluye entre sus contenidos los derechos a la libertad de expresión y de información, así como sus límites, tal como se recogen en la Constitución Española vigente. El desarrollo de la competencia para interpretar los mensajes audiovisuales contribuye a la formación de una conciencia crítica que es básica para el ejercicio de los derechos democráticos, como el derecho al voto sin ir más lejos.

### **Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares**

Los alumnos pertenecen a distintas modalidades de bachillerato, lo que presupone una diferencia de gustos e intereses culturales. Los trabajos prácticos que realizarán a lo largo del curso serán de tema libre pero circunscrito a los contenidos de cualquiera de las demás materias relacionadas con la modalidad que estén cursando: historia, patrimonio artístico, matemáticas, tecnología, etc.

Solo se realizarán adaptaciones curriculares a los alumnos que presenten alguna discapacidad sensorial o psicomotriz compatible con el estudio del bachillerato. Dado que la dificultad de la materia es normal, no hay razones para hacer adaptaciones curriculares por motivos de capacidad intelectual.

### **Uso de las tecnologías de la sociedad de la información (tic).**

Las tecnologías de información y comunicación son omnipresentes en esta materia. Siempre que se solucione el problema de encontrar un aula idónea dotada de cañón proyector, usaremos continuamente textos, archivos sonoros, imágenes y videos tomados de internet. Crearemos documentos audiovisuales por medios siempre digitales, y por último los publicaremos, en la medida en que ello sea posible, a través de internet.

### **Estrategias de animación a la lectura y desarrollo de la expresión y comprensión oral y escrita**

Por el carácter de esta materia, que estudia los medios de comunicación no lingüísticos, el acento se pone en la comunicación audiovisual. Sin embargo, se potenciara el uso de una correcta expresión oral en las intervenciones en clase y en la locución de los trabajos de sonido y audiovisuales; y de una correcta expresión escrita en los trabajos de comentario de un anuncio y en los exámenes escritos. En los exámenes escritos, en aplicación de la normativa del centro, se tendrá en cuenta la correcta ortografía en la calificación.

### **Principios metodológicos**

La metodología que se va a utilizar intentara ser en todo momento práctica. Como no puede ser menos, será necesario abordar una serie de contenidos teóricos relativos a la cultura audiovisual y a los rudimentos teóricos y técnicos de los distintos medios de comunicación audiovisual y sus lenguajes respectivos. De todos modos, los contenidos teóricos a desarrollar serán los mínimos imprescindibles para que, acto seguido, el alumno pueda abordar con ciertas garantías de éxito los ejercicios prácticos que son el eje central de este área: la elaboración, en distintos medios audiovisuales, de productos comunicativos.

Los contenidos teóricos irán acompañados, las mas de las veces, de pequeños ejemplos tomados de los medios de comunicación reales (anuncios, fotografías, videos...), o de pequeñas actividades practicas muy focalizadas sobre un aspecto teórico determinado, tal y como puede verse en las indicaciones sobre actividades incluidas en el apartado de contenidos. Para asegurar la asimilación de los contenidos teóricos el profesor proporcionara

a los alumnos fotocopias que suplirán la ausencia de libro de texto. Tras el desarrollo de varias unidades se procederá al visionado y comentario por el conjunto de la clase de una película importante de la historia del cine que es improbable que los alumnos lleguen a ver de forma espontánea; durante el comentario se procederá a introducir paulatinamente conceptos de lenguaje cinematográfico (zoom in, flash back, etc.).

Las unidades 3b, 4b, 5b y 6b consisten en talleres, que ocuparán la mayor parte del curso y que son el eje vertebrador de la asignatura. Estos son exclusivamente prácticos y la metodología a utilizar es la metodología del proyecto: situar a los alumnos, organizados en grupos de trabajo, ante un caso supuesto de utilización de los medios audiovisuales con temas extraídos de su entorno educativo: guionización y realización de un programa dramático, reportaje fotográfico, un podcast y un producto multimedia de contenido cultural. Tras su realización, la puesta en común de cada trabajo dará lugar a una sesión de evaluación en grupo de los resultados obtenidos y, en la medida de lo posible, se colgará en Internet.

### **Procedimientos e instrumentos de evaluación**

Siguiendo la programación general del centro, se realizarán tres evaluaciones, una de ellas final. Para la calificación usarán los siguientes procedimientos de evaluación:

1. Observación por parte del profesor de la actitud participativa del alumno en las actividades de clase y en los grupos de trabajo.
2. Trabajos individuales, tanto escritos (taller 1b) como consistentes en productos audiovisuales (talleres 3b y 4b).
3. Trabajos en grupo (talleres 5b y 6b).
4. Exámenes escritos (uno o dos por evaluación), con preguntas teóricas y pequeños ejercicios prácticos relacionados con los contenidos impartidos, tanto teóricos como prácticos.

Prueba extraordinaria de septiembre

Los alumnos que no hayan superado la asignatura según el procedimiento de la evaluación continua realizarán una prueba final extraordinaria en septiembre. Esta prueba escrita de los contenidos de todo el curso deberá acompañarse de la presentación de los trabajos prácticos que no se hubieran realizado en su momento; en el caso de los trabajos en grupo, se adaptarán los requisitos para que pueda ser realizado por el alumno de forma individual.

## **Criterios de calificación para la asignatura Cultura Audiovisual I y II**

### **Criterios de corrección**

Porcentaje de notas por trimestre:

- Un 40% de la calificación (4 puntos de 10) corresponderá a la media de los exámenes o pruebas escritas. Las faltas de ortografía y acentuación en los exámenes se sancionarán con 0,25 puntos a partir de la tercera falta y hasta un máximo de 1,5 puntos.

La falta de asistencia a los exámenes sólo podrá justificarse mediante documentación oficial; de no existir esta, el examen se calificará con un cero. Copiar en un examen utilizando cualquier medio supondrá la retirada del examen y su calificación con cero.

- Un 60% de la calificación, (6 puntos de 10) corresponderá a los trabajos prácticos, individuales o en grupo, estos podrán ser:

Análisis de la imagen. Diseño de imagen fija (cartel, cómic, publicidad, etc...) Producciones audiovisuales. Presentaciones y exposiciones orales.

Ejercicios de dibujo y diversas técnicas pictóricas.

La actitud: interés, esfuerzo personal, puntualidad en la entrega de trabajos, búsqueda de soluciones personales, limpieza en el aula o taller, disponibilidad de materiales necesarios. Una actitud positiva o negativa sumará o restará nota al ejercicio que se esté realizando, afectando al resultado final de la evaluación.

Las faltas de asistencia sin justificar debidamente y la falta de puntualidad se consideran faltas graves de interés por la asignatura y restarán nota en la calificación final trimestral. Cada falta injustificada supone - 0'20 restada al total de la nota ponderada del trimestre; cada retraso – 0'05.

### **Procedimiento de recuperación de evaluaciones**

Los alumnos/as que obtengan calificación negativa en alguna de las tres evaluaciones entregarán los ejercicios suspendidos o no entregados del trimestre en el mes siguiente a la evaluación suspensa, con vistas a alcanzar los objetivos no superados y realizarán exámenes de recuperación que tendrán lugar tras la evaluación suspendida o al final del curso. En caso de suspender la tercera evaluación, se entregarán los ejercicios suspendidos o no realizados en septiembre.

### **Pérdida de la evaluación continua**

Según la normativa del Centro los alumnos que no asistan con regularidad a las clases y actividades programadas perderán el derecho a la evaluación continua, teniendo que presentarse a un examen final en el mes de junio o septiembre, además de entregar las actividades prácticas que no haya entregado durante el curso o que hayan tenido una calificación negativa..

### **Prueba de septiembre.**

Los alumnos /as que no hayan aprobado la materia en el mes de junio podrán realizar una prueba extraordinaria en los primeros días de septiembre. Si se suspenden dos evaluaciones en junio el examen de septiembre comprenderá los tres trimestres.

Dicha prueba será un examen teórico con los contenidos del curso, además de la entrega de ejercicios suspendidos o no realizados.

## **Materiales y recursos didácticos**

No existe libro de texto de la materia, por lo que las cuestiones teóricas se resolverán con fotocopias y apuntes tomados en clase de las explicaciones del profesor.

MATERIALES NECESARIOS (No todos disponibles)

- Ordenador, conexión a internet y cañón proyector.
- Dos o más ordenadores portátiles, Tablet PC.
- Software, libre y gratuito siempre que sea posible, para ordenadores PC: Open Office, Gimp, Audacity, Windows Movie Maker y AdobeFlash. Programas varios para la conversión de formatos y la reproducción de archivos audiovisuales: SoX Wrap, VLC, etc. Programas para colgar en internet el material creado: CuteFTP, etc.
- Servidor de internet para publicar los contenidos
- Una cámaras réflex digitale
- Focos de estudio y sus trípodes.
- Un reproductor de DVD.

Para realizar sus trabajos prácticos los alumnos deberán tener o poder usar un ordenador provisto de software (libre y/o gratuito siempre que sea posible).

Recursos en la WEB y Bibliografía:

[Cultura AudioVisual\\_Ministerio Educación](#)

## FUNDAMENTOS DEL ARTE I Y II

Fundamentos del Arte es una materia general del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo cursos de Bachillerato. La finalidad de la materia de Fundamentos del Arte es introducir al alumnado en el conocimiento, fundamentos y percepción del arte, promover su sensibilización a través del descubrimiento y la experiencia ante la obra artística; estudiar la relación entre dicha obra y la sociedad y dotarle de los conocimientos teóricos y técnicos para su comprensión. El arte podría parecer una actividad humana subjetiva, que no ha estado sujeta a reglas o principios. Convertida la experiencia estética en algo complejo y muy personal, podríamos creer que no es posible su estudio y conocimiento, pensar que el juicio estético es totalmente libre. Pero no debemos confundir la libertad conceptual del artista o la artista con la experiencia «libre» y, muchas veces, desinformada de la persona observadora. Introducir estos conocimientos en la formación del alumnado es la labor de la asignatura. Cabe citar a B. Brecht: –«Lo democrático es convertir el pequeño círculo de entendidos en un gran círculo de entendidos. Porque el arte precisa de conocimientos»– El estudio de esta asignatura abarca todos los aspectos que rodean la obra artística, desde el nacimiento de la idea (aspectos conceptuales) al desarrollo expresivo (formal o en el tiempo) de la misma. Igualmente, permite conocer las creaciones artísticas, identificar su origen y el objetivo para el que fueron creadas; valorar por comparación entre unas obras y otras; entender el papel desarrollado por los creadores en el momento histórico que les tocó vivir; analizar y relacionar las obras para ayudar a formarse una opinión propia acerca de por qué la forma artística tiene más relevancia en unos casos que en otros. El análisis de la obra artística se realizará recorriendo sus manifestaciones a lo largo de la historia, pero sin establecer un acercamiento unidireccional, ya que debemos considerar que los principios del arte, los propios de cada lenguaje artístico son independientes de los valores subjetivos y estilísticos que los vinculan a un momento concreto de la historia de la humanidad. Paralelamente al estudio y análisis de las obras de arte se pueden realizar ejercicios prácticos para conocer mejor las técnicas y la experiencia artística. Para el desarrollo de la materia se propone aplicar un criterio procedimental consistente en mirar al pasado para valorar lo que en su momento fueron las creaciones plásticas más importantes y lo que estas supusieron en la historia de los pueblos y culturas que nos preceden. De este modo, conociendo lo anterior, se puede valorar lo actual en mejores términos. Facilitando al alumnado estos conocimientos se ayuda a mejorar su perspectiva acerca de lo que se ha considerado como obra de arte a lo largo del tiempo. Al articularse durante dos cursos, esta materia establece unos sólidos fundamentos humanistas en la formación del alumnado, complementando la formación y conocimientos adquiridos en otras materias de la modalidad de Artes. Fundamentos del Arte I deberá tener una presencia de contenidos teóricos relevante puesto que facilitará la base formativa inicial. Al tratarse de un lenguaje nuevo para el alumnado, será importante que los conceptos referentes al arte estén firmemente asentados. Los contenidos del primer curso se centrarán principalmente en el arte de los siglos anteriores al siglo XIX, aunque el objetivo fundamental de esta materia no es separar el arte por fechas, sino entender que a lo largo de la historia se han producido expresiones artísticas parecidas o con un tratamiento artístico y formal similar. Fundamentos del Arte II se centrará en las manifestaciones artísticas de los siglos XIX, XX y XXI, no olvidando que los conceptos adquiridos en el primer curso siguen teniendo un valor muy

importante, sobre todo los de carácter más conceptual y abstracto. En este curso se incidirá en los grandes cambios ocurridos durante los dos últimos siglos que han ido desarrollando nuevas experiencias artísticas en consonancia con las nuevas técnicas visuales: la fotografía, el cine, la televisión y la producción digital son campos de expresión artística mucho más cercanos al estudiante actual, la popularidad de estos medios no coarta su potencial creativo, siendo medios muy accesibles para los alumnos y alumnas del siglo XXI. Fundamentos del Arte I y II contribuye a la adquisición por parte del alumnado de una formación general e integradora, no solo del arte como lenguaje universal, sino también de los aspectos sociales, de las ideas y las creencias de la humanidad en su recorrido histórico. El arte es entendido, generalmente, como una actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética y comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones y una visión del mundo. Como se irá comprobando durante el estudio de la materia, encontraremos multitud de situaciones en las que el arte ha servido como vehículo transmisor de las ideas y los ideales de una cultura, como documento gráfico de las costumbres y tradiciones, unas veces positivas y otras no tanto, de un pueblo. El arte, dada su capacidad comunicativa, tiene una enorme fuerza de manifestación crítica, de mostrar la realidad de la sociedad. Por medio de la imagen y otras múltiples intervenciones artísticas se exponen las injusticias y desigualdades que toda sociedad debería combatir. Los alumnos y alumnas aprenderán con la práctica las posibilidades comunicativas del arte, llegando a ser capaces de crear sus propias manifestaciones de solidaridad, de crítica o de censura de las acciones humanas, y de utilizar la imagen para presentar un mensaje de apoyo o de repulsa. Por todo ello, el estudio y la práctica artística como motor de crecimiento personal, activan las capacidades creativas del alumnado y contribuyen al fomento de los valores relacionados con la justicia, la igualdad, la solidaridad, los derechos humanos, la cultura de paz o el respeto a la diversidad. La competencia clave que se vincula de forma natural a la materia Fundamentos del Arte es la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC), pues esta proporciona un conjunto de conocimientos y relaciones que hacen posible la familiarización con diferentes códigos de configuración y análisis de las formas artísticas. Esto implica ampliar las posibilidades de conocimiento y sensibilización, de expresión y creación. Los alumnos y alumnas aprenderán a captar, analizar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales. El dominio de esta competencia exige identificar los elementos básicos de configuración de las obras artísticas, el conocimiento de los distintos materiales, soportes y herramientas, así como el entorno socio-cultural de determinada época. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica por parte del alumnado de formas y objetos del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Además, reconocerá la importancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio que pueden apreciarse en el entorno andaluz, español y universal contribuyendo a su respeto, conservación y mejora. También la materia facilita el desarrollo de las competencias sociales y cívicas (CSC), estimulando el debate en grupo, el trabajo en equipo y el uso del aula de informática y proporcionando situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad contribuyendo además a la adquisición de habilidades sociales. Fundamentos del Arte facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la autonomía personal y la toma de decisiones durante procesos como observar, descubrir, reflexionar, analizar, formular hipótesis, extraer conclusiones o experimentar. Todo ello implica una relación clara con la competencia aprender a aprender (CAA) y la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP), que suponen valorar posibilidades, evaluar y anticipar resultados,

buscar una idea o una solución formal. En el estudio y conocimiento del arte a lo largo de la historia, aspectos como comprender y analizar la evolución de los elementos de la percepción, la representación de las formas en el espacio, el uso de un canon, la aplicación del concepto de módulo o el manejo de la geometría, cooperan a que el alumnado adquiera la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT). Estas competencias permiten además utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la croquización y representación en el plano, para interpretar, por ejemplo, la planta de un edificio, así como en el estudio de las proporciones en el arte y el uso de reglas proporcionales para comprender y componer una obra artística. La competencia digital (CD) se ve favorecida a través de la actividad de búsqueda de información y documentación necesaria para el desarrollo de los proyectos por parte del alumnado, tanto de manera individual como en grupo, así como la valoración de forma crítica y reflexiva de la numerosa información disponible, el interés por utilizarla como vehículo de comunicación, y, finalmente, la sensibilidad hacia un uso responsable y seguro. Finalmente, la competencia en comunicación lingüística (CCL) es estimulada con el desarrollo de habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal, siendo éste el principal vehículo para la representación y transmisión de informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios y técnicas. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es importante también porque permitirá el acercamiento a los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos de la creación artística y ayudará a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

## **Objetivos**

La enseñanza de Fundamentos del Arte en el Bachillerato tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer y analizar la idea primigenia que subyace en toda creación plástica, qué buscaba el artista o la artista, el objetivo para el que fueron creadas las obras artísticas.
2. Comparar entre los diferentes objetos creados por artistas, analizando qué resultados se han obtenido.
3. Conocer e identificar las creaciones artísticas y/o culturales determinando su origen, su ubicación cronológica y geográfica.
4. Valorar por comparación entre unas obras artísticas y otras, buscando en estas la parte estética que es intemporal a todas ellas.
5. Armonizar las experiencias cognoscitivas y sensoriales que conforman la capacidad para emitir valoraciones críticas con el fin de desarrollar el sentido estético.
6. Aplicar la visión analítica y sintética al enfrentarse al estudio de objetos y obras de arte; aprender a ver y sentir, profundizando en las estructuras de las obras, en su lógica interna.
7. Mantener una postura activa de exploración del entorno, buscando todas aquellas manifestaciones susceptibles de ser tratadas o entendidas como obras u objetos de carácter artístico dentro de su medio social y cultural.

8. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de las obras artísticas, utilizando el léxico específico adecuado para emitir juicios constructivos individuales y/o debatir en grupo con flexibilidad y madurez.
9. Analizar e interpretar los condicionantes históricos y sociales del tiempo en que se desarrolla la vida del artista y/o se produce la obra artística.
10. Reconocer y apreciar el ámbito de realización de las llamadas Bellas Artes tradicionales: arquitectura, pintura y escultura. Prestando especial atención a las artistas y los artistas andaluces y españoles.
11. Conocer y apreciar el ámbito de realización de otras expresiones artísticas: fotografía, cine, diseño, moda, cómic, televisión, etc.
12. Conocer y ser capaz de realizar con destreza presentaciones «multimedia», preferentemente en grupo, que acerquen al alumnado a los medios expresivos y comunicativos más actuales.
13. Demostrar desenvoltura en el manejo de las herramientas informáticas para la obtención de información documental y audiovisual.

## **Estrategias metodológicas**

La metodología partirá preferentemente de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial del alumnado y deberá enfocarse a la realización de tareas o situaciones problema, planteados con un objetivo concreto que pueda ser alcanzado haciendo uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores. Asimismo, la metodología debe tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo. El trabajo deberá ajustarse al nivel competencial inicial del alumnado, secuenciando el proceso de enseñanza y aprendizaje de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos, despertando y manteniendo una motivación constante. Para ello, resulta imprescindible una metodología activa y contextualizada, que es aquella que facilita la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales. Esta metodología ha de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, basado en la resolución conjunta de tareas. Al plantear la docencia de esta materia se deberán combinar, al menos, tres orientaciones fundamentales: el acercamiento al arte partiendo de su origen, el análisis desde el punto de vista procedimental y formal y la relación de la obra artística con el entorno histórico y social, incidiendo en que la base esencial de la asignatura es de contenido artístico más que de contenido histórico y que, por tanto, deberán primar los aspectos estéticos que son intemporales en todas ellas. Un punto de partida para el planteamiento de actividades puede ser la propia introducción teórica. Se planteará el proyecto como «un problema» a resolver por el alumnado, quien debatirá y consultará aquello que más les interese y buscará información a través de la web con objeto de analizar la más relevante. Cuando la actividad lo

requiera se realizarán bocetos previos y estudios formales y técnicos que facilitarán el conocimiento de las técnicas históricas. A su vez, las clases podrán convertirse en un espacio de debate y reflexión acerca de conceptos como el arte, las corrientes artísticas o la propia figura del artista. Debe valorarse, además, la importancia del trabajo en equipo, pues muchas actividades artísticas se desarrollan trabajando en coordinación (la música, la danza, el teatro, el cine, la televisión, etc.). Es oportuno, por tanto, que los alumnos y alumnas ejerciten las técnicas y herramientas del trabajo en grupo, así como que relacionen al artista con los sistemas que permiten que la creación y difusión de sus obras se produzca: mecenazgo, actividad empresarial, industrias, clientes, etc. Por último, los recursos metodológicos y didácticos podrán incluir la información obtenida a través de diferentes fuentes, archivos de imágenes, videos sobre los estilos artísticos o los artistas y sus obras, la participación en exposiciones con trabajos realizados en el aula y la visita a las exposiciones temporales que tengan lugar durante el curso en cualquier institución andaluza. Es una realidad educativa que Internet facilita la obtención de un caudal importante de contenidos, ya sean documentos o imágenes. Es por tanto una herramienta docente imprescindible, teniendo siempre en cuenta que este material necesita ser convenientemente supervisado por la persona que ejerza la docencia en el aula.

## **Contenidos y criterios de evaluación**

### **Fundamentos del Arte I. 1.º Bachillerato**

Bloque Introdutorio. Aproximación al arte. Qué es el arte. Aproximación a la obra de arte. Qué es el arte. La producción artística del ser humano. El arte como reflejo de la sociedad de su tiempo. Función y características del arte. Modos de representación en el arte. Arte figurativo y arte abstracto.

#### **Criterios de evaluación**

1. Comprender el valor cambiante del concepto «arte» a lo largo de la historia de la humanidad. CEC, CSC.
2. Debatir sobre el valor del arte y reconocer aquellos aspectos de la experiencia sensible humana que se conoce como arte. CEC, CCL, CSC, SIEP.
3. Explicar las funciones y las características del arte. CCL, CEC.
4. Comprender la relación existente entre la sociedad de su tiempo y el concepto de arte. CSC, CEC.
5. Analizar los modos de representación en las artes plásticas. CEC, CCL, CAA.
6. Conocer y analizar las diferencias entre arte figurativo y arte abstracto. CEC, CAA.

Bloque 1. Los orígenes de las imágenes artísticas. El arte rupestre: pintura y escultura. Representación simbólica. Las construcciones megalíticas. Stonehenge, mito y realidad. Construcciones megalíticas en Andalucía.

### **Criterios de evaluación**

1. Analizar la temática de la escultura y pintura rupestres. CEC, CSC
2. Debatir acerca de las posibles explicaciones simbólicas de las imágenes rupestres. CCL, CEC, CSC, SIEP.
3. Reconocer las características principales de la pintura rupestre. CEC, CSC.
4. Explicar las características técnicas de la pintura rupestre a partir de ejemplos relevantes existentes en la península ibérica. CEC, CCL, CAA
5. Analizar Stonehenge y las labores de recreación efectuadas en el siglo XX en el monumento. CEC, CSC, CCL.
6. Reconocer las características principales de las construcciones megalíticas dispersas por Andalucía. CEC, CSC

Bloque 2. Las grandes culturas de la Antigüedad: Egipto. Mesopotamia y Persia. China. Egipto. Cultura sedentaria y agrícola, arquitectura y obra civil. Culto a los muertos, inmortalidad y resurrección. El mito de Isis. El idealismo en la representación. Faraón-Dios. La pintura: esquematización narrativa. Rigidez narrativa y rigidez política. Pintura a la encáustica. La escultura: Idealismo y naturalismo. Mobiliario y objetos suntuarios. Mesopotamia y Persia: Hechos artísticos relevantes: restos arqueológicos. China: escultura en terracota.

### **Criterios de evaluación**

1. Identificar el arte egipcio en relación a otras culturas diferentes. CEC, CAA.
2. Analizar la posible relación entre el modo de vida y el arte egipcio. CEC, CSC.
3. Explicar la iconología egipcia relacionando la imagen con el poder político. CSC, CEC.
4. Identificar la técnica narrativa de las pinturas egipcias. CCL, CEC.
5. Comparar las diferentes piezas escultóricas y su finalidad: piedra, madera, objetos suntuarios, sarcófagos. CEC, CAA, CMCT.
6. Experimentar la técnica de la encáustica. CAA, SIEP, CEC.
7. Reconocer la tipología de las culturas enclavadas en el Oriente Medio, Egipcia y China. CEC, CAA.
8. Reconocer la escultura en terracota de los guerreros de Xian-Mausoleo del primer emperador Qin. CEC, CAA, CSC.

9. Relacionar sus claves políticas y artísticas de los guerreros de Xian. CEC, CSC. 10. Relacionar la técnica de la escultura en terracota con usos actuales similares. CEC, CAA, CMCT.

11. Analizar en las culturas antiguas la diferencia entre imágenes idealistas y naturalistas, y su posible relación con la finalidad de la pieza. CEC, CSC, CCL.

Bloque 3. El origen de Europa. Grecia. Grecia entre Egipto y Persia. Política y Arte: El Partenón. Arquitectura griega: Elementos constitutivos. Religión y arte: Fidias. Apología del cuerpo humano. Fuerza y sensualidad. Evolución de la forma desde el hieratismo egipcio: arte arcaico, clásico y helenístico. Arte helenístico: naturalismo y expresividad, emoción y tensión dramática. Cerámica griega: iconología, recursos ornamentales. Técnicas: negro sobre rojo. Andócides. Rojo sobre negro. Objetos de la cultura griega: figuras, herramientas, joyas. El teatro griego: arquitectura, temas, recursos iconográficos.

### **Criterios de evaluación**

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

Bloque 4. El imperio occidental. Roma. Roma. La gran cultura mediterránea. El arte etrusco: Elementos identificatorios. La estructura política romana y su relación con el arte. Clasicismo e idealización en las esculturas y bustos de emperadores. La obra civil romana. Arquitectura. Basílica. Obras públicas. La pintura romana. Técnica del fresco. La literatura y el teatro romano. Artes aplicadas: mobiliario, objetos y vestimentas. La Bética romana, arquitectura y escultura romanas en Andalucía.

### **Criterios de evaluación**

1. Valorar la importancia de la cultura romana en el Mediterráneo y su trascendencia histórica posterior. CSC, CEC, CCL, CAA.
2. Explicar la importancia del latín como lengua común europea y su trascendencia en el arte. CSC, CEC, CCL.

3. Identificar las obras arquitectónicas de la cultura romana a partir de la identificación visual de sus elementos principales. CEC, CAA, CCL.
4. Relacionar la basílica romana con las iglesias cristianas posteriores, analizando los planos de las plantas de diferentes edificios. CEC, CAA, CMCT.
5. Valorar la importancia técnica de los edificios romanos. CEC, CMCT.
6. Analizar la técnica de la pintura al fresco, y del mosaico. CEC, CAA, CMCT.
7. Relacionar el teatro romano y el teatro griego. CEC, SIEP, CCL.
8. Comparar las artes aplicadas de la cultura romana con las efectuadas en otros momentos y culturas diferentes. CEC, SIEP, CCL.
9. Reconocer las obras arquitectónicas y escultóricas de la cultura romana en Andalucía. CEC, CAA, CSC.

Bloque 5. El arte visigodo. Fin del Imperio Romano de occidente. El arrianismo. Arquitectura: pérdida de la técnica arquitectónica romana. El arte prerrománico asturiano. La escultura: relieves en los capiteles. Técnicas y motivos iconográficos. Arte de los pueblos del norte de Europa. Normandos. Los códices miniados. La ilustración en pergamino. Técnicas. Iconografía medieval. Pergaminos y códices. Joyería visigoda. El arte árabe en la península ibérica. El islamismo. El arco de herradura. Arte mozárabe.

### **Criterios de evaluación**

1. Identificar las claves expresivas del arte visigodo. CEC, CAA, CSC, CCL.
2. Relacionar la situación social y el arte aplicado. CEC, CSC, SIEP.
3. Analizar los templos visigodos y sus características principales. CEC, CCL, CAA.
4. Diferenciar el arte cristiano y árabe en la península ibérica. CEC, CCL, CAA, CSC.
5. Analizar la técnica del artesonado de las cubiertas de madera en las iglesias españolas. CEC, CMCT, CAA.
6. Describir la técnica de la pintura y escritura sobre pergamino. Motivos iconográficos. CEC, CAA, SIEP, CCL.
7. Explicar la técnica constructiva de la joyería visigoda. La técnica cloisonné, y su aplicación posterior. CEC, CAA, CMCT, SIEP.
8. Identificar las claves expresivas del arte del norte de Europa, ya sea en España como en el resto del continente. CEC, CAA, CCL.

Bloque 6. El Románico, arte europeo. Creación y difusión del románico. La orden benedictina y San Bernardo de Claraval. El milenarismo y su influencia en el arte. El simbolismo románico: La luz. Mandorla. Pantocrátor. Jerarquización. La esquematización en la representación figurativa. Pintura y escultura. Arquitectura: Características. Edificios representativos. Pintura

románica: Características iconológicas. Escultura. Imágenes religiosas. Capiteles. Pórticos. Ropa, mobiliario, costumbres. Vida cotidiana.

### **Criterios de evaluación**

1. Explicar la relación de la orden Benedictina y la expansión del arte románico. CEC, CSC, CCL.
2. Identificar los elementos románicos en la arquitectura, especialmente en los edificios religiosos. CEC, CMCT, CAA, CCL.
3. Comentar el mito o realidad de la teoría milenarista del fin del mundo. CCL, CEC, SIEP.
4. Relacionar la iconología medieval y su plasmación gráfica. CEC, CCL, CSC, CAA.
5. Explicar la finalidad iconográfica de la escultura religiosa y la forma consecuente con este objetivo. CCL, CEC, CSC, CAA.
6. Comparar la escultura y pintura románicas con las creaciones anteriores y posteriores. CEC, CCL, CAA.
7. Identificar los objetos y elementos característicos de la vida cotidiana en el Medievo, especialmente la vestimenta. CEC, CSC, CCL.
8. Comparar la estructura narrativa románica y bizantina. CCL, CEC.
9. Relacionar la pintura románica con técnicas similares posteriores. CEC, SIEP, CCL.

Bloque 7. El arte Gótico. Desarrollo económico europeo. Auge de las ciudades. El Gótico, arte europeo. Extensión geográfica. 00095950 Arquitectura: edificios públicos y religiosos. La catedral gótica. Características. La bóveda ojival. Rosetón. Pináculos. Los vitrales góticos. Etapas del Gótico: inicial, pleno y florido. Pintura gótica. Pintura sobre tabla. Técnica. Estucado. Dorado. Estofado. Escultura, evolución desde el arte románico. Vestimentas y costumbres. El Gótico en Andalucía, iglesias y catedrales. La catedral de Sevilla.

### **Criterios de evaluación**

1. Analizar las claves sociales y técnicas del origen del gótico. CEC, CSC, CMCT, CAA.
2. Diferenciar las catedrales góticas de otras anteriores y posteriores. CEC, SIEP, CCL, CMCT.
3. Identificar y nombrar correctamente las claves principales del arte gótico: escultura, vitrales y arquerías. CEC, CMCT, CCL, CAA.
4. Relacionar el arte gótico y su revisión en el siglo XIX. CEC, SIEP, CCL.
5. Explicar el proceso técnico de la creación de vitrales. CEC, CMCT, SIEP, CCL.
6. Comparar e identificar correctamente la escultura gótica de la románica. CEC, CCL, SIEP.

7. Identificar el proceso técnico de la pintura sobre tabla, preparación y resultados. CEC, CMCT, CAA.
8. Describir la técnica de pintura al temple. CEC, SIEP, CMCT, CCL.
9. Analizar la vestimenta gótica en las imágenes religiosas y civiles de la época. CEC, CCL.
10. Reconocer las construcciones religiosas del Gótico en Andalucía. CEC, CAA, CSC.

Bloque 8. El Renacimiento. El Renacimiento. Estilo identificatorio de la cultura europea. Etapas: Trecento, Quattrocento, Cinquecento. Expansión del renacimiento desde Italia al resto de Europa. Florencia (los Medici) y Roma (el papado). Arquitectura del Renacimiento. Tipología y edificios principales. Escultura: Donatello. Pintura: de la representación jerárquica medieval a la visión realista: Piero della Francesca, Giotto di Bondone, Masaccio. Pintura al óleo. Técnica. Canon renacentista: Sandro Boticelli. Leonardo da Vinci: vida y obras. El colorido veneciano: Tiziano, Tintoretto. Veronés.

### **Criterios de evaluación**

1. Valorar la importancia histórica del estilo Renacimiento y su trascendencia posterior. CSC, CEC, SIEP, CCL.
2. Identificar las claves técnicas de la arquitectura renacentista y su relación con la cultura romana. CEC, CMCT, SIEP.
3. Reconocer la proporción áurea en algún elemento de estilo renacimiento: arquitectura, mobiliario, etc. CMCT, CEC, CAA, SIEP.
4. Identificar las principales obras de los artistas del Renacimiento italiano. CEC, SIEP, CCL.
5. Comparar la pintura veneciana y del resto de Europa. CEC, SIEP, CCL.
6. Identificar las esculturas, y trabajos en volumen, más emblemáticas del renacimiento. CEC, SIEP, CCL.
7. Analizar las vestimentas de la época, principalmente en la pintura. CEC, CCL.
8. Reconocer las claves técnicas de la perspectiva cónica. CMCT, CEC, SIEP, CAA.
9. Explicar las claves técnicas de la pintura al óleo referenciando su uso en aplicación sobre lienzo. CEC, CMCT, SIEP, CAA.
10. Valorar la diferencia técnica de la pintura al temple y la pintura al óleo. CEC, SIEP, CMCT, CAA.

Bloque 9. Miguel Ángel Buonarroti. El artista total. Biografía y relación con su entorno. Relación con los Medici, y con Julio II. El artista como elemento relevante social. Arquitectura. San Pedro del Vaticano. Pintura. Capilla Sixtina. Pintura al fresco. Concepción iconológica e iconográfica. Escultura. Evolución personal. Obras representativas.

### **Criterios de evaluación**

1. Explicar la relación de mecenazgo entre Miguel Ángel, los Medici y el Papa Julio II. CEC, CCL, CSC.
2. Analizar la importancia del concepto de artista total. CEC, CCL, CSC.
3. Describir las claves iconológicas e iconográficas en los frescos de la Capilla Sixtina. CEC, CCL, SIEP.
4. Identificar las claves evolutivas en la escultura de Miguel Ángel. CEC, CCL, SIEP.

Bloque 10. El Renacimiento en España. Implantación. Cronología. Hitos históricos españoles: Los Reyes Católicos. Carlos V. Felipe II y su relación con el arte. Características peculiares del arte español de los siglos XV, XVI. Del plateresco a Juan de Herrera. Arquitectura: Palacio de Carlos V. El Escorial. Fachada de la Universidad de Salamanca. Pintura: Pedro de Berruguete. Tiziano. El Bosco. El Greco. Sofonisba Anguissola, pintora. Escultura: retablos. Alonso González Berruguete. La música renacentista. Instrumentos. Compositores. El mueble y el vestuario. Renacimiento.

### **Criterios de evaluación**

1. Relacionar la cronología del Renacimiento español con el Renacimiento italiano. CEC, CCL
2. Identificar la relación entre la sociedad de la época y las artes plásticas. CEC, CSC, CCL.
3. Reconocer las principales obras arquitectónicas del Renacimiento español. CEC, CCL.
4. Comparar la técnica escultórica de la península ibérica y del resto de Europa. CEC, CMCT, CCL, CAA.
5. Distinguir las obras pictóricas más importantes del renacimiento español. CEC, SIEP, CCL.
6. Comparar la obra pictórica de Sofonisba Anguissola con la pintura coetánea CEC, CCL.
7. Identificar las claves musicales de la música renacentista. CEC, CCL.
8. Reconocer los objetos cotidianos y vestuarios del Renacimiento. CEC, CCL.

Bloque 11. El Barroco. Origen. La crisis política europea. La guerra de los treinta años. La política española. El concilio de Trento y su importancia en el cambio iconográfico en las imágenes religiosas. El exceso, el desequilibrio manierista, la asimetría en el arte barroco. Características de la arquitectura barroca. Borromini. Bernini. La catedral de Murcia. Púlpito de la Catedral de San Pedro. La columna salomónica. Escultura barroca. La imaginería española. Técnica y temática. Gregorio Fernández, Alonso Cano, Pedro de Mena. La pintura barroca. El tenebrismo. Caravaggio. Naturalismo. Valdés Leal, Murillo. El realismo. Diego de Silva Velázquez. La pintura flamenca: Rubens, Rembrandt. El costumbrismo holandés: Vermeer. Carel Fabritius. Música. El nacimiento de la ópera. Elementos compositivos de la ópera: música, libreto, escenografía, atrezzo, vestuario. Músicos importantes: Antonio Vivaldi,

Claudio Monteverdi, George Friedrich Händel, J. S. Bach, Georg P. Telemann, Jean-Philippe Rameau, Domenico Scarlatti. Mobiliario, indumentaria y artes decorativas del barroco.

### **Criterios de evaluación**

1. Reconocer las claves del arte barroco. CEC, CSC, SIEP, CCL.
2. Utilizar correctamente el vocabulario técnico aplicado a los elementos arquitectónicos. CCL, CEC.
3. Identificar la asimetría en elementos del arte barroco y de otras culturas diferentes. CEC, SIEP, CMCT.
4. Comparar las fachadas renacentistas y barrocas en España. CEC, SIEP, CMCT.
5. Identificar las obras más representativas de la escultura barroca, relacionándola con los autores correspondientes. CEC, SIEP, CCL.
6. Distinguir la escultura hispánica de la del resto de Europa. CEC, SIEP, CCL.
7. Comparar la escultura monocromática y la escultura policromada. CEC, CMCT, CCL.
8. Identificar la pintura barroca, comparando los diferentes estilos, por países. CEC, SIEP, CCL.
9. Comparar la iluminación tenebrista en el barroco y en culturas posteriores. CEC, CMCT, CAA, SIEP.
10. Reconocer la música barroca y su evolución desde la música renacentista. CEC, CSC.
11. Valorar el nacimiento de la ópera y su trascendencia posterior. CEC, CSC, CCL.
12. Identificar el mobiliario y las artes decorativas del barroco. CEC, CSC, CCL.
13. Analizar el proceso técnico de la caja oscura. CMCT, CEC, CAA, SIEP.

Bloque 12. El Rococó. Francia. Europa. Origen. Absolutismo político de la monarquía francesa. El «Rey Sol» Luis XIV, Luis XV. Refinamiento sensual. Elegancia. Arquitectura. El palacio de Versalles. Pintura: Watteau. Fragonard. Boucher. Marie-Louise-Élisabeth Vigée-Lebrun. Pintora. Pintura en España. Imaginería española. Música: Mozart. Obras principales. Óperas. Mobiliario y decoración de interiores. El estilo Luis XV. Indumentaria y artes decorativas. Las manufacturas reales europeas. La porcelana de Sèvres, Meissen y Buen Retiro. La Real Fábrica de vidrio de La Granja de San Ildefonso, Segovia. La técnica del vidrio. La joyería del siglo XVIII. Soplado

### **Criterios de evaluación**

1. Comparar el arte barroco y rococó estableciendo similitudes y diferencias. CEC, SIEP, CCL.
2. Diferenciar la temática religiosa y la temática profana. CEC, CSC, SIEP, CCL.
3. Comparar las obras pictóricas de Marie-Louise-Élisabeth Vigée-Lebrun y los pintores de su época. CEC, CCL.

4. Valorar las similitudes y diferencias entre la obra pictórica de Antón Rafael Mengs y pintores posteriores, por ejemplo Francisco de Goya. CEC, CCL.
5. Comparar el diferente tratamiento iconológico de los motivos religiosos entre Gregorio Fernández y Salzillo. CEC, CCL.
6. Analizar la obra musical de Mozart: análisis, identificación de fragmentos de obras más populares y comparación con obras de otros autores y de otras épocas. CEC, CCL, SIEP.
7. Describir las diferentes partes que componen las composiciones musicales. CEC, CCL.
8. Analizar las claves estilísticas del estilo rococó, especialmente en vestuarios y mobiliario en España y en Europa. CEC, CCL, SIEP.
9. Reconocer la importancia artística de la cerámica, y especialmente de la porcelana, valorando la evolución desde la loza hasta las figuras de esta época. CEC, CSC, CMCT, CCL.
10. Explicar el modo de fabricación del vidrio soplado. CEC, CMCT, CCL.

Bloque 13. El Neoclasicismo. Origen. Vuelta al clasicismo renacentista. Auge del orientalismo. Comercio con Oriente. Chinerías. La influencia de Palladio. El estilo Imperio en Francia. Arquitectura. Recursos formales griegos, romanos y renacentistas. Edificios notables: Ópera de París, Capitolio en Washington, Congreso de los diputados en Madrid. Escultura: Sensualidad, dinamismo. (La danza). Pintura. Auge de la pintura inglesa: Thomas Lawrence, Joshua Reynolds, George Romney. Francia: Jean Louis David. Jean Auguste Dominique Ingres. Mobiliario. Francia, estilos Luis XVI, estilo imperio. Joyería. Relojes. Vestuario. Porcelana

### **Criterios de evaluación**

1. Identificar las claves del neoclasicismo arquitectónico. CEC, CCL, SIEP.
2. Valorar la trascendencia del neoclasicismo dentro de la cultura europea. CEC, SIEP, CSC, CCL.
3. Reconocer los elementos de la cultura oriental que se van incorporando progresivamente a la cultura europea. CEC, CSC
4. Comparar las diferentes obras escultóricas de los artistas más relevantes europeos. CEC, SIEP, CCL.
5. Comparar el tratamiento pictórico de diferentes pintores coetáneos, por ejemplo Jean Louis David, Jean Auguste Dominique Ingres. CEC, SIEP, CCL.
6. Identificar las obras pictóricas más importantes de los pintores ingleses. CEC, SIEP, CCL.
7. Discernir entre el mobiliario Luis XV y el Luis XVI. CEC, SIEP.

CURSO 1º Bachillerato de Artes  
Materia: FUNDAMENTOS DEL ARTE I

BLOQUE 1	Los orígenes de las imágenes rupestres	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar la temática de la escultura y pintura rupestres. CSC-CAA-CCEC</li> <li>2. Debatir acerca de la posibles explicaciones simbólicas de las imágenes rupestres CCL</li> <li>3. Reconocer las características principales de la pintura rupestre. CD-CCEC-CSC</li> <li>4. Explicar las características técnicas de la pintura rupestre a partir de ejemplos relevantes existentes en la península ibérica. CCEC-CCL</li> <li>5. Analizar Stonehenge y las labores de recreación efectuadas en el siglo XX en el monumento. CCL-CSC</li> </ol>	7.5
BLOQUE 2	Las grandes culturas de la Antigüedad : Egipto. Mesopotamia y Persia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar el arte egipcio en relación a otras culturas diferentes. CCEC-CSC</li> <li>2. Analizar la posible relación entre el modo de vida y el arte egipcio. CSC-CIEE-CCEC</li> <li>3. Explicar la iconología egipcia relacionando la imagen con el poder político. CSC</li> <li>4. Identificar la técnica narrativa de las pinturas egipcias. CCEC-CCL</li> <li>5. Comparar las diferentes piezas escultóricas y su finalidad: piedra, madera, objetos suntuarios, sarcófagos, etc. CCEC</li> <li>6. Experimentar la técnica de la encáustica. CCEC</li> <li>7. Reconocer la tipología de las culturas enclavadas en el Oriente Medio, egipcia y China. CCEC-CSC</li> <li>8. Reconocer la escultura en terracota de los guerreros de Xian - Mausoleo del primer emperador Qin. CCEC</li> <li>9. Relacionar las claves políticas y artísticas de los guerreros de Xian. CSC</li> <li>10. Relacionar la técnica de la escultura en terracota con usos actuales similares. CCEC</li> <li>11. Analizar en las culturas antiguas la diferencia entre imágenes idealistas y naturalistas, y su posible relación con la finalidad de la pieza. CCEC-CCL</li> </ol>	7.5
BLOQUE 3	El origen de Europa. Grecia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar comparativamente el arte arcaico griego y el arte egipcio fronterizo. CSC</li> <li>2. Identificar la arquitectura griega. Orígenes formales y sociales. CCEC</li> <li>3. Explicar convenientemente las partes esenciales de la arquitectura griega. CCL</li> <li>4. Diferenciar las etapas en el arte griego a partir de las peculiaridades de cada etapa reflejadas en una creación determinada. CCEC-CCL</li> <li>5. Relacionar el arte griego con otras culturas o aplicaciones posteriores. CCEC-CCL</li> <li>6. Describir la técnica de la cerámica griega. CCEC-CSC</li> <li>7. Identificar la tipología de la joyería griega en relación a otras culturas. CCEC-CSC</li> <li>8. Valorar el teatro griego y su influencia en el teatro posterior. CCL</li> </ol>	8
BLOQUE 4	El Imperio occidental: Roma	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valorar la importancia de la cultura romana en el mediterráneo y su trascendencia histórica posterior. griega y etrusca. CSC</li> <li>2. Explicar la importancia del latín como lengua común europea y su trascendencia en el arte. CSC-CCEC</li> <li>3. Identificar las obras arquitectónicas de la cultura romana a partir de la identificación visual de sus elementos principales. CCEC-CMCT</li> <li>4. Relacionar la basílica romana con las iglesias cristianas posteriores, analizando los planos de las plantas de diferentes edificios. CCEC</li> <li>5. Valorar la importancia técnica de los edificios romanos. CCEC-CMCT</li> <li>6. Analizar la técnica de la pintura al fresco, y del mosaico. CCEC-CCL</li> <li>7. Relacionar el teatro romano y el teatro griego. CCEC-CCL</li> <li>8. Comparar las artes aplicadas de la cultura romana con las efectuadas en otros momentos y culturas diferentes. CSC-CCEC-CCL-CIEE</li> </ol>	8
BLOQUE 5	El Arte visigodo y el arte árabe en la península ibérica	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar las claves expresivas del arte visigodo. CCEC</li> <li>2. Relacionar la situación social y el arte aplicado. CCEC-CSC</li> <li>3. Analizar los templos visigodos y sus características principales. CCEC-CMCT</li> <li>4. Diferenciar el arte cristiano y árabe en la península ibérica. CCEC</li> <li>5. Analizar la técnica del artesonado de las cubiertas de madera en las iglesias españolas. CCEC</li> <li>6. Describir la técnica de la pintura y escritura sobre pergamino. Motivos iconográficos. CCEC-CCL</li> <li>7. Explicar la técnica constructiva de la joyería visigoda. La técnica cloisonné, y su aplicación posterior. CCL-CCEC</li> <li>8. Identificar las claves expresivas del arte del norte de Europa. ya sea en España como en el resto del continente CCEC</li> </ol>	7.5
BLOQUE 6	El Románico, arte europeo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicar la relación de la orden Benedictina y la expansión del arte románico. CSC-CCEC</li> <li>2. Identificar los elementos románicos en la arquitectura, especialmente en los edificios religiosos. CCL-CMCT-CCEC</li> <li>3. Comentar el mito o realidad de la teoría milenarista del fin del mundo. CCL-CSC</li> <li>4. Relacionar la iconología medieval y su plasmación gráfica. CCEC</li> <li>5. Explicar la finalidad iconográfica de la escultura religiosa y la forma consecuente con este objetivo. CCEC-CCL</li> <li>6. Comparar la escultura y pintura románicas con las creaciones anteriores y posteriores. CCEC</li> <li>7. Identificar los objetos y elementos característicos de la vida cotidiana en el Medievo, especialmente la vestimenta. CCEC</li> <li>8. Comparar la estructura narrativa románica y bizantina. CCL-CCEC</li> <li>9. Relacionar la pintura románica con técnicas similares posteriores. CD-CCEC</li> </ol>	7.5

BLOQUE 7	El Gótico	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar las claves sociales y técnicas del origen del gótico. CSC</li> <li>2. Diferenciar las catedrales góticas de otras anteriores y posteriores. CCL-CCEC</li> <li>3. Identificar y nombrar correctamente las claves principales del arte gótico: escultura, vitrales y arquerías. CCL-CCEC</li> <li>4. Relacionar el arte gótico y su revisión en el siglo XIX. CCEC</li> <li>5. Explicar el proceso técnico de la creación de vitrales.</li> <li>6. Comparar e identificar correctamente la escultura gótica de la románica.</li> <li>7. Identificar el proceso técnico de la pintura sobre tabla, preparación y resultados. CCL-CCEC</li> <li>8. Describir la técnica de pintura al temple CCL-CCEC.</li> <li>9. Analizar la vestimenta gótica en las imágenes religiosas y civiles de la época. CSC</li> </ol>	8
BLOQUE 8	El Renacimiento	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valorar la importancia histórica del estilo Renacimiento y su trascendencia posterior.</li> <li>2. Identificar las claves técnicas de la arquitectura renacentista y su relación con la cultura romana.</li> <li>3. Reconocer la proporción aurea en algún elemento de estilo renacimiento: arquitectura, mobiliario, etc.</li> <li>4. Identificar las principales obras de los artistas del Renacimiento italiano.</li> <li>5. Comparar la pintura veneciana y del resto de Europa.</li> <li>6. Identificar las esculturas, y trabajos en volumen, más emblemáticas del renacimiento.</li> <li>7. Analizar las vestimentas de la época, principalmente en la pintura.</li> <li>8. Reconocer las claves técnicas de la perspectiva cónica.</li> <li>9. Explicar las claves técnicas de la pintura al óleo. Referenciando su uso en aplicación sobre lienzo.</li> <li>10. Valorar la diferencia técnica de la pintura al temple y la pintura al óleo.</li> </ol>	8
BLOQUE 9	Miguel Ángel Buonarroti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicar la relación de mecenazgo entre Miguel Ángel, los Medici y el Papa Julio II.</li> <li>2. Analizar la importancia del concepto de artista total.</li> <li>3. Describir las claves iconológicas e iconográficas en los frescos de la Capilla Sixtina.</li> <li>4. Identificar las claves evolutivas en la escultura de Miguel Ángel.</li> </ol>	7.5
BLOQUE 10	El Renacimiento en España	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Relacionar la cronología del Renacimiento español con el Renacimiento italiano.</li> <li>2. Identificar la relación entre la sociedad de la época y las artes plásticas.</li> <li>3. Reconocer las principales obras arquitectónicas del Renacimiento español.</li> <li>4. Comparar la técnica escultórica de la península ibérica y del resto de Europa.</li> <li>5. Distinguir las obras pictóricas más importantes del renacimiento español.</li> <li>6. Comparar la obra pictórica de Sofonisba Anguissola con la pintura coetánea.</li> <li>7. Identificar las claves musicales de la música renacentista.</li> <li>8. Reconocer los objetos cotidianos y vestuarios del renacimiento.</li> </ol>	8
BLOQUE 11	El Barroco	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconocer las claves del arte barroco.</li> <li>2. Utilizar correctamente el vocabulario técnico aplicado a los elementos arquitectónicos.</li> <li>3. Identificar la asimetría en elementos del arte barroco y de otras culturas diferentes.</li> <li>4. Comparar las fachadas renacentistas y barrocas en España.</li> <li>5. Identificar las obras más representativas de la escultura barroca, relacionándola con los autores correspondientes.</li> <li>6. Distinguir la escultura hispánica de la del resto de Europa.</li> <li>7. Comparar la escultura monocromática y la escultura policromada.</li> <li>8. Identificar la pintura barroca, comparando los diferentes estilos, por países.</li> <li>9. Comparar la iluminación tenebrista en el barroco y en culturas posteriores.</li> <li>10. Reconocer la música barroca y su evolución desde la música renacentista.</li> <li>11. Valorar el nacimiento de la ópera y su trascendencia posterior.</li> <li>12. Identificar el mobiliario y las artes decorativas del barroco.</li> <li>13. Analizar el proceso técnico de la caja oscura.</li> </ol>	7.5
BLOQUE 12	El Rococó. Francia. Resto de Europa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comparar el arte barroco y rococó estableciendo similitudes y diferencias.</li> <li>2. Diferenciar la temática religiosa y la temática profana.</li> <li>3. Comparar las obras pictóricas de Marie-Louise- Elisabeth Vigée-Lebrun y los pintores masculinos de su época.</li> <li>4. Valorar las similitudes y diferencias entre la obra pictórica de Antón Rafael Mengs y pintores posteriores, por ejemplo Francisco de Goya.</li> <li>5. Comparar el diferente tratamiento iconológico de los motivos religiosos entre Gregorio Fernández y Salzillo.</li> <li>6. Analizar la obra musical de Mozart: análisis, identificación de fragmentos de obras más populares y comparación con obras de otros autores y de otras épocas.</li> <li>7. Describir las diferentes partes que componen las composiciones musicales.</li> <li>8. Analizar las claves estilísticas del estilo rococó, especialmente en vestuarios y mobiliario en España y en Europa.</li> <li>9. Reconocer la importancia artística de la cerámica, y especialmente de la porcelana, valorando la evolución desde la loza hasta las figuras de esta época.</li> <li>10. Explicar el modo de fabricación del vidrio soplado.</li> </ol>	7.5
BLOQUE 13	El Neoclasicismo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar las claves del neoclasicismo arquitectónico.</li> <li>2. Valorar la trascendencia del neoclasicismo dentro de la cultura europea.</li> <li>3. Reconocer los elementos de la cultura oriental que se van incorporando progresivamente a la cultura europea.</li> <li>4. Comparar las diferentes obras escultóricas de los artistas más relevantes europeos.</li> <li>5. Comparar el tratamiento pictórico de diferentes pintores coetáneos, por ejemplo Jean Louis David, Jean Auguste Dominique Ingres.</li> </ol>	

		6. Identificar las obras pictóricas más importantes de los pintores ingleses. 7. Discernir entre el mobiliario Luis XV y el Luis XVI.	7.5
			100

## Fundamentos del Arte II

### 2.º Bachillerato

#### Bloque 1. El Romanticismo.

- Características del Romanticismo y su relación con el arte
- Características de la pintura romántica y principales representantes: Friedrich, Turner, Géricault y Delacroix
- Francisco de Goya.
- La música romántica
- Beethoven.
- La ópera: Verdi y Wagner.
- Indumentaria, mobiliario y decoración: estilos Regency y Napoleón III

#### Criterios de evaluación

1. Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica. CEC, CAA, CCL.
2. Diferenciar el significado del término «romántico» aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual. CEC, CSC, CCL.
3. Relacionar el romanticismo artístico con el auge del nacionalismo y la creación del estado alemán e italiano. CSC, CEC, CCL.
4. Analizar los principales edificios españoles de la época. CEC, CCL.
5. Identificar los pintores europeos del Romanticismo. CEC, CCL.
6. Comparar la pintura romántica francesa y la obra de Goya, semejanzas y posibles influencias. CEC, CCL.
7. Identificar la obra pictórica de Goya. CEC, CAA, CCL.
8. Comparar las pinturas negras con expresiones artísticas parecidas de artistas de otras épocas. Especialmente con la pintura expresionista del siglo XX. CEC, CMCT, CCL.
9. Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica. CEC, CAA, CCL.

10. Analizar las etapas pictóricas de Goya. CEC, CAA, CCL.
11. Comparar la obra pictórica de Goya y de Velázquez. CEC, CAA, CCL.
12. Explicar los orígenes de la impresión fotográfica. CEC, CMCT, CCL.
13. Comparar la música romántica con las anteriores o posteriores. CEC, CAA, CCL.
14. Describir las claves estilísticas del mobiliario y objetos suntuarios: Estilos Regency. Napoleón III. Joyería. Relojes. Vestuario. CEC, CSC, CCL.
15. Analizar la técnica del dorado al mercurio, incidiendo en la toxicidad del proceso, relacionándolo con la explotación del oro en la actualidad. CEC, CMCT, CCL, CSC.
16. Debatir acerca de la simbología del oro en diferentes culturas. CEC, CCL, CSC.
17. Comentar el nacimiento en Francia de la danza clásica y los elementos clave que la componen, por ejemplo el uso del tutú y el baile de puntas. CEC, CCL.

Bloque 2. El Romanticismo tardío. 1850-1900.

- Arquitectura
- Los historicismos: neogótico y neomudéjar
- Las exposiciones universales y su influencia en la arquitectura: los nuevos materiales. El *Crystal Palace* y la *torre Eiffel*
- Los inicios de la fotografía: Niepce, Louis Daguerre y el comienzo del retrato fotográfico con Nadar.
- El surgimiento de la cinematografía
- Pioneros europeos: Los hermanos Lumière y Georges Méliès
- Las primeras aportaciones americanas: Edwin S. Porter, David Wark Griffith y la etapa muda de Charles Chaplin

### **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. CSC, CEC, CCL.
2. Reconocer los elementos de estilos arquitectónicos anteriores aplicados a edificios de la época. Arquerías, columnas, decoración, etc. CEC, CAA, CCL.
3. Relacionar las exposiciones universales de París, Londres, Barcelona y otras con la expansión de las nuevas corrientes arquitectónicas. CEC, CSC, CCL, CMCT
4. Comparar la evolución escultórica desde el clasicismo, por ejemplo Canova, con la nueva plasticidad de Rodin y Camille Claudel. CEC, SIEP, CCL.
5. Analizar la obra de Camille Claudel y su relación con Auguste Rodin. CEC, SIEP, CCL.
6. Identificar a los principales escultores españoles de la época, señalando la obra de Mariano Benlliure. CEC, CCL.

7. Identificar el género pictórico denominado «Pintura orientalista», a partir de la obra pictórica de artistas europeos y españoles como Mariano Fortuny. CEC, CAA, CCL.
8. Analizar la visión romántica de la historia y el auge del historicismo pictórico. CEC, CCL.
9. Confeccionar un catálogo de obras fin de siglo relacionadas con la pintura «Pompier», por ejemplo de los pintores: Bouguereau, Cormon, A. Cabanel, Jean-Léon Gérôme. CEC, CCL.
10. Comparar los retratos de Los Madrazo con las obras de pintores coetáneos, por ejemplo Franz Xaver Wintelhalter. CEC, CCL.
11. Reconocer la evolución en la moda femenina. CEC, CAA, CCL.
12. Debatir acerca del movimiento inglés «Arts and Crafts» que promueve la vuelta a la fabricación artesanal. CEC, CAA, CCL.
13. Comentar los planteamientos estéticos de William Morris. CSC, CEC, SIEP, CCL.
14. Analizar las principales obras pictóricas de los pintores prerrafaelitas ingleses. CEC, CSC, CCL.
15. Comentar las primeras fotografías en blanco y negro. CEC, CSC, CCL.
16. Relacionar el retrato fotográfico y el retrato pictórico. CEC, CSC, CCL.
17. Describir el contexto en el que se enmarca el nacimiento del cine (los hermanos Lumier, Meliés, Segundo Chomón) así como el nacimiento del cine americano. CEC, CSC, CCL.
18. Analizar la obra musical de compositores del este de Europa: Alexander Borodín, Modesto Músorgski, Piotr Ilich Tchaikovski, Antonín Dvořák, Bedřich Smetana. CEC, CCL.
19. Analizar las claves artísticas en el ballet «El lago de los cisnes» de Tchaikovski. CEC, CCL.
20. Comentar la música popular española: la Zarzuela. CEC, CCL.
21. Identificar adecuadamente las composiciones más populares de la Zarzuela española. CEC, CCL, CAA.

### Bloque 3. Las vanguardias.

- Édouard Manet
- Características de la pintura impresionista y principales representantes: Monet, Pissarro, Sisley, Morisot y Mary Cassatt
- Escultura del periodo impresionista: Auguste Rodin
- Escultura española de finales del XIX y comienzos del XX: Mariano Benlliure
- El posimpresionismo, principales representantes: Paul Cézanne y Vincent van Gogh
- Las claves del Fauvismo: Matisse
- Las claves del arte «Nabis»: Pierre Bonnard
- El cartel publicitario: Henri de Toulouse-Lautrec, Jules Chéret, Alfons Mucha y Leonetto Cappiello

- Las claves del cubismo: características, periodización y principales representantes
- Pablo Picasso

### **Criterios de evaluación**

1. Relacionar los descubrimientos en la composición del color con su aplicación en la técnica pictórica. CMCT, CEC, CAA, CCL.
2. Diferenciar las teorías de color aditiva y sustrativa. CMCT, CEC, CAA, CCL.
3. Identificar los cuadros con temática simbolista diferenciándolos de los de otras temáticas. CEC, CAA, CCL.
4. Conocer la biografía de Cézanne, su relación con la parte comercial de la creación artística y la influencia en la técnica pictórica posterior. CEC, CAA, CSC, CCL. 5. Describir las claves de la pintura impresionista. CEC, CAA, CCL.
6. Comparar la diferente temática entre los motivos historicistas y el reflejo de la vida cotidiana en las pinturas de la época. CEC, CSC, CCL.
7. Relacionar el retrato social en Reino Unido. La obra pictórica de John Singer Sargent. CEC, CSC, CCL.
8. Analizar la pintura española y su valor en relación a la pintura europea. CEC, CSC, CCL.
9. Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los «Navis» y por los «Fauves». CEC, CAA, CCL.
10. Comparar la calidad pictórica de las pintoras impresionistas con las obras de los pintores masculinos de la época. Por ejemplo las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt. CEC, CSC, CCL.
11. Analizar la técnica pictórica de los pintores «Naif». CEC, CSC, CAA, CCL.
12. Analizar la obra pictórica de Van Gogh. CEC, CSC, CAA, CCL.
13. Debatir acerca de la biografía de Van Gogh y la influencia que tuvo en su pintura. CEC, CAA, CCL.
14. Analizar el origen teórico y la plasmación en el arte de los planteamientos cubistas. CEC, CAA, CSC, CCL.
15. Comentar la escultura española de la época. La técnica de la soldadura en hierro y su relación con Picasso y Julio González. CEC, CMCT, SIEP, CCL.
16. Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas. CEC, CCL.
17. Conocer el cine y sus relaciones con las primeras vanguardias artísticas. CEC, CCL.
18. Identificar la tipología del cartel publicitario de la época. CEC, CSC, CCL.

19. Debatir acerca de la calidad artística del cartel publicitario. CEC, CSC, CCL.
20. Identificar por su tipología las obras en cartel de los más renombrados artistas de su época, por ejemplo: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello. CEC, CSC, CMCT, CCL.
21. Analizar la técnica japonesa del Ukiyo-e y las principales obras de los estampadores japoneses: Kitagawa Utamaro. Utagawa Hiroshige. Katsushika Hokusai. CEC, CMCT, CAA, CCL.
22. Debatir acerca de la influencia del grabado japonés con las creaciones europeas, sobre todo en la obra de Van Gogh y de los dibujantes de la denominada «línea clara», por ejemplo Hergé. CEC, CSC, CCL.
23. Explicar el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec. CEC, CAA, CCL.
24. Analizar las claves de la música impresionista, ya sea francesa como del resto de Europa. Por ejemplo Debussy y Ravel. CEC, CCL.
25. Conocer los compositores españoles y sus obras más representativas: Manuel de Falla, Isaac Albéniz, Enrique Granados, Salvador Bacarisse y otros. CEC, CCL.

#### Bloque 4. El Modernismo-Art Nouveau.

- El modernismo.
- Características y manifestaciones (“Art Nouveau”, “Sezession”, etc.)
- La arquitectura modernista: Víctor Horta y Antonio Gaudí
- El diseño modernista
- Mobiliario
- Joyería: René Lalique

#### **Criterios de evaluación**

1. Analizar las claves estilísticas del modernismo, que le diferencian claramente de los estilos anteriores y posteriores. CEC, CSC, CAA, CCL.
2. Debatir acerca de la obra modernista en Europa, extensión y duración cronológica. CCL, CEC.
3. Reconocer el modernismo español, especialmente la obra de Antonio Gaudí. CEC, CCL.
4. Analizar la escultura modernista española, por ejemplo la obra del escultor Josep Llimona. CEC, CCL.
5. Reconocer las claves estilísticas en la escultura crisoelefantina. CEC, CCL.
6. Comentar la importancia de la cartelística española, especialmente relevante en la obra de Alexandre de Riquer y Ramón Casas. CEC, CCL.
7. Identificar la tipología del mobiliario modernista. CEC, CCL

8. Describir la evolución en la técnica del vidrio que supone la obra de Émile Gallé y Louis Comfort Tiffany. CMCT, CEC, CCL.

9. Analizar los elementos claves de la joyería modernista, utilizando, entre otros, las obras de René Lalique y Lluís Masriera. CEC, CCL.

Bloque 5. El Surrealismo y otras vanguardias.

- El dadaísmo: características generales
- Marcel Duchamp
- Hans Arp
- El surrealismo: características generales
- El psicoanálisis de Sigmund Freud y su relación con las creaciones surrealistas
- Pintura:
- La pintura metafísica de Giorgio de Chirico y su influencia sobre los artistas surrealistas
- Joan Miró
- Salvador Dalí
- Características del Neoplasticismo
- Piet Mondrian
- El cine en la época de las vanguardias
- Claves del surrealismo cinematográfico: la obra de Luis Buñuel
- Claves del expresionismo cinematográfico alemán: *El gabinete del doctor Caligari*
- Claves del cine soviético: Eisenstein y la narrativa visual de *El acorazado Potemkin*
- El ballet ruso: Serguéi Diághilev y Nijinsky

### **Criterios de evaluación**

1. Relacionar el descubrimiento de la psicología con las claves plásticas del surrealismo. CSC, CEC, CCL.

2. Identificar las principales obras y los principales autores surrealistas. CEC, CCL.

3. Analizar la importancia histórica de Salvador Dalí y Luis Buñuel. CEC, CSC, CCL.

4. Explicar la importancia del cine europeo, señalando ejemplos de gran trascendencia posterior como son: «El gabinete del doctor Caligari», «Metrópolis» «El ángel azul», y otros. CEC, CSC, CCL.

5. Explicar las claves estilísticas en arquitectura, pintura y mobiliario del movimiento «De Stijl». CEC, CMCT, CCL.

6. Debatir acerca del movimiento «Dada» y las obras más importantes de este movimiento artístico. CCL, CEC.

7. Reconocer la importancia de los ballets rusos en París y en la historia de la danza contemporánea. CEC, CCL.

Bloque 6. Los Felices años veinte.

- Art Decó

- Características y evolución a partir del Modernismo
- La pintura de Tamara de Lempicka
- El diseño en joyería (Cartier) y moda (Coco Chanel)
- La escultura de los años 20: Pablo Gargallo y Constantin Brancusi

### **Criterios de evaluación**

1. Identificar las claves sociales y políticas que se relacionan con el Art decó. CSC, CEC, CCL
2. Reconocer el estilo Art decó en arquitectura, identificando los edificios emblemáticos de este estilo. CEC, CCL.
3. Analizar las principales obras y escultores de la época, por ejemplo Pablo Gargallo y Constantin Brancusi. CEC, CCL.
4. Debatir acerca de la obra pictórica de Tamara de Lempicka. CEC, CCL.
5. Reconocer la importancia y trascendencia musical del género artístico denominado «La revista musical». CEC, CSC, CCL.
6. Describir los elementos esenciales en mobiliario y artes aplicadas del estilo Art decó. CEC, CCL.
7. Analizar la importancia del lujo y su relación con los diseños decó. Las empresas Cartier y Patek Philippe. CEC, CSC, CCL.
8. Distinguir las claves de la música dodecafónica, por ejemplo la obra musical de Arnold Schönberg. CEC, CCL.
9. Evaluar las composiciones musicales de los Estados Unidos, principalmente la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin. CEC, CSC, CCL.
10. Identificar la música popular norteamericana, especialmente la música espiritual negra, el Blues y el Jazz. CEC, CSC, CCL.
11. Explicar la evolución en el traje femenino y su relación con el posible cambio del papel de la mujer en la sociedad de la época. CEC, CSC, CCL.

### **Bloque 7. LA GRAN DEPRESIÓN Y EL ARTE DE SU ÉPOCA**

- Fotografía
  - La fotografía social norteamericana: Dorothea Lange y Walker Evans
  - La fotografía esteticista europea: Cecil Beaton
- Cómic
  - Europa: Hergé
  - Estados Unidos: los superhéroes (“*Superman*”, “*Batman*” y “*Capitán América*”)
- El cine de animación: Walt Disney

### **Criterios de evaluación**

1. Comentar la relación entre la situación política europea y su reflejo en el arte. CSC, CEC, CCL
2. Analizar el arte social o comprometido. CEC, CSC, CCL.
3. Debatir acerca de la función social del arte. CSC, CEC, CCL.
4. Analizar la importancia para el mundo del arte de Walt Disney como empresa. CSC, CEC, CCL.
5. Describir el nacimiento del cómic, ya sea europeo con «Tintín», como el nacimiento de los superhéroes de Estados Unidos. CEC, CSC, CCL.
6. Explicar la trascendencia posterior en el arte del cómic de esta época. CEC, CSC, CAA, CCL
7. Analizar las claves sociológicas del cine español. Cultura y situación económica de España. La guerra civil. CEC, CSC, CCL.
8. Comentar la situación del ballet europeo, la influencia de los coreógrafos soviéticos en el Ballet de la Ópera de París. CEC, CCL.
9. Reconocer las composiciones musicales de las denominadas «Big Band» americanas por ejemplo la orquesta de Benny Goodman. CEC, CCL.

### **Bloque 8. La Segunda Guerra Mundial.**

- La escultura de postguerra: Henry Moore y Antoine Pevsner
- Cine
- El género de “suspense”: Alfred Hitchcock
- La comedia ácida: Ernst Lubitsch (*To be or not to be*) y Charles Chaplin (*El gran dictador*).

### **Criterios de evaluación**

1. Debatir acerca de la importancia de la iconología en la promoción de las corrientes políticas de la época. CSC, CEC, CCL.
2. Identificar las claves de la arquitectura, especialmente relacionada con las ideologías totalitarias. CEC, CSC, CMCT, CCL.
3. Comentar la evolución en la forma escultórica, la ruptura de la forma. CEC, CCL.

4. Analizar la obra cinematográfica europea de la época, destacando principalmente la trascendencia de las creaciones de Leni Riefensthal y Serguéi Eisenstein. CEC, CCL.
5. Describir la relación entre la obra musical de Wagner con el fascismo y las composiciones de Dimitri Shostakóvich con el comunismo soviético. CEC, CSC, CCL.
6. Comentar la tipología fotográfica relacionada con los conflictos bélicos, utilizando, por ejemplo, la obra gráfica de Robert Capa, o los españoles: Agustí Centelles, José María Díaz-Casariago, «Campúa», Venancio Gombau o «Alfonso». CEC, CSC, CCL.
7. Explicar la técnica de la fotografía nocturna, valorando los condicionantes técnicos. Utilizando como ejemplo la obra gráfica de Brassai entre otros. CEC, CAA, CMCT, CCL.
8. Comparar la técnica del collage aplicada a diferentes motivos, por ejemplo entre la obra de Josep Renau y Matisse. CEC, CAA, CMCT, CCL.
9. Analizar las claves narrativas y plásticas de la comedia musical norteamericana, utilizando entre otras, la filmografía de Fred Astaire y de Gene Kelly. CEC, CCL.
10. Razonar la importancia de los grandes estudios cinematográficos en la historia y desarrollo del cine. CEC, CSC, CCL.
11. Analizar el «tempo» narrativo del género del suspense. CEC, CCL.
12. Explicar las claves de la comedia con planteamientos sociales. CEC, CSC, CCL.
13. Exponer la relación entre amor y guerra en el cine. CEC, CSC, CCL.
14. Describir y analizar las características formales y argumentales de la comedia, el suspense y el cine neorrealista. CEC, CSC, CCL.

#### Bloque 9. El Funcionalismo y las décadas 40-50.

- Arquitectura de la primera mitad del siglo XX
- Características y tendencias:
  - Racionalismo: Mies van der Rohe (*Pabellón alemán*), Le Corbusier (*Villa Saboya*, *Unidad de habitación*)
  - Organicismo: Frank Lloyd Wright (*Casa de la cascada*)
  - La “*Bauhaus*”
- Alta costura: Cristóbal Balenciaga

#### **Criterios de evaluación**

1. Debatir acerca de los valores plásticos de la arquitectura funcional. CEC, CMCT, CCL.
2. Identificar la tipología del edificio funcional. CEC, CMCT, CCL.
3. Comparar las creaciones de los más relevantes arquitectos de esta corriente creativa. CEC, CCL.
4. Relacionar el origen del diseño industrial y la producción en serie. CEC, CMCT, CSC, CCL.

5. Comentar la importancia del cómic español. CEC, CCL.
6. Debatir acerca de la supremacía comercial de las producciones cinematográficas norteamericanas. Y analizar sus posibles causas. CEC, CSC, CCL
7. Analizar la gran comedia cinematográfica, remarcando la obra del director alemán Billy Wilder. CEC, CCL.
8. Analizar las claves de la creación de los estudios Bronston en España. CEC, CSC, CCL.
9. Relacionar la obra cinematográfica de Luis García Berlanga con la sociedad española de su tiempo. CEC, CSC, CCL.
10. Explicar las claves de la moda de alta costura, sus condicionantes artísticos y económicos. CEC, CSC, CCL.
11. Reconocer la música del maestro Rodrigo, especialmente «El concierto de Aranjuez». Analizando diferentes versiones de su obra. CEC, CCL.
12. Analizar la evolución de las coreografías en el ballet, desde los ballets rusos hasta las nuevas creaciones, por ejemplo de Maurice Bejart y Roland Petit. CEC, CCL.

#### Bloque 10. Los años 60-70.

- Pintura
- Características de los *segundos expresionismos*
- Tendencia figurativa: Francis Bacon
- Corriente abstracta: Jackson Pollock
- Características del Hiperrealismo
- Antonio López
- La escultura de Jorge Oteiza y Eduardo Chillida
- Música de los años 60 y 70
- Claves de la música pop: los *Beatles*
- La popularización del jazz: Miles Davis y Chet Baker
- La internacionalización del flamenco: Paco de Lucía y Camarón de la Isla
- Cine
- Cine español durante el periodo de la transición: Pilar Miró y Luis García Berlanga
- El cine norteamericano: Francis Ford Coppola

#### **Criterios de evaluación**

1. Analizar la evolución en la arquitectura, intentando dilucidar posibles estilos o evolución desde los edificios anteriores. CEC, CMCT, CCL.
2. Explicar las claves conceptuales y plásticas del expresionismo figurativo, expresionismo abstracto, pop art, hiperrealismo y arte cinético. CEC, CAA, CCL.
3. Reconocer los principales estilos escultóricos españoles, la escultura vasca, la abstracción geométrica y otras posibles. CEC, CCL.

4. Analizar las diferentes visiones de la realidad a través de la fotografía. CEC, CSC, CAA, CCL.
5. Explicar los avances técnicos en la reproducción del sonido. Exponiendo las claves técnicas de la música estereofónica y su evolución hasta la actualidad. CEC, CMCT, CCL.
6. Comparar los diferentes movimientos musicales occidentales: pop, rock, jazz, blues, etc. CEC, CSC, CCL.
7. Analizar los cambios que se producen en la cinematografía española durante la transición. CEC, CSC, CCL.
8. Valorar la importancia para la industria del cine de la obra creativa de Francis Ford Coppola, George Lucas y otros. CEC, CCL.
9. Comparar el cine europeo, norteamericano y oriental. CEC, CCL.
10. Analizar la importancia creciente de la televisión como fenómeno de comunicación y su importancia en el arte. CEC, CSC, CCL.
11. Comentar la nueva generación de superhéroes del cómic. La editorial «Marvel» y la obra de Stan Lee. CEC, CCL.
12. Exponer la importancia de la música flamenca en todo el mundo. CEC, CCL.
13. Comentar la evolución en la moda europea de este tiempo. CEC, CCL

Bloque 11. Los años 80–90.

- Diseño de moda: las aportaciones de Alexander McQueen, Valentino, Chanel (Lagerfeld), Dior (John Galliano), Armani, Versace, Calvin Klein, Tom Ford y Carolina Herrera.
- Cine español: la obra de José Luis Garci, Fernando Trueba, Pedro Almodóvar, Alejandro Amenábar y Álex de la Iglesia

### **Criterios de evaluación**

1. Analizar la evolución de la arquitectura desde la uniformidad racionalista al barroquismo personalista del creador. CEC, CSC, CMCT, CCL.
2. Comentar la evolución escultórica en occidente. CEC, CCL.
3. Analizar el fenómeno social que supone la música en vivo retransmitida a través de la televisión. CEC, CSC, CCL.
4. Debatir acerca del ideal de belleza relacionándolo con el éxito mediático y social de las «supermodelos». CCL, CSC, CEC.
5. Comparar las creaciones en el mundo de la moda de los diseñadores más relevantes. CEC, CCL

6. Analizar el cambio filosófico que supone asumir el nuevo rol del artista como fenómeno mutante, la actividad metamórfica de Michael Jackson y Madonna. CEC, CCL
7. Exponer la importancia de las compañías musicales españolas en todo el mundo. Destacando especialmente la difusión de las compañías flamencas. CEC, CCL.
8. Reconocer las principales obras cinematográficas de los creadores españoles, valorando el éxito internacional de todos ellos. CEC, CCL.
9. 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. CEC, CSC, CCL.
10. Explicar la evolución técnica y escenográfica del paso de la televisión en blanco y negro a la televisión en color. CEC, CSC, CCL.
11. Analizar la realidad social española a través de la mirada fotográfica de Cristina García Roderó y Alberto García-Alix. CEC, CSC, CCL.
12. Comentar la evolución del cine de animación. CEC, CCL.
13. Reconocer las características de la pintura andaluza de los 80. CEC, CSC.

Bloque 12. Los años 2000-2013.

- Arquitectura de finales del siglo XX y comienzos del XXI: Zaha Hadid, Frank Gehry, Santiago Calatrava y Norman Foster
- Cine documental y ecologismo: Félix Rodríguez de la Fuente y *National Geographic*
- La tecnología digital y el arte
- El cine de animación de las productoras “*Pixar*” y “*DreamWorks*”

### **Criterios de evaluación**

1. Analizar la importancia del ecologismo y de la creación artística relacionada con esta filosofía. CSC, CEC, CCL.
2. Debatir acerca del islamismo radical y de la iconoclastia a través de la historia del arte. CSC, CEC, CCL.
3. Identificar los edificios más relevantes de la década, ya sea en España o en el resto del mundo. CEC, CMCT, CCL.
4. Comparar la obra arquitectónica de Zaha Hadid con la del resto de arquitectos contemporáneos. CEC, CCL.
5. Explicar la importancia de Internet en la creación artística. CEC, CSC, CCL.
6. Identificar nuevas formas de danza, tales como el «Hip Hop» y el «Dance». CEC, CCL.

7. Analizar la obra cinematográfica española reciente, referenciando, por ejemplo, los trabajos de Juan Antonio Bayona, Jaime Balagueró y otros posibles. CEC, CCL.

8. Conocer las características propias del género documental en el cine. CEC, CCL.

9. Explicar la estructura narrativa de las series de ficción para televisión en oposición al sistema narrativo del cine. CEC, CCL.

Curso 2º de Bachiller de Arte

Materia: FUNDAMENTOS DEL ARTE II

<p>Bloque 1</p>	<p><b>El Romanticismo</b>          - Características del Romanticismo y su relación con el arte - Características de la pintura romántica y principales representantes: Friedrich, Turner, Géricault y Delacroix - Francisco de Goya. - La música romántica - Beethoven. - La ópera: Verdi y Wagner. - Indumentaria, mobiliario y decoración: estilos Regency y Napoleón III</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica. CEC, CAA, CCL.</li> <li>2. Diferenciar el significado del término «romántico» aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual. CEC, CSC, CCL.</li> <li>3. Relacionar el romanticismo artístico con el auge del nacionalismo y la creación del estado alemán e italiano. CSC, CEC, CCL.</li> <li>4. Identificar los pintores europeos del Romanticismo. CEC, CCL.</li> <li>5. Comparar la pintura romántica francesa y la obra de Goya, semejanzas y posibles influencias. CEC, CCL.</li> <li>6. Identificar la obra pictórica de Goya. CEC, CAA, CCL.</li> <li>7. Comparar las pinturas negras con expresiones artísticas parecidas de artistas de otras épocas. Especialmente con la pintura expresionista del siglo XX. CEC, CMCT, CCL.</li> <li>8. Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica. CEC, CAA, CCL.</li> <li>9. Analizar las etapas pictóricas de Goya. CEC, CAA, CCL.</li> <li>10. Comparar la obra pictórica de Goya y de Velázquez. CEC, CAA, CCL.</li> <li>11. Explicar los orígenes de la impresión fotográfica. CEC, CMCT, CCL.</li> <li>12. Comparar la música romántica con las anteriores o posteriores. Identificar la obra musical de Bethoven. CEC, CAA, CCL.</li> <li>13. Describir las claves estilísticas del mobiliario y objetos suntuarios: Estilos Regency. Napoleón III. Vestuario. CEC, CSC, CCL.</li> </ol>	<p>9</p>
<p>Bloque 2</p>	<p><b>El Romanticismo tardío. 1850-1900.</b>          - Arquitectura - Los historicismos: neogótico y neomodéjar - Las exposiciones universales y su</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los principales hechos políticos de la segunda mitad del siglo XIX y su relación con el arte de su tiempo. CSC, CEC, CCL.</li> <li>2. Reconocer los elementos de estilos arquitectónicos anteriores aplicados a edificios de la época. Arquerías, columnas, decoración, etc. CEC, CAA, CCL.</li> <li>3. Relacionar las exposiciones universales de París, Londres, Barcelona y otras con la expansión de las nuevas corrientes</li> </ol>	

	<p>influencia en la arquitectura: los nuevos materiales. El Crystal Palace y la torre Eiffel - Los inicios de la fotografía: Niepce, Louis Daguerre y el comienzo del retrato fotográfico con Nadar. - El surgimiento de la cinematografía - Pioneros europeos: Los hermanos Lumière y Georges Méliès - Las primeras aportaciones americanas: Edwin S. Porter, David Wark Griffith y la etapa muda de Charles Chaplin</p>	<p>arquitectónicas. CEC, CSC, CCL, CMCT</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Comentar las primeras fotografías en blanco y negro. CEC, CSC, CCL.</li> <li>5. Relacionar el retrato fotográfico y el retrato pictórico. CEC, CSC, CCL.</li> <li>6. Describir el contexto en el que se enmarca el nacimiento del cine (los hermanos Lumière, Méliès, Segundo Chomón) así como el nacimiento del cine americano y la etapa muda de Chaplin. CEC, CSC, CCL.</li> </ol>	9
Bloque 3	<p><b>Las vanguardias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Édouard Manet - Características de la pintura impresionista y principales representantes: Monet, Pissarro, Sisley, Morisot y Mary Cassatt</li> <li>- Escultura del periodo impresionista: Auguste Rodin</li> <li>- Escultura española de finales del XIX y comienzos del XX: Mariano Benlliure</li> <li>- El posimpresionismo, principales representantes: Paul Cézanne y Vincent van Gogh - Las claves del Fauvismo: Matisse</li> <li>- Las claves del arte "Nabis": Pierre Bonnard - El cartel publicitario: Henri de Toulouse-Lautrec, Jules Chéret, Alfons Mucha y Leonetto Cappiello</li> <li>- Las claves del cubismo: características,</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Relacionar los descubrimientos en la composición del color con su aplicación en la técnica pictórica. CMCT, CEC, CAA, CCL.</li> <li>2. Diferenciar las teorías de color aditiva y sustractiva. CMCT, CEC, CAA, CCL.</li> <li>3. Identificar los cuadros con temática simbolista diferenciándolos de los de otras temáticas. CEC, CAA, CCL.</li> <li>4. Conocer la biografía de Cézanne, su relación con la parte comercial de la creación artística y la influencia en la técnica pictórica posterior. CEC, CAA, CSC, CCL.</li> <li>5. Describir las claves de la pintura impresionista. CEC, CAA, CCL.</li> <li>6. Comparar la diferente temática entre los motivos historicistas y el reflejo de la vida cotidiana en las pinturas de la época. CEC, CSC, CCL.</li> <li>7. Analizar la pintura española y su valor en relación a la pintura europea. CEC, CSC, CCL.</li> <li>8. Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los «Nabis» y por los «Fauves». CEC, CAA, CCL.</li> <li>9. Comparar la calidad pictórica de las pintoras impresionistas con las obras de los pintores masculinos de la época. Por ejemplo las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt. CEC, CSC, CCL.</li> <li>10. Analizar la obra pictórica de Van Gogh. CEC, CSC, CAA, CCL.</li> <li>11. Debatir acerca de la biografía de Van Gogh y la influencia que tuvo en su pintura. CEC, CAA, CCL.</li> <li>12. Analizar la obra de Camille Claudel y su relación con Auguste Rodin. CEC, SIEP, CCL.</li> <li>13. Identificar a los principales escultores españoles de la época, señalando la obra de Mariano Benlliure. CEC, CCL.</li> <li>14. Analizar el origen teórico y la plasmación en el arte de los planteamientos cubistas. CEC, CAA, CSC, CCL.</li> <li>15. Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas. CEC, CCL.</li> </ol>	9.5

	<p>periodización y principales representantes - Pablo Picasso</p>	<p>16. Identificar la tipología del cartel publicitario de la época. CEC, CSC, CCL.</p> <p>17. Debatir acerca de la calidad artística del cartel publicitario. CEC, CSC, CCL.</p> <p>18. Identificar por su tipología las obras en cartel de los más renombrados artistas de su época, por ejemplo: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello. CEC, CSC, CMCT, CCL.</p> <p>19. Debatir acerca de la influencia del grabado japonés con las creaciones europeas, sobre todo en la obra de Van Gogh y de los dibujantes de la denominada «línea clara», por ejemplo Hergé. CEC, CSC, CCL.</p> <p>20. Explicar el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec. CEC, CAA, CCL.</p>	
Bloque 4	<p><b>El Modernismo-Art Nouveau.</b></p> <p>- El modernismo. - Características y manifestaciones (“Art Nouveau”, “Sezession”, etc.) - La arquitectura modernista: Víctor Horta y Antonio Gaudí - El diseño modernista - Mobiliario - Joyería: René Lalique</p>	<p>1. Analizar las claves estilísticas del modernismo, que le diferencian claramente de los estilos anteriores y posteriores. CEC, CSC, CAA, CCL.</p> <p>2. Debatir acerca de la obra modernista en Europa, extensión y duración cronológica. CCL, CEC.</p> <p>3. Reconocer el modernismo español, especialmente la obra de Antonio Gaudí. CEC, CCL.</p> <p>4. Identificar la tipología del mobiliario modernista. CEC, CCL</p> <p>5. Analizar los elementos claves de la joyería modernista, utilizando, entre otros, las obras de René Lalique y Lluís Masriera. CEC, CCL.</p>	8

<p>Bloque 5</p>	<p><b>El Surrealismo y otras vanguardias</b></p> <p>- El dadaísmo: características generales - Marcel Duchamp - Hans Arp - El surrealismo: características generales - El psicoanálisis de Sigmund Freud y su relación con las creaciones surrealistas</p> <p>- Pintura: - La pintura metafísica de Giorgio de Chirico y su influencia sobre los artistas surrealistas - Joan Miró - Salvador Dalí - Características del Neoplasticismo - Piet Mondrian - El cine en la época de las vanguardias - Claves del surrealismo cinematográfico: la obra de Luis Buñuel - Claves del expresionismo cinematográfico alemán: El gabinete del doctor Caligari - Claves del cine soviético: Eisenstein y la narrativa visual de El acorazado Potemkin - El ballet ruso: Serguéi Diághilev y Nijinsky</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Relacionar el descubrimiento de la psicología con las claves plásticas del surrealismo. CSC, CEC, CCL.</li> <li>2. Identificar las principales obras y los principales autores surrealistas. CEC, CCL.</li> <li>3. Analizar la importancia histórica de Salvador Dalí y Luis Buñuel. CEC, CSC, CCL.</li> <li>4. Explicar la importancia del cine europeo, señalando ejemplos de gran trascendencia posterior como son: «El gabinete del doctor Caligari», «Metrópolis» «El ángel azul», y otros. CEC, CSC, CCL.</li> <li>5. Explicar las claves estilísticas en arquitectura, pintura y mobiliario del movimiento «De Stijl». CEC, CMCT, CCL.</li> <li>6. Debatir acerca del movimiento «Dada» y las obras más importantes de este movimiento artístico. CCL, CEC.</li> <li>7. Reconocer la importancia de los ballets rusos en París y en la historia de la danza contemporánea. CEC, CCL.</li> <li>8. Analizar la obra cinematográfica de Serguéi Eisenstein y la escuela soviética. CEC, CCL.</li> </ol>	<p>8.5</p>
-----------------	--	---	------------

--	--	--	--

Bloque 6	<p><b>Los Felices años veinte- Art Decó</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Características y evolución a partir del Modernismo</li> <li>- La pintura de Tamara de Lempicka</li> <li>- El diseño en joyería (Cartier) y moda (Coco Chanel)</li> <li>- La escultura de los años 20: Pablo Gargallo y Constantin Brancus</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar las claves sociales y políticas que se relacionan con el Art decó. CSC, CEC, CCL</li> <li>2. Reconocer el estilo Art decó en arquitectura, identificando los edificios emblemáticos de este estilo. CEC, CCL.</li> <li>3. Analizar las principales obras y escultores de la época, por ejemplo Pablo Gargallo y Constantin Brancusi. CEC, CCL.</li> <li>4. Debatir acerca de la obra pictórica de Tamara de Lempicka. CEC, CCL.</li> <li>6. Describir los elementos esenciales en mobiliario y artes aplicadas del estilo Art decó. CEC, CCL.</li> <li>7. Analizar la importancia del lujo y su relación con los diseños decó. Las empresas Cartier y Patek Philippe. CEC, CSC, CCL.</li> <li>8. Identificar la música popular norteamericana, especialmente la música espiritual negra, el Blues y el Jazz. CEC, CSC, CCL.</li> <li>9. 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. CEC, CSC, CCL.</li> </ol>	8
Bloque 7	<p><b>La Gran Depresión y el Arte de su época.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotografía</li> <li>- La fotografía social norteamericana: Dorothea Lange y Walker Evans</li> <li>- La fotografía esteticista europea: Cecil Beaton</li> <li>- Cómic - Europa: Hergé</li> <li>- Estados Unidos: los superhéroes ("Superman", "Batman" y "Capitán América")</li> <li>- El cine de animación: Walt Disney</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comentar la relación entre la situación política europea y su reflejo en el arte. CSC, CEC, CCL</li> <li>2. Analizar el arte social o comprometido. CEC, CSC, CCL.</li> <li>3. Debatir acerca de la función social del arte. CSC, CEC, CCL.</li> <li>4. Analizar la importancia para el mundo del arte de Walt Disney como empresa. CSC, CEC, CCL.</li> <li>5. Describir el nacimiento del cómic, ya sea europeo con «Tintín», como el nacimiento de los superhéroes de Estados Unidos. CEC, CSC, CCL.</li> <li>6. Explicar la trascendencia posterior en el arte del cómic de esta época. CEC, CSC, CAA, CCL</li> </ol>	8
Bloque 8	<p><b>La Segunda Guerra Mundial. Fascismo y comunismo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La escultura de postguerra: Henry Moore y Antoine Pevsner</li> <li>- Cine - El género de "suspense": Alfred Hitchcock</li> <li>- La comedia ácida: Ernst Lubitsch (To be</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Debatir acerca de la importancia de la iconología en la promoción de las corrientes políticas de la época. CSC, CEC, CCL.</li> <li>2. Identificar las claves de la arquitectura, especialmente relacionada con las ideologías totalitarias. CEC, CSC, CMCT, CCL.</li> <li>3. Comentar la evolución en la forma escultórica, la ruptura de la forma. CEC, CCL.</li> <li>4. Analizar la obra cinematográfica europea de la época, destacando principalmente la trascendencia de las creaciones de Leni Riefensthal y Serguéi Eisenstein. CEC, CCL.</li> </ol>	

	<p>or not to be) y Charles Chaplin (El gran dictador).</p>	<p>5. Analizar las claves sociológicas del cine español. Cultura y situación económica de España. La guerra civil. CEC, CSC, CCL.</p> <p>6. Razonar la importancia de los grandes estudios cinematográficos en la historia y desarrollo del cine. CEC, CSC, CCL.</p> <p>7. Analizar el «tempo» narrativo del género del suspense. CEC, CCL.</p> <p>8. Explicar las claves de la comedia con planteamientos sociales. CEC, CSC, CCL.</p> <p>9. Describir y analizar las características formales y argumentales de la comedia, el suspense y el cine neorrealista. CEC, CSC, CCL.</p>	8
Bloque 9	<p><b>El Funcionalismo y las décadas 40-50</b> Arquitectura de la primera mitad del siglo XX - Características y tendencias: - Racionalismo: Mies van der Rohe (Pabellón alemán), Le Corbusier (Villa Saboya, Unidad de habitación) - Organicismo: Frank Lloyd Wright (Casa de la cascada) - La "Bauhaus" - Alta costura: Cristóbal Balenciaga</p>	<p>1. Debatir acerca de los valores plásticos de la arquitectura funcional. CEC, CMCT, CCL.</p> <p>2. Identificar la tipología del edificio funcional. CEC, CMCT, CCL.</p> <p>3. Comparar las creaciones de los más relevantes arquitectos de esta corriente creativa. CEC, CCL.</p> <p>4. Relacionar el origen del diseño industrial y la producción en serie. CEC, CMCT, CSC, CCL.</p> <p>5. Explicar las claves de la moda de alta costura, sus condicionantes artísticos y económicos. CEC, CSC, CCL.</p>	8
Bloque 10	<p><b>Los años 60-70.</b> - Arquitectura. El estilo internacional - Pintura - Características de los segundos expresionismos - Tendencia figurativa: Francis Bacon - Corriente abstracta: Jackson Pollock - Características del Hiperrealismo - Antonio López - La escultura de Jorge Oteiza y Eduardo Chillida - Música de los años 60 y 70 - Claves de la música pop: los Beatles - La popularización del jazz: Miles Davis y Chet Baker - La internacionalización del flamenco: Paco de</p>	<p>1. Analizar la evolución en la arquitectura, intentando dilucidar posibles estilos o evolución desde los edificios anteriores. CEC, CMCT, CCL.</p> <p>2. Explicar las claves conceptuales y plásticas del expresionismo figurativo, expresionismo abstracto, pop art, hiperrealismo y arte cinético. CEC, CAA, CCL.</p> <p>3. Reconocer los principales estilos escultóricos españoles, la escultura vasca, la abstracción geométrica y otras posibles. CEC, CCL.</p> <p>4. Analizar las diferentes visiones de la realidad a través de la fotografía. CEC, CSC, CAA, CCL.</p> <p>5. Explicar los avances técnicos en la reproducción del sonido. Exponiendo las claves técnicas de la música estereofónica y su evolución hasta la actualidad. CEC, CMCT, CCL.</p> <p>6. Comparar los diferentes movimientos musicales occidentales: pop, rock, jazz, blues, etc. CEC, CSC, CCL.</p> <p>7. Analizar los cambios que se producen en la cinematografía española durante la transición. CEC, CSC, CCL.</p> <p>8. Valorar la importancia para la industria del cine de la obra creativa de Francis Ford Coppola, George Lucas y otros. CEC, CCL.</p> <p>9. Comparar el cine europeo, norteamericano y oriental. CEC, CCL.</p> <p>10. Analizar la importancia creciente de la televisión como fenómeno de comunicación y su importancia en el arte. CEC,</p>	8

	<p>Lucía y Camarón de la Isla - Cine - Cine español durante el periodo de la transición: Pilar Miró y Luis García Berlanga - El cine norteamericano: Francis Ford Coppola</p>	<p>CSC, CCL.</p> <p>11. Comentar la nueva generación de superhéroes del cómic. La editorial «Marvel» y la obra de Stan Lee. CEC, CCL.</p> <p>12. Exponer la importancia de la música flamenca en todo el mundo. CEC, CCL.</p> <p>13. Comentar la evolución en la moda europea de este tiempo. CEC, CCL</p>	
Bloque 11	<p><b>Los años 80–90.</b></p> <p>- Diseño de moda: las aportaciones de Alexander McQueen, Valentino, Chanel (Lagerfeld), Dior (John Galliano), Armani, Versace, Calvin Klein, Tom Ford y Carolina Herrera</p> <p>- Cine español: la obra de José Luis Garci, Fernando Trueba, Pedro Almodóvar, Alejandro Amenábar y Álex de la Iglesia</p>	<p>1. Analizar la evolución de la arquitectura desde la uniformidad racionalista al barroquismo personalista del creador. CEC, CSC, CMCT, CCL.</p> <p>2. Comentar la evolución escultórica en occidente. CEC, CCL.</p> <p>3. Analizar el fenómeno social que supone la música en vivo retransmitida a través de la televisión. CEC, CSC, CCL.</p> <p>4. Debatir acerca del ideal de belleza relacionándolo con el éxito mediático y social de las «supermodelos». CCL, CSC, CEC.</p> <p>5. Comparar las creaciones en el mundo de la moda de los diseñadores más relevantes. CEC, CCL</p> <p>6. Exponer la importancia de las compañías musicales españolas en todo el mundo. Destacando especialmente la difusión de las compañías flamencas. CEC, CCL.</p> <p>7. Reconocer las principales obras cinematográficas de los creadores españoles, valorando el éxito internacional de todos ellos. CEC, CCL.</p> <p>8. Valorar la irrupción de las directoras españolas en el panorama cinematográfico español e internacional, analizando su obra artística: Pilar Miró, Icíar Bollain, Josefina Molina, etc. CEC, CSC, CCL.</p> <p>9. Analizar la realidad social española a través de la mirada fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García-Alix. CEC, CSC, CCL.</p> <p>12. Reconocer las características de la pintura andaluza de los 80. CEC, CSC.</p>	8
Bloque 12	<p><b>Los años 2000-2013</b></p> <p>Arquitectura de finales del siglo XX y comienzos del XXI: Zaha Hadid, Frank Gehry, Santiago Calatrava y Norman Foster</p> <p>- Cine documental y ecologismo: Félix Rodríguez de la Fuente y National Geographic</p> <p>- La tecnología digital y el arte</p> <p>- El cine de animación de las productoras “Pixar” y</p>	<p>1. Analizar la importancia del ecologismo y de la creación artística relacionada con esta filosofía. CSC, CEC, CCL.</p> <p>2. Debatir acerca del islamismo radical y de la iconoclastia a través de la historia del arte. CSC, CEC, CCL.</p> <p>3. Identificar los edificios más relevantes de la década, ya sea en España o en el resto del mundo. CEC, CMCT, CCL.</p> <p>4. Comparar la obra arquitectónica de Zaha Hadid con la del resto de arquitectos contemporáneos. CEC, CCL.</p> <p>5. Explicar la importancia de Internet en la creación artística. CEC, CSC, CCL.</p> <p>6. Identificar nuevas formas de danza, tales como el «Hip Hop» y el «Dance». CEC, CCL.</p> <p>7. Analizar la obra cinematográfica española reciente, referenciando, por ejemplo, los trabajos de Juan Antonio Bayona, Jaume Balagueró y otros posibles. CEC, CCL.</p> <p>8. Conocer las características propias del género documental en el</p>	8

	"DreamWorks"	cine. CEC, CCL. 9. Explicar la estructura narrativa de las series de ficción para televisión en oposición al sistema narrativo del cine. CEC, CCL. 10. Comentar la evolución del cine de animación. CEC, CCL.	
			100

## **Criterios de Calificación para Fundamentos del Arte I y II**

### **Criterios de corrección**

Porcentaje de notas por trimestre:

- Un 70% de la calificación (6 puntos de 10) corresponderá a la media de los exámenes o pruebas escritas. Las faltas de ortografía y acentuación en los exámenes se sancionarán con 0,25 puntos a partir de la tercera falta y hasta un máximo de 1,5 puntos.

La falta de asistencia a los exámenes solo podrá justificarse mediante documentación oficial; de no existir esta, el examen se calificará con un cero. Copiar en un examen utilizando cualquier medio supondrá la retirada del examen y su calificación con cero.

- Un 30% de la calificación, (4 puntos de 10) corresponderá a los trabajos prácticos, individuales o en grupo, estos podrán ser:

Análisis de obras de arte. Presentaciones y exposiciones orales. Producciones multimedia.

Ejercicios de dibujo y diversas técnicas pictóricas.

Trabajos teóricos o presentaciones en power point con exposiciones orales

La actitud: interés, esfuerzo personal, puntualidad en la entrega de trabajos, búsqueda de soluciones personales, limpieza en el aula o taller, disponibilidad de materiales necesarios.

Una actitud positiva o negativa sumará o restará nota al ejercicio que se esté realizando, afectando al resultado final de la evaluación.

Las faltas de asistencia sin justificar debidamente y la falta de puntualidad se consideran faltas graves de interés por la asignatura y restarán nota en la calificación final trimestral.

Cada falta injustificada supone - 0'20 restada al total de la nota ponderada del trimestre; cada retraso - 0'05.

### **Procedimiento de recuperación de evaluaciones**

Los alumnos/as que obtengan calificación negativa en alguna de las tres evaluaciones entregará los ejercicios suspendidos o no entregados del trimestre en el mes siguiente a la evaluación suspensa, con vistas a alcanzar los objetivos no superados y realizará exámenes de recuperación que tendrán lugar tras la evaluación suspendida o al final del curso.

En caso de suspender la tercera evaluación, se entregarán los ejercicios suspendidos o no realizados en septiembre.

### **Pérdida de la evaluación continua**

Según la normativa del Centro los alumnos que no asistan con regularidad a las clases y actividades programadas perderán el derecho a la evaluación continua, teniendo que presentarse a un examen final en el mes de junio o septiembre, además de entregar las actividades prácticas que no haya entregado durante el curso o que hayan tenido una calificación negativa..

### **Prueba de septiembre.**

Los alumnos /as que no hayan aprobado la materia en el mes de junio podrán realizar una prueba extraordinaria en los primeros días de septiembre. Si se han suspendido dos evaluaciones al final del curso, el examen de septiembre comprenderá los tres trimestres. Dicha prueba será un examen teórico con los contenidos del curso, además de la entrega de ejercicios suspendidos o no realizados

## **Competencias Básicas**

### **Competencia social y ciudadana**

La asignatura Fundamentos del Arte I y II en la modalidad del Bachillerato de Artes aparece como respuesta a la necesidad de comunicación con nuestros semejantes a través de un lenguaje universal que permita transmitir ideas, descripciones y sentimientos: **el lenguaje del dibujo**.

### **Conocimiento e interacción con el mundo físico**

El valor formativo de la materia reside en el desarrollo de la capacidad para comprender las formas del entorno y su potencial expresivo. Al desarrollo de la **capacidad observadora** se unirá el paulatino dominio de los **procedimientos**, instrumentos y técnicas que permiten la expresión del pensamiento de forma visual.

### **Competencia cultural y artística**

Será muy importante concienciar al alumnado del poder comunicador que posee el lenguaje del dibujo, un lenguaje que carece de barreras idiomáticas y posee, quizá por ello, una inmediatez comunicativa única. Un lenguaje con la capacidad de **la objetividad** y con el poder de **la expresividad**. Un medio de comunicación que es a la vez universal e individual.

Otra característica relevante de las imágenes es su **aparente evanescencia**, que unida al desmesurado consumo de imágenes que nuestro estilo de vida nos impone, puede provocar no sólo incompreensión sino indefensión, sobremanera si se desconocen las claves que nos pueden acercar a su análisis (denotativo, connotativo, compositivo, subliminal).

Para comprender el mundo que les ha tocado vivir, para opinar con rigor, para criticar con argumentos, es importante saber **leer imágenes**.

### **Tratamiento de la información y competencia digital**

Tanto acceder a la información como disponer de criterios selectivos es básico en el mundo de hoy. Los medios informáticos se imponen y su lenguaje es sobretodo visual. Desde esta asignatura nos serviremos de su gran potencial en imágenes e informaciones, utilizándolo de manera instrumental.

### **Competencia para aprender a aprender**

La enseñanza de la asignatura de Fundamentos del Arte ha de estar basada en un método tan individualizado, creativo y activo como sea posible. La enseñanza individualizada constituye una concepción pedagógica centrada en cada individuo dentro de la sociedad. Todo individuo posee características distintas y cualidades que configuran su peculiaridad, y sigue una línea evolutiva personal. Las consideraciones relacionadas con la enseñanza individualizada pueden concretarse para la materia de Dibujo Artístico de Bachillerato en un criterio general, a partir del cual se dote a los alumnos de los conceptos y técnicas de trabajo mediante los métodos propios de la asignatura de dibujo: explicaciones teóricas, proyecciones audiovisuales, presentación directa de obras, objetos o materiales, visitas a exposiciones, museos, etc... de manera que desarrollen sensibilidades, saquen sus propias conclusiones y adapten lo que aprenden y practican a su propio mundo personal y su creatividad.

### **Autonomía e iniciativa personal**

La enseñanza de esta materia debe seguir un método creativo, basado en el interés por parte del alumno, que debe sentir la necesidad de satisfacer sus impulsos estéticos y de conocimiento. El método creativo ha de estar basado a la vez en el principio de actividad. Para estimular la actividad conviene: establecer un fin valioso y asequible para el alumno, la determinación de las actividades precisas para conseguirlo, la realización individual o cooperativa del trabajo en sí y la crítica constructiva o puesta en común que incite a nuevas actividades. Teoría y proceso se dan la mano. Uno de estos aspectos sin el otro no es capaz de desarrollar metodologías que permitan soluciones coherentes. De manera

que la aplicación satisfactoria de procedimientos implica el conocimiento de los contenidos.

### **Competencia en comunicación lingüística**

Será imprescindible la correcta utilización de terminología propia de la materia para defender ideas, argumentar soluciones, presentar obras o discutir posibilidades.

### **Competencia matemática**

En temas como la proporción, el encajado, estructuración de una estatua, incluso en la mezcla de colores los alumnos y alumnas harán uso y desarrollarán sus competencias matemáticas de manera interiorizada y holística.

### **Medidas De Atención A La Diversidad**

La atención a la diversidad cobra especial relevancia en algunos temas debido a su

complejidad, y esto debe estar presente en nuestra actividad como docentes para sacar el mejor provecho de todo lo planteado y exigido.

Nuestra programación puede presentar problemas de entendimiento en algunos aspectos que presentan alto nivel de comprensión espacial y, así mismo, dificultades cuando el nivel de comprensión-ejecución es muy especializado.

Hay que tener en cuenta que no todos los alumnos/as asimilan al mismo tiempo los contenidos tratados, ni tienen las mismas habilidades. De esta forma la programación debe prestar oportunidades de recuperar lo no adquirido en su momento (aunque esto presente también para el alumno/a un trabajo extra), pudiendo retomar los conceptos básicos para garantizar la comprensión conceptual.

Así mismo las diferencias que existen entre unos temas y otros, entre unas técnicas y otras, permite que cada uno profundice en el campo en el que tiene mejores aptitudes.

En la medida de lo posible se tendrá en cuenta el punto de partida de cada alumno/a, sus dificultades y sus capacidades, pero sin olvidar en ningún momento que éstos son alumnos y alumnas de bachillerato y que el Dibujo Artístico es una materia de modalidad y por lo tanto fundamental en su actual formación.

Las actividades de refuerzo están especialmente contempladas para aquellos alumnos/as con dificultades, que precisen repasar y trabajar conceptos, aplicar técnicas y afianzar destrezas.

## **TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS**

Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica es una materia del bloque de asignaturas específicas que se incluye en el currículo del segundo curso de Bachillerato. Esta materia proporciona las nociones necesarias sobre las técnicas, materiales y procedimientos que permiten la expresión en el ámbito de la comunicación visual, principalmente en el ámbito de las artes plásticas y el diseño. En el terreno de la comunicación a través de la imagen, el conocimiento de las técnicas de creación gráfica, desde el aspecto conceptual y desde el instrumental, tiene una influencia decisiva durante el proceso creativo, pues cada material posee una conducta expresiva propia y cada procedimiento se adecua de manera distinta a la mano de quien lo utiliza, determinando así el resultado final. La materia está enfocada hacia un conocimiento general de las posibilidades expresivas de los medios asociados a la pintura, el diseño, el dibujo y la estampación, descubriendo las características propias de cada técnica, así como los materiales y los soportes idóneos para la aplicación de

las mismas. Dada la abundancia, variedad y complejidad de obras, recursos y procedimientos, la materia ofrece una selección de contenidos que representan el panorama histórico y actual de la expresión plástica, desde las técnicas más tradicionales, que permanecen vigentes a pesar del paso del tiempo, hasta los medios tecnológicos asociados a las herramientas TIC, así como las posibilidades de combinación entre ambos recursos. Este muestrario de técnicas, materiales y procedimientos supone un punto de partida para promover el desarrollo de habilidades cognitivas, instrumentales y actitudinales que están estrechamente ligadas a la capacidad de comunicarse con los medios disponibles, a través del empleo de todo tipo de materiales y el desarrollo de la creatividad y el pensamiento plural. La asignatura Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica, promueve el progreso de múltiples habilidades asociadas a la capacidad de expresión y desarrollo de las propias ideas, la resolución de problemas, la iniciativa en el planteamiento de proyectos y la creación de un lenguaje gráfico personal, contribuyendo a la educación integral de la persona y a su preparación para futuros estudios en enseñanzas del área artística y tecnológica, como las Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Enseñanzas Artísticas Superiores o Grado en Bellas Artes, entre otras. Igualmente, la materia impulsa el fortalecimiento de valores vinculados a la participación, la solidaridad, el trabajo en equipo y la tolerancia, puesto que su carácter eminentemente práctico promueve el espacio colaborativo y la continua relación con los demás miembros del grupo, así como el respeto hacia las diferencias y la aceptación de los errores que la experimentación conlleva. El continuo acceso a fuentes de información vinculadas a la expresión gráfico-plástica despierta la curiosidad y facilita el conocimiento y la comprensión de otras realidades visuales, contribuyendo al aprecio por las diversidades humanas, sociales y culturales. La selección de contenidos se organiza en cinco bloques temáticos orientados hacia el aprendizaje de habilidades de tipo creativo basadas en el uso de las técnicas y su aplicación en el ámbito de la comunicación visual, así como el desarrollo de la sensibilidad estética y el interés por el patrimonio artístico. El primer bloque afronta, a modo de introducción, conceptos generales sobre las técnicas gráfico-plásticas, los materiales, soportes y procedimientos, su evolución a través de la Historia y sus posibilidades expresivas. El segundo bloque introduce al alumnado en la selección de los materiales más apropiados para el dibujo. El tercer bloque ofrece una visión general de las técnicas y procedimientos asociados a la práctica de la pintura. El cuarto bloque realiza una incursión en las técnicas de grabado y estampación, analizando los distintos procedimientos y proponiendo la elaboración de producción propia basada en materiales no tóxicos. Por último, el quinto bloque plantea la experimentación con técnicas mixtas y alternativas, incidiendo en aquellas propias de la expresión plástica actual. El currículo de la asignatura Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica contribuye a desarrollar, en mayor o menor medida, todas las competencias clave. A la competencia en comunicación lingüística (CCL) se contribuye mediante la introducción de múltiples vocablos asociados a los contenidos de la materia. Además, al tratarse de una enseñanza de carácter eminentemente práctico se promueve fomentando así la expresión, el diálogo, el debate, la argumentación y el espíritu crítico. La presentación de proyectos que incluyan memorias escritas garantizará el empleo de la terminología específica de la materia y dominio de esta tipología de textos. La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) se ve reforzada mediante el estudio del comportamiento y las propiedades físicas y químicas de los pigmentos, aglutinantes, disolventes y demás materiales que se ejercitarán durante el curso, distinguiendo los

de origen orgánico o sintético. De igual manera se estudiarán los soportes adecuados a cada técnica, pudiendo proceder a actividades como la fabricación de papel a partir de sustancias vegetales o al tratamiento del tejido y la madera de manera experimental. La materia Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica también contribuye a la adquisición de la competencia digital (CD) promoviendo el uso de tecnologías informáticas de apoyo a la expresión gráfica (tabletas digitales, softwares de creación y edición de imágenes, cámara fotográfica, etc.) y utilizando Internet como fuente de recursos tanto para la búsqueda de imágenes ejemplares como para la difusión de las creadas por el alumnado a través de blogs, páginas web o redes sociales especializadas. Por otro lado, las actividades asociadas a esta materia estimulan la capacidad de concentración, el desarrollo del potencial visual y la retentiva, promoviendo la competencia aprender a aprender (CAA). Además, aporta habilidades necesarias para cualquier aprendizaje: sentido de la planificación, decisión en la búsqueda de soluciones e iniciativa en la elección de los procedimientos adecuados a lo que se quiere comunicar, favoreciendo la creatividad y el pensamiento divergente. Las competencias sociales y cívicas (CSC) se ven reforzadas por la dinámica continua de creación e intercambio de ideas, técnicas y recursos, fomentando el aprendizaje colaborativo y el respeto y la tolerancia hacia la obra propia y la ajena. Por otro lado, la asignatura contribuye al conocimiento de la incidencia de los distintos productos en el medio ambiente y al uso sostenible de los materiales, promoviendo la adopción de una conciencia cívica, solidaria y responsable frente a la utilización de los recursos del planeta. También favorece el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor (SIEP) promoviendo en el alumnado la iniciativa, la capacidad de tomar decisiones y de plantearse objetivos razonables y abarcables, mediante el uso práctico y creativo de las técnicas y el acceso al conocimiento de la aplicación de las mismas a proyectos reales, prácticos y actuales. Por último, esta asignatura está expresamente orientada hacia el desarrollo de la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) ya que promueve la concurrencia a espacios expositivos, originando una actitud de compromiso con el arte que además puede acercar especialmente al alumnado al patrimonio cultural y visual de Andalucía en las distintas áreas del arte y del diseño. Igualmente, el espacio de experimentación y creación asociado a la didáctica de esta materia fomenta la indagación, la circulación de ideas y el interés hacia todas las manifestaciones asociadas a la expresión plástica. El desarrollo de una mentalidad abierta a la pluralidad de lenguajes visuales es fundamental para el respeto y el aprecio hacia la variedad cultural.

## **Objetivos**

La enseñanza de la materia Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas en el Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer y valorar los recursos expresivos y comunicativos que proporcionan las distintas técnicas de expresión gráfico-plásticas
2. Dominar la terminología básica de las técnicas gráfico-plásticas, así como los materiales, soportes, herramientas y procedimientos adecuados a la finalidad

pretendida, valorar críticamente su utilización y proceder de una manera apropiada y ordenada en el trabajo.

3. Utilizar de forma adecuada los materiales, técnicas, soportes, herramientas y procedimientos apropiados, eligiendo los más adecuados a la finalidad expresiva y comunicativa de cada proyecto e iniciando la búsqueda de un lenguaje personal.
4. Emplear los distintos medios de expresión del lenguaje gráfico-plástico, desde los más tradicionales a los asociados a las nuevas tecnologías, experimentando diferentes posibilidades y combinaciones como forma de desarrollar la capacidad creativa y personal de expresión
5. Desarrollar la sensibilidad ante el hecho artístico, a partir de las manifestaciones en todos los campos del arte y del diseño de cualquier época y cultura, incidiendo en la producción artística de nuestra Comunidad y las aportaciones del mismo al patrimonio cultural universal.
6. Desarrollar la capacidad creativa y de comunicación mediante la exploración y análisis del entorno y de la realidad interior y la selección y combinación de técnicas y procedimientos.
7. Conocer y apreciar el valor tanto de las técnicas de expresión tradicionales como el de las más innovadoras y tecnológicas.
8. Establecer puentes entre otras áreas de conocimiento del Bachillerato de Artes, a través del conocimiento científico, histórico, tecnológico o lingüístico, contribuyendo así al logro de una educación integral.
9. Promover el desarrollo de valores actitudinales como el esfuerzo, la perseverancia o la disciplina en el trabajo, incidiendo en conductas respetuosas y comprometidas con el medio ambiente.

### **Estrategias metodológicas**

La didáctica de esta materia contemplará una planificación exhaustiva de las estrategias a aplicar, teniendo en cuenta las condiciones sociales, físicas, cognitivas y emocionales del alumnado y adecuándose a su nivel inicial. Para lograr una recepción positiva por parte del alumnado, primero hay que conectar con los intereses de este y partir de experiencias que le sean cercanas. El aprendizaje de esta materia se ha de fundamentar en la aplicación práctica y experimental de los fundamentos teóricos y metodológicos de las técnicas gráficas y plásticas, emplazando el proceso hacia aspectos expresivos y procedimentales, fomentando la creatividad como principio didáctico que oriente el trabajo a elaborar y desarrollando la iniciativa y la autonomía en el alumnado. Las actividades basadas en el planteamiento y la resolución de problemas a través de proyectos globales facilitan un papel activo y motivador, favoreciendo el desarrollo de las competencias de la materia y propiciando en el espacio de creación una atmósfera productiva. Cualquier propuesta de trabajo, sea individual o colectiva, deberá partir de objetivos y contenidos bien definidos y contendrá actividades que estimulen la creatividad, el análisis, la reflexión, la participación y la apreciación de la obra propia y la de los demás. La incorporación de estrategias conducentes a la experimentación continuada y al registro de la obra en cuadernos técnicos o diarios gráficos promueven la incorporación de la expresión plástica en todos los ámbitos de la vida e impulsa a los alumnos y las alumnas a materializar sus conocimientos y habilidades en proyectos personales y reales. Se

propiciará el uso de recursos múltiples y variados. Los recursos técnicos y procedimentales serán tanto los tradicionales como los alternativos y experimentales, así como los proporcionados por las nuevas tecnologías; los recursos expositivos e ilustrativos facilitarán el acercamiento a obras reales y tendrán un carácter interactivo; los materiales podrán incluir modelos del entorno, bancos de imágenes o bibliografía especializada; los de tipo espacial abarcarán tanto la propia aula, otros espacios y lugares en el exterior donde se encontrarán estímulos visuales que podrán plasmarse en cuadernos técnicos o gráficos utilizando medios transportables, como acuarelas, lápices polícromos o rotuladores. Se incluirán visitas a espacios expositivos y talleres especializados. Asimismo, se fomentará el aprecio hacia el patrimonio cultural de Andalucía, seleccionando recursos que primen su conocimiento, valoración y divulgación. Dada la multiplicidad de recursos y procedimientos empleados en esta asignatura, se potenciará el uso responsable de los materiales y el cuidado de los utensilios del espacio de trabajo. De igual manera, se cuidará la presentación de proyectos y actividades, incidiendo en el cumplimiento de plazos de entrega y favoreciendo las exposiciones en grupo, con el apoyo de soportes digitales. Deberá prevalecer el carácter multidisciplinar de la materia, promoviendo la interrelación con otras asignaturas, como Dibujo Artístico o Fundamentos de Arte, fomentando el interés en todas las áreas del conocimiento y procurando una coordinación metodológica entre el equipo docente con el planteamiento de proyectos comunes, para así propiciar el desarrollo de las competencias clave y el logro de los objetivos generales del Bachillerato. Igualmente, se impulsará la participación del alumnado en proyectos expositivos, donde podrá experimentar la exhibición de su propio trabajo y someterlo a crítica, así como aprender sistemas sencillos de enmarcación y presentación de la obra artística. Por último, la evaluación permitirá plantear las estrategias de enseñanza que regulan la actividad didáctica, garantizando la adecuación del diseño curricular a las posibilidades reales del contexto educativo, interrelacionando objetivos, contenidos y actividades. Durante la evaluación se comprobará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumnado, teniendo en cuenta el progreso personal y el grado de consecución de los objetivos. Por tanto, la evaluación se llevará a cabo siempre teniendo en cuenta los objetivos, contenidos y metodología utilizados y el proceso evaluador será consecuencia de ellos.

## **Contenidos y criterios de evaluación**

### **Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica. 2.º Bachillerato**

Bloque 1. Materiales. Introducción al conocimiento de los principales materiales utilizados en las técnicas gráfico-plásticas, su comportamiento, características físicas y químicas y aplicación y evolución de los mismos a lo largo de la Historia, con especial atención a la obra artística producida en nuestra Comunidad. Terminología específica de la materia. Valoración de la creación gráfico-plástica como herramienta del pensamiento y la comunicación.

### **Criterios de evaluación**

1. Seleccionar información a través de diferentes fuentes, 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. CCL, CMCT, CAA, CD, SIEP
- .2. Comparar las propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales y su interacción. CMCT, CD, CAA, CSC, CEC.

Bloque 2. Técnicas de dibujo. Diferencias materiales entre las técnicas húmedas y las técnicas secas aplicadas al dibujo. Materiales, procedimientos, herramientas y soportes apropiados para el dibujo. Metodología enfocada a la planificación y creación de proyectos de dibujo. Valoración de la importancia de las técnicas de dibujo para la producción de la obra artística a lo largo de la Historia, incidiendo en el ámbito artístico de nuestra Comunidad.

### **Criterios de evaluación**

1. Identificar y aplicar, de manera apropiada, las diferentes técnicas secas y húmedas aplicadas al dibujo, apreciando la importancia que ha tenido y tiene el dibujo para la producción de obras artísticas a lo largo de la Historia. CCL, CMCT, CD, CAA, CSC, SIEP.

Bloque 3. Técnicas de pintura. El empleo de las técnicas pictóricas a lo largo de la Historia, con especial atención a las empleadas en el ámbito artístico y del diseño de Andalucía. Materiales, técnicas, medios, soportes, herramientas y procedimientos apropiados para la pintura. Propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales y su interacción. Elección de técnicas al agua, sólidas, oleosas o mixtas, en la creación pictórica, en función de intencionalidades comunicativas, expresivas o utilitarias. Empleo de las herramientas TIC como apoyo al trabajo con 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. CCL, CD, CAA, CEC.
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. CMCT, CAA, SIEP

Bloque 4. Técnicas de grabado y estampación. Introducción a las técnicas de grabado y estampación y evolución de las mismas a través de la Historia. Fases de producción del grabado y la estampación. Uso de la terminología específica. Aplicación de las técnicas de grabado y estampación: monoimpresión y reproducción

múltiple, monotipia, estampación en relieve, en hueco y plana. El empleo de las herramientas TIC en la producción seriada de imágenes. Aplicación de materiales no tóxicos y sostenibles en el grabado y la estampación. Presentación de la obra seriada.

### Criterios de evaluación

1. Conocer los diferentes términos relacionados con las técnicas del grabado. CCL, CMCT, CD, CEC.
2. Identificar las fases en la producción de grabados y estampados. CMCT, CCL, CD.
3. Elaborar producciones propias utilizando técnicas no tóxicas de grabado y estampación variadas. CMCT, CD, CAA, CSC, SIEP, CEC.
4. Investigar y exponer acerca de la evolución de las técnicas de grabado y estampación utilizadas en la Historia. CCL, SIEP, CEC.

Bloque 5. Técnicas mixtas y alternativas. Concepto y aplicación de las técnicas mixtas. Productos alternativos y materiales actuales. Reciclado y trabajo con materiales sostenibles. El uso de las herramientas de la tecnología, la información y la comunicación como instrumento de expresión gráfico-plástica. Empleo de técnicas mixtas en el diseño y las artes plásticas, especialmente en la obra producida por artistas y profesionales andaluces del diseño.

### Criterios de evaluación

1. Conocer técnicas gráfico-plásticas diferentes a las tradicionales y experimentar con materiales alternativos para la producción de obra propia. CMCT, CD.
2. Reconocer otras técnicas gráfico-plásticas distintas a las tradicionales. CAA, CS.SIEP.

CURSO 2º Bachillerato de Artes  
Materia: TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS

BLOQUE 1	<b>Materiales</b> Soportes e imprimaciones. Pigmentos y aglutinantes. Diluyentes. Barnices.	1. Seleccionar información a través de diferentes fuentes, 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. CCL, CMCT, CAA, CD, SIEP  2. Comparar las propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales y su interacción. CMCT, CD, CAA, CSC, CEC.	20
BLOQUE 2	<b>Técnicas de dibujo</b> Diferencias materiales entre las técnicas húmedas y las	1. Identificar y aplicar, de manera apropiada, las diferentes técnicas secas y húmedas aplicadas al dibujo, apreciando la importancia que ha tenido y tiene el dibujo para la producción de	

	técnicas secas aplicadas al dibujo. Materiales, procedimientos, herramientas y soportes apropiados para el dibujo	obras artísticas a lo largo de la Historia. CCL, CMCT, CD, CAA, CSC, SIEP.	20
BLOQUE 3	<b>Técnicas de pintura</b> El empleo de las técnicas pictóricas a lo largo de la Historia, con especial atención a las empleadas en el ámbito artístico y del diseño de Andalucía. Materiales, técnicas, medios, soportes, herramientas y procedimientos apropiados para la pintura	1. Conocer las diferentes técnicas de pintura, así como los materiales utilizados en cada una de ellas a lo largo de la Historia. CCL, CD, CAA, CEC. 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. CMCT, CAA, SIEP	20
BLOQUE 4	<b>Técnicas de grabado y estampación.</b> Introducción a las técnicas de grabado y estampación y evolución de las mismas a través de la Historia. Fases de producción del grabado y la estampación. Uso de la terminología específica.	1. Conocer los diferentes términos relacionados con las técnicas del grabado. CCL, CMCT, CD, CEC. 2. Identificar las fases en la producción de grabados y estampados. CMCT, CCL, CD. 3. Elaborar producciones propias utilizando técnicas no tóxicas de grabado y estampación variadas. CMCT, CD, CAA, CSC, SIEP, CEC. 4. Investigar y exponer acerca de la evolución de las técnicas de grabado y estampación utilizadas en la Historia. CCL, SIEP, CEC.	20
BLOQUE 5	<b>Técnicas mixtas y alternativas.</b> Concepto y aplicación de las técnicas mixtas. Productos alternativos y materiales actuales. Reciclado y trabajo con materiales sostenibles. El uso de las herramientas de la tecnología, la información y la comunicación como instrumento de expresión gráfico-plástica	1. Conocer técnicas gráfico-plásticas diferentes a las tradicionales y experimentar con materiales alternativos para la producción de obra propia. CMCT, CD. 2. Reconocer otras técnicas gráfico-plásticas distintas a las tradicionales. CAA, CS, SIEP.	20
			100

## Criterios de corrección y calificación de Técnicas Gráfico Plásticas

Porcentaje de notas por trimestre:

- Un 50% de la calificación (5 puntos de 10) corresponderá a la media de los exámenes o pruebas escritas. Las faltas de ortografía y acentuación en los exámenes se sancionarán con 0,25 puntos a partir de la tercera falta y hasta un máximo de 1,5 puntos.

La falta de asistencia a los exámenes sólo podrá justificarse mediante documentación oficial; de no existir esta, el examen se calificará con un cero. Copiar en un examen utilizando cualquier medio supondrá la retirada del examen y su calificación con cero.

- Un 50% de la calificación, (5 puntos de 10) corresponderá a los trabajos prácticos, individuales o en grupo, estos podrán ser:

- Un 10% de la calificación (1 de 10), corresponderá a la actitud: interés, esfuerzo personal, puntualidad en la entrega de trabajos, búsqueda de soluciones personales, disponibilidad de

materiales.

Una actitud negativa resta nota al ejercicio que se esté realizando

Las faltas de asistencia sin justificar debidamente y la falta de puntualidad también pueden restar nota en la calificación final trimestral. Se considera la falta de asistencia falta grave de desinterés.

Cada falta injustificada supone

- 0'20 restada al total del trimestre.

### **Procedimiento de recuperación de evaluaciones**

Los alumnos/as que obtengan calificación negativa en alguna de las tres evaluaciones deberá entregar los ejercicios suspendidos o no entregados del trimestre en el mes siguiente a la evaluación suspensa, con vistas a alcanzar los objetivos no superados y deberá realizar exámenes de recuperación que tendrán lugar tras la evaluación suspendida o al final del curso.

En caso de suspender la tercera evaluación, se entregarán los ejercicios suspendidos o no realizados en septiembre.

### **Pérdida de la evaluación continua**

Según la normativa del Centro los alumnos que no asistan con regularidad a las clases y actividades programadas perderán el derecho a la evaluación continua, teniendo que presentarse a un examen final en el mes de junio o septiembre, además de entregar las actividades prácticas que no haya entregado durante el curso o que hayan tenido una calificación negativa..

### **Prueba de septiembre.**

Los alumnos /as que no hayan aprobado la materia en el mes de junio podrán realizar una prueba extraordinaria en los primeros días de septiembre. Si se suspenden dos evaluaciones en junio el examen de septiembre comprenderá los tres trimestres.

Dicha prueba será un examen teórico con los contenidos del curso, además de la entrega de ejercicios suspendidos o no realizados.

## Introducción

### Relevancia y sentido educativo

Vivimos en un mundo cada vez más industrial y repleto de formas creadas por el hombre. Mires donde mires encontrarás objetos que han sido creados con un fin. Es lógico por tanto, que dentro del sistema educativo y formador de los ciudadanos, exista una materia que despeje en cierta medida, las incógnitas de este apasionante campo.

Esta asignatura pretende educar ciertos aspectos sensitivos del alumnado para ayudarles a observar y comprender los valores estéticos y estructurales de los objetos que nos rodean; procedimentales para diseñar de forma creativa bajo una planificación ordenada y secuencial; y conceptuales para desarrollar su pensamiento crítico fundamentando sus opiniones con razonamientos lógicos y de peso.

El proceso de diseño implica el estudio de los fundamentos básicos, la comprensión del entorno, el análisis de la interrelación de las partes y sus funciones, la evaluación crítica y responsable de producciones propias y ajenas, el desarrollo de la creatividad y del pensamiento divergente. La iniciación a la práctica del diseño promueve actitudes activas ante la sociedad y fomenta una actitud analítica respecto a la información recibida, que contribuye a desarrollar la sensibilidad, la iniciativa y la responsabilidad. En la sociedad actual, en permanente cambio, queda justificada la relevancia de futuros profesionales formados en la práctica de la metodología proyectual, en el trabajo en equipo, en la representación y defensa de ideas propias y creativas basadas en el análisis del contexto, y con sentido crítico que aporten a nuestra Comunidad futuros profesionales del ámbito tecnológico, industrial, creativo y artístico. El carácter teórico-práctico de la materia proporciona al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño desde el estudio de los referentes válidos, presentando los principios y fundamentos que sustentan la actividad. La asignatura queda organizada en cinco bloques de contenidos.

El bloque 1 **“Evolución histórica y ámbitos del diseño”** estudia la evolución y desarrollo en los principales ámbitos del diseño integrándolos en su entorno natural, social y cultural.

El bloque 2 **“Elementos de configuración”** está dedicado al análisis y estudio de los elementos de configuración específicos para el diseño de mensajes, objetos o espacios en relación a sus dimensiones funcionales, formales, estéticas, comunicativas y simbólicas.

El bloque 3 **“Teoría y metodología del diseño”** incide en la importancia de la metodología proyectual como una necesaria herramienta que canalice el conocimiento previo, el análisis de la información

El bloque 4 **“Diseño gráfico”** es un acercamiento a la práctica del diseño y comunicación gráfica, generando proyectos sencillos de éste ámbito.

El bloque 5 **“Diseño del producto y del Espacio”** se aproxima al diseño tridimensional desde los ámbitos del diseño objetual y al diseño de espacios desde la percepción del interiorismo y la arquitectura efímera.

## Objetivos de la materia

**Los objetivos generales que se plantean alcanzar a lo largo del curso en la asignatura de Diseño son:**

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.

3. Describir las características fundamentales de los movimientos históricos y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo sus aportaciones.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y la importancia de las funciones simbólicas en el diseño actual.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones de estas estructuras en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la flexibilidad como una condición del diseño, apreciar los diferentes puntos de vista para afrontar un problema y saber buscar nuevas vías de solución.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.
10. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.
11. Recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y como herramientas de trabajo, valorando sus posibilidades en las distintas fases de proyecto así como en su presentación.
12. Dotar al alumnado de una visión general para su orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con el diseño y con su presencia en el entorno laboral de la realidad de nuestra comunidad.

## Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave

La contribución a las competencias clave de la materia de diseño debe entenderse desde el carácter práctico de la asignatura y su capacidad para producir respuestas múltiples ante un mismo estímulo.

### **Competencia en comunicación lingüística - CCL**

Las estrategias comunicativas son clave en el área dada la participación del alumno en permanentes procesos de comunicación, como emisor y receptor, analizando los elementos de la comunicación, conociéndolos y optimizándolos para la creación de mensajes eficaces. El alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico, conjugando formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal.

### **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología - CMCT**

La observación, la percepción y el análisis, la metodología proyectual, la resolución de problemas son destrezas propias de esta competencia. El alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, interpretar, manejar unidades, magnitudes y medidas, seguir cadenas argumentales en el análisis de las relaciones entre las figuras.

### **Competencia digital - CD**

El contexto actual de diseño es incomprensible desde un enfoque no digital. La tecnología es una herramienta necesaria y exponencial, una fuente de información y aprendizaje en un entorno en continua evolución digital. La producción de proyectos y creaciones requiere el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información transformándola en un conocimiento personal.

### **Competencia de aprender a aprender - CAA**

La concepción metodológica de la asignatura desarrolla de las habilidades para organizar, resolver y persistir en las propuestas. Los proyectos de creación deben ser abiertos y su contextualización por parte favorecerá que el alumno asuma la responsabilidad sobre el proceso y el resultado. La autonomía viene definida por el entusiasmo con el que afronte los nuevos retos y tareas, cuyos límites quedarán acotados por su interés y motivación. La metacognición permite al alumno tomar conciencia de cómo se aprende, de reflexionar y organizar su propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus fortalezas y debilidades.

### **Competencia social y cívica - CSC**

La importancia del contexto y su análisis como referencia clave en el diseño para comprender, evaluar y crear han quedado patentes a lo largo del presente currículo. Por ello, la interpretación de fenómenos y la diversidad de situaciones sociales, la contextualización y temporalización es el punto de partida a cualquier propuesta de actividad de la materia. La necesidad de empatía queda reflejada en los diferentes puntos de vista, el trabajo cooperativo donde el éxito es la suma de la interacción con los demás.

#### **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor - CIEE**

Cualquier toma de decisiones en un proceso creativo debe entenderse como un claro reflejo de iniciativa y de espíritu emprendedor. Toda acción de diseño pretende convertir en hechos las ideas. La resolución de actividades abiertas, desarrolla la capacidad de transformar ideas donde la imaginación y el sentido crítico son garantías de éxito si se conjugan con procedimiento, conocimiento y técnica. Conceptos como autoconocimiento, autoestima, autoconfianza, autonomía, interés y esfuerzo con claves en el proceso de resolución de proyectos.

#### **Competencia de conciencia y expresiones culturales - CCEC**

La estrecha relación de diseño y arte es latente y discutida, sus límites son difusos. Por ello, la creación de cualquier producción por parte del alumno debe buscar bases referenciales culturales, que le sirvan de guía, de información, de ejemplo y de reconocimiento. Para ello, el alumno debe conocer y emplear técnicas, materiales y recursos de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de creación personal para comunicar y compartir ideas. El desarrollo del sentido estético es primordial en el diseño, marcado por la sociedad de consumo y la ausencia de reconocimiento de lo no bello. Es conveniente educar la sensibilidad para conocer, comprender, apreciar y valorar autores, movimientos e hitos, considerándolas fuentes de conocimiento y disfrutando de ellas.

## **Orientaciones metodológicas**

Consideramos que la metodología más adecuada para esta materia para el desarrollo de las competencias clave es la metodología por proyectos. Esta manera de trabajar acerca al alumnado a la práctica de la profesión, facilita la tarea de abarcar los contenidos y el desarrollo de capacidades y competencias. La metodología de aprendizaje por proyectos ha de generar en el alumnado la necesidad de aprender para poder resolver un problema de diseño (ya sea gráfico, de producto, de moda o de espacios) de forma activa y aplicando los conocimientos teóricos adquiridos, lo que le permitirá que pueda adecuar sus descubrimientos y habilidades a situaciones reales, generándose aprendizajes más duraderos. Los contenidos de la materia no deben darse de manera secuencial sino que, al tratarse de una materia eminentemente práctica, deben abordarse de manera simultánea (tanto en el orden cronológico como estilísticamente). Un elemento fundamental del trabajo es el fomento creativo del alumnado, poniendo en juego habilidades del pensamiento tales como la reflexión, indagación, imaginación, búsqueda y manipulación de recursos visuales y materiales para reelaborar ideas, dando lugar a nuevas soluciones a los problemas planteados. El profesorado fomentará los procedimientos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados. Deberá realizar un seguimiento individual del alumnado, posibilitando así la convivencia de diferentes ritmos de aprendizaje, así como la atención a la diversidad de intereses y enfoques. Se considera básico el estímulo de la creatividad mediante diferentes técnicas y herramientas, como la tormenta de ideas, el mapa conceptual o la analogía, a fin de obtener variadas ideas para cada proyecto (con sus correspondientes fases de bocetos, selección y mejora). Se abordarán diferentes recursos y herramientas para el acercamiento del alumnado a las bases teóricas de la materia sobre las que se apoye para aportar las diferentes soluciones prácticas, como el análisis de objetos relevantes dentro de los hitos de la historia del diseño y de sus relaciones con el entorno social y cultural en el que se desarrollaron los distintos movimientos artísticos, procurándose un proceso de búsqueda, selección y exposición de información, realizada tanto de forma individual como en grupos de trabajo cooperativo, y a través de fuentes variadas y fiables tanto digitales como analógicas. Pueden servir también como punto de partida y análisis los propios productos de diseño recopilados en el entorno del centro educativo (cartelería, etiquetas, envases, catálogos y otros soportes publicitarios). En cuanto al espacio de trabajo, se contribuirá a crear un ambiente que favorezca tanto las actividades individuales como las cooperativas, recreando el símil de un estudio de diseño y sus distintas funciones, como reflejo del mundo laboral, dado que el diseño es una actividad que, cada vez más, se desarrolla en equipos de trabajo multidisciplinares y en colaboración con otros especialistas, suponiendo una industria cultural que protagoniza una singular actividad de desarrollo económico. El entorno de trabajo deberá posibilitar la metodología proyectual, para la que se habrán de utilizar tanto técnicas manuales como digitales para que el alumnado pueda valorar las características y posibilidades que ofrecen ambas.



DISEÑO		Curso: 2º	Ponderación
DISEÑO		Curso: 2º	Ponderación
BLOQUE 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño			(20 puntos)
<p><b>CONTENIDOS:</b>            Concepto de diseño: Definición, ámbitos, campos de aplicación y tendencias. Historia del diseño. Evolución. De la artesanía hasta la actualidad. Principales movimientos y escuelas de diseño. Figuras más relevantes. Hitos del diseño.            Funciones del diseño. Diseño publicitario. Diseño y consumo. Diseño accesible y diseño sostenible. Diseño y arte. Diseño como innovación y progreso social.            El proceso de diseño: diseño y creatividad. Análisis. Diseño o planificación. Desarrollo. Verificación y testeo. Producción y mercado            Diseño andaluz innovador y accesible. Pioneros del diseño gráfico en Andalucía (carteles de eventos festivos como las fiestas de primavera, carnaval o de promoción turística, anuncios publicitarios y etiquetas de productos andaluces o diseño de imágenes corporativas)</p>			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	
1.1. 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.	CCL, CAA, CSC, CEC	1.1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.	5
		1.1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.	5
		1.1.3. 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.	5
1.2. 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.	CCL, CAA, CSC, CEC.	Est.DI.1.2.1. 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.	5

**BLOQUE 2: Elementos de configuración formal y espacial****CONTENIDOS:**

Teoría de la percepción.

Estructuras básicas de los lenguajes del diseño.

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

Lenguaje visual. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción... Análisis de las redes modulares presentes en la herencia de la cultura Andalusí.

Diseño y función: aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	
2.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual	CCEC	2.1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.	5
2.2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.	CIEE-CCEC	2.2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.	5
		2.2.2. Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.	
2.3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño	CIEE-CCEC	2.3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.	5
		2.3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.	
		2.3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.	

DISEÑO		Curso: 2º	Ponderación (20 puntos)
Crit.DI.2.4. Diferenciar los aspectos de la metodología del diseño		2.4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza, elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.	
CONTENIDOS: Teoría de diseño: metodología, investigación y proyecto. Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración.	CCEC	Elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.	5
Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos. Búsqueda de documentación sobre agencias publicitarias y estudios de diseño en Andalucía desde sus inicios hasta la actualidad Materiales técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	
3.1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.	CCEC-CAA-CSC	3.1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica	4
3.2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.	CIEE-CCEC	3.2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.	4
3.3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.	CCL, CAA, CD, CMCT, CSC, SIEP, CEC.	3.3.1. Determina las características técnicas y las intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.	4
		3.3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.	
		3.3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.	
3.4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.	CCL, CAA, SIEP, CMCT.	3.4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.	4
		3.4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos	
3.5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección	CAA-CIEE- CCEC	3.5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica	4

los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos		3.5.2. 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.	
<b>DISEÑO</b>		<b>Curso: 2º</b>	<b>Ponderación (20 puntos)</b>
<b>BLOQUE 4: Diseño gráfico</b>			
CONTENIDOS: Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico. Diseño gráfico y señalización. Señalética y sus aplicaciones. El diseño editorial. La Marca. Tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Familias tipográficas. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario. Software de Ilustración y diseño. El diseño multimedia			
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	
4.1. Explorar con iniciativa, las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico, utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obras originales de diseño gráfico. Analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.	CEC, CAA, SIEP, CCL, CD, CMCT	4.1.1. Realiza proyectos sencillos procedentes de los campos propios del diseño gráfico (señalización, edición, identidad, packaging, publicidad...).	4
		4.1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.	
4.2. Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	CCL, CAA, CD, SIEP, CMCT	4.2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.	4
		4.2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.	
4.3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.	CAA, SIEP, CMCT	4.3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.	4
		4.3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.	

4.4. 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.	CCL, CAA, CEC, CSC	4.4.1. 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.	4
4.5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño, aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.	CAA, CD	4.5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.	4

DISEÑO		Curso: 2º	Ponderación (20 puntos)
<b>BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio</b>			
CONTENIDOS: Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario. Ergonomía, antropometría y su aplicación al diseño. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución y circulación. Arquitectura Efímera. Materiales: características técnicas, estéticas y constructivas. Textura. Composición. Utilización del color y la iluminación. Materiales y elementos decorativos			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	
5.1. 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.	CEC, CAA, SIEP, CCL, CD, CMCT	5.1.1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.	5
		5.1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.	
5.2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.	CSC, CCL, CMCT, SIEP.	5.2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.	5
		5.2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.	
		5.2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.	
		5.2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos	
		5.2.5. 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.	
5.3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas	CAA, SIEP, CMCT, CSC	5.3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.	5

<p>5.4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos</p>	<p>CAA, CSC, CMCT.</p>	<p>5.4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.</p>	<p>5</p>
---	------------------------	---	----------

# Criterios de calificación

## Procedimientos técnicas y materiales.

- 1.-Uso adecuado del material de diseño
- 2.-Manejo adecuado de las técnicas de color para diseño
- 3.-Utilización de diversos soportes (papeles especiales, pautados, vegetales, etc.)

## La calificación de la asignatura será la valoración de:

- 1.-Uno, dos o tres exámenes por trimestre para evaluar la asimilación de los conceptos, siendo la nota media el 40% de la calificación trimestral. (Cuando la diferencia entre dos exámenes sea superior a 5 puntos, el segundo examen tiene un porcentaje del 70%).
  - 2.-La realización de los ejercicios propuestos en clase y apuntes, el uso adecuado del material de dibujo y la entrega de láminas en los plazos fijados suponen un 60% de la nota.
  - 3-Participación en clase, entrega de ejercicios en su fecha, asistencia a clase. 10%
  - 4.-Se valora positivamente el esfuerzo e interés en el aprendizaje de la asignatura, la entrega de láminas y ejercicios en plazos fijados, la precisión y limpieza en la realización de los mismos.
  - 5.-Se valora negativamente las faltas injustificadas a clase, la falta de puntualidad, la entrega con retraso de ejercicios y el desinterés por el aprendizaje en general.
  - 6.-Dado que la evaluación es continua sólo pueden recuperarse los conceptos mediante un examen (que tendrá como nota máxima BIEN) una vez finalizada la evaluación trimestral. En cualquier caso la realización de exámenes no supone la eliminación de contenidos. Las faltas de asistencia o puntualidad continuadas suponen perder la posibilidad de hacer exámenes de recuperación.
  - 6.-Los procedimientos y actitudes serán valorados por su progreso a lo largo del curso.
  - 7.-Si los exámenes de recuperación no son superados, el alumno puede indicar su evolución del aprendizaje en un examen global en los principales contenidos de la asignatura.
- Los alumnos que no superen alguna evaluación pueden realizar un examen de recuperación en junio con la materia correspondiente al trimestre suspendido. Si se suspenden dos evaluaciones se realizará un examen final de toda la asignatura.
- Los alumnos que no entreguen al menos el 80 % de las láminas trimestrales pierden el derecho a recuperación trimestral.
- Las faltas de asistencia o de puntualidad continuadas supone perder la posibilidad de realizar recuperaciones trimestrales.
- 8.-La calificación del tercer trimestre es la nota final y se obtiene con la nota media de los tres trimestres, dado que la materia está dividida en varios apartados. Por el mismo motivo, será necesario tener superados los tres trimestres del curso en conceptos, procedimientos y actitudes.

## Procedimiento de recuperación de evaluaciones

Los alumnos/as que obtengan calificación negativa en alguna de las tres evaluaciones deberá entregar los ejercicios suspendidos o no entregados del trimestre en el mes siguiente a la evaluación suspensa, con vistas a alcanzar los objetivos no superados y deberá realizar exámenes de recuperación que tendrán lugar tras la evaluación suspendida o al final del curso.

En caso de suspender la tercera evaluación, se entregarán los ejercicios suspendidos o no realizados en septiembre.

## Pérdida de la evaluación continua.

Según la normativa del Centro los alumnos que no asistan con regularidad a las clases y actividades programadas perderán el derecho a la evaluación continua, teniendo que presentarse a un examen final en el mes de junio o septiembre, además de entregar las actividades prácticas que no haya entregado durante el curso o que hayan tenido una calificación negativa..

### **Prueba de septiembre.**

Los alumnos /as que no hayan aprobado la materia en el mes de junio podrán realizar una prueba extraordinaria en los primeros días de septiembre. Si se suspenden dos evaluaciones en junio el examen de septiembre comprenderá los tres trimestres.

Dicha prueba será un examen teórico con los contenidos del curso, además de la entrega de ejercicios suspendidos o no realizados.

**La nota final de curso es la nota media ponderada de los tres trimestres (25, 40, 35%). Si se suspende la prueba de recuperación de junio se realizará una prueba extraordinaria de toda la asignatura en septiembre**

## **Medidas de atención a la diversidad**

Cada alumno y alumna posee una serie de peculiaridades que lo diferencia del resto de sus compañeros, por tanto no todos ellos van a aprender al mismo ritmo, o van a tener las mismas capacidades e intereses.

La educación se organizará atendiendo a la diversidad del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, uno de los objetivos esenciales del área, no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno, las que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia particular.

A partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto. Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado, coordinado con el tutor y con el Departamento de Orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias.

Este plan de trabajo individualizado que se propone desde esta asignatura contemplará las competencias que el alumno y la alumna deben alcanzar en esta área, se incluirán actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo.

Para calificar a estos alumnos se tendrán en cuenta principalmente los siguientes aspectos:

- La actitud e interés ante la asignatura
- El esfuerzo y trabajo realizado
- La colaboración en el desarrollo de la clase con una actitud positiva
- La entrega de trabajos en el tiempo establecido
- La asistencia a clase de una manera regular, aportando los materiales indicados
- El respeto hacia los materiales del aula y el trabajo de los demás compañeros
- Se exigirá el cumplimiento de los contenidos mínimos de la programación.

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES DEL DEPARTAMENTO**

- Visita guiada al museo de la prehistoria y cueva de Ardales.
- Visitas a museos y exposiciones relacionadas con el currículo de las materias en la localidad, Málaga y otros pueblos.
- Salidas para tomar apuntes del natural en el recinto del propio centro y en parques y otras zonas de la localidad y provincia.
- Participación en concursos y otras actividades del centro o de otros organismos culturales.

Exposiciones finales de curso.

## ALUMNOS CON ASIGNATURAS PENDIENTES

Los alumnos que no han superado los objetivos de la asignatura de educación plástica deberán recuperar los aprendizajes no adquiridos del modo siguiente:

- Si tienen continuidad en el curso siguiente será el profesor de la materia correspondiente en el curso que se encuentre el alumno quién establecerá las actividades de recuperación.
- Si no tienen continuidad en el curso siguiente, el Jefe de Departamento realizara las pruebas de contenidos tal como se establecen en el informe entregado al alumno:

### Información para alumnos con la asignatura pendiente de EPYV de 1º y 2º de ESO

El alumno.....del curso....<sup>o</sup>  
ESO.....

Pendientes de 1º ESO-EPV	Pendientes de 2º ESO-EPV
<b>Temario: Primer trimestre</b>	<b>Temario: Primer trimestre</b>
<b>Dibujo Técnico</b> Elementos geométricos Conceptos de recta, semirrecta y segmento Operaciones con segmentos: Suma de segmentos Resta de segmentos División de segmentos: Mediatriz Teorema de Tales Trazado de paralelas Trazado de perpendiculares Ángulos. Bisectriz. División de ángulos en partes iguales. Construcción de ángulos	<b>Dibujo Técnico</b> Repaso de geometría plana de 1º Operaciones con segmentos: Suma de segmentos Resta de segmentos División de segmentos: Mediatriz Teorema de Tales Trazado de paralelas Trazado de perpendiculares Ángulos. Bisectriz. División de ángulos en partes iguales. Construcción de ángulos La circunferencia Elementos fundamentales
<b>Temario: Segundo trimestre</b>	<b>Temario: Segundo trimestre</b>
La circunferencia. Elementos fundamentales Construcción de Triángulos. Realización de un dibujo de bodegón destacando las fases del encaje: ejes de simetría, proporción y formas geométricas.	Construcción de Triángulos Construcción de Cuadriláteros Realización de un dibujo de bodegón destacando las fases del encaje: ejes de simetría, proporción y formas geométricas y en la fase de acabado
<b>Temario: Tercer trimestre</b>	<b>Temario: Tercer trimestre</b>

<p>El Color Colores primarios, secundarios y complementarios Construcción de un círculo cromático de seis colores en formato A4 en lámina de acuarela.</p>	<p>El Color: Teoría del color: Colores primarios, secundarios y complementarios Construcción de un círculo cromático de seis colores y con mezclas de blanco –valores altos- en formato A4 en lámina de acuarela</p>
--	--

Tiene el la asignatura de Educación Plástica y Visual de 1º de la ESO **pendiente**.  
Para su recuperación el alumno deberá realizar varias pruebas trimestrales de los contenidos de la materia.

El alumno deberá llevar el material de dibujo y pintura necesario para poder realizar las pruebas.

---

## MODELO DE INFORMES INDIVIDUALIZADOS PARA 1º Y 2º DE ESO

### Departamento de dibujo. Información para alumnos con la asignatura pendiente de EPYV de 1º y 2º de ESO

El alumno.....del curso....  
º ESO..... Ha obtenido una calificación global en la asignatura de Educación Plástica y Visual durante el curso anterior de INSUFICIENTE  
El alumno deberá realizar varias pruebas trimestrales de los objetivos no alcanzados de la materia de Educación Plástica y Visual.

#### 1<sup>er</sup> trimestre.

Realización de prueba escrita sobre los siguientes contenidos:

**Dibujo Técnico** Elementos geométricos Concepto de medida.

Conceptos de recta, semirrecta y segmento

Operaciones con segmentos

Suma de segmentos Resta de segmentos Teorema de Tales Trazado de paralelas

Trazado de perpendiculares

Ángulos. Bisectriz. División de ángulos en partes iguales. La circunferencia.

Elementos fundamentales

#### **Las formas poligonales**

Construcción de Triángulos Construcción de Cuadriláteros Construcción de Polígonos estrellados

Fecha de examen:

#### **2º trimestre**

Realización de prueba escrita sobre los siguientes contenidos:

#### **El Color**

Teoría del color: Mezclas sustractivas y aditivas. Colores primarios, secundarios y complementarios Armonías cromáticas.

Escala de tonos, valores y saturación.

Examen práctico sobre color utilizando témperas

### **3<sup>er</sup> trimestre**

Realización de prueba escrita sobre los siguientes contenidos:

#### **Dibujo del natural y claroscuro**

Conocer y enumerar los Instrumentos de dibujo: uso y características.

Representación del espacio: Realización de un dibujo a mano alzada a partir de un modelo (Bodegón con varias figuras) utilizando los pasos establecidos de Encaje, proporción y claroscuro.

Fecha de examen:

El alumno deberá llevar el material de dibujo y pintura necesario para poder realizar las pruebas

## **ESTRATEGIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

El alumno deberá dar prueba de los conocimientos y destrezas adquiridas en las pruebas que anteriormente se definen.

## **PENDIENTES DE DIBUJO ARTÍSTICO I**

El alumno que tenga la asignatura de dibujo artístico pendiente deberá realizar los siguientes ejercicios:

1.- Ejercicio de prácticas de texturas y claroscuro-volumen. Formato A3.

Materiales: Lápiz grafito, carboncillo, lápiz compuesto y sanguina.

2.- Realización de un control de un bodegón de tres piezas en formato A3 a lápiz grafito en los que se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

#### **Primer trimestre: Estudio de la forma .**

-Encaje

-Proporción

-Acabado

-Claroscuro

-Volumen

-Texturas

#### **Segundo trimestre: Estudio del color.**

3.-Realización de un círculo cromático de doce colores y dos escalas cromática y acromática. Formato A3 papel de acuarela.

Técnica de tempera.

4.-Armonías.

Realización de seis armonías de tamaño 15x 10 cm. Presentadas sobre cartulina negra de tamaño 50 x 35.

5.- Realización de un bodegón de tres piezas en formato A3 aplicando color a lápiz en los que se tendrá en cuenta los aspectos del estudio de la forma antes mencionado.

### **La Composición. Tercer trimestre.**

6.-Realizar cuatro composiciones.

1. Simétrica con eje real.
2. Simétrica con eje imaginario.
3. Sección áurea.
4. Regla de los tercios.

#### **Soporte:**

Cartulinas blanca o de color claro.

#### **Técnica:**

Collages y técnica mixta, recortes de papel de varios colores, texturas y transparencias. Aplicación de los conceptos del plano.

Tamaño: 23 x 16 ( ¼ de A3 )

La realización y entrega de estos ejercicios será la siguiente: Primer trimestre: Estudio de la forma.

Segundo trimestre: Estudio del color. Tercer trimestre: La Composición.

## **PENDIENTES DE VOLUMEN**

### **Ejercicios 1 trimestre**

1. Escultura en papel.
2. Utensilios de arcilla: Teoría
3. Reproducción de volumen. Oreja
4. Realización de máscara en arcilla: Realización de bocetos previos mostrando el perfil y el frontal.

#### **Teoría**

1. Percepción y génesis del volumen

### **Ejercicios 2 trimestre**

1. **Realización de relieve a partir de un cuadro.**  
Tamaño máximo 25 cm. Grosor de plancha para base del relieve 2cm. aprox.  
Proceso: 1) Búsqueda de cuadro con imagen apropiada para relieve. 2) Bocetos detallados, con medidas, perfil y definiendo volumen con el clarooscuro.3) Realización en arcilla.
2. **Reproducción en arcilla de un zapato o pie de escayola a un tamaño inferior (aproximadamente  $\frac{3}{4}$ ) pero respetando proporciones.**
2. **Escultura utilizando planos seriados mediante cartón. Abstracción.**

#### **Teoría:**

**Percepción y génesis del volumen: Plano, forma y configuración espacial**

### **Ejercicios 3 trimestre**

1. **Realización de escultura-figura con alambre y papel (15 cms.)**
2. **Reproducción en arcilla de de mano o torso de escayola reduciendo tamaño respetando proporción y formas.**
3. **Realización de una escultura utilizando material de reciclado.**
4. **Modelado de una cabeza para personaje de cine fantástico en arcilla.**

#### **Teoría**

1. **Historia de la escultura.**

Procesos:

- Bocetos previo en dibujo definiendo claroscuro y varias posiciones (Frente y lateral)
- Definir dimensiones.
- Realización y pintar.

#### **Criterios de evaluación específicos:**

1. Representar tridimensionalmente objetos del entorno cotidiano aplicando una visión sintética que evidencie su estructura básica. Con este criterio se valora que el alumno:
  - Analice las formas de objetos y simplificarlas observando la proporción, las relaciones de masas y los ángulos volumétricos.
2. Desarrollar la creatividad en los trabajos considerando si el alumno capaz de reproducir soluciones similares al problema propuesto y si integra diferentes recursos creando un estilo propio:
  - Elaborar propuestas personales mediante el desarrollo adecuado del proyecto con etapas previas de análisis mediante el dibujo o el volumen previo.
  - Uso de bocetos y búsqueda de varias soluciones para mejorar el proyecto final.
  - Esforzarse por obtener la mejor solución al trabajo elaborado mostrando constancia en la realización.
3. Mostrar cuidado y corrección en el manejo de materiales y técnicas. Con este criterio se valora que el alumno:
  - Mantenga la arcilla con la humedad necesaria.
  - Preste atención a la terminación correcta del ejercicio.
  - Cuide el entorno de y limpie su área de trabajo.
  - Utilice el material preciso en cada ocasión.
  - Contribuya al orden y limpieza en el aula.
4. Expresar capacidad de trabajo e interés: Se valorará si el alumno tiene hábito de trabajo o si va más allá de lo propuesto demostrando su participación activa. Con este criterio se valora que el alumno:
  - Preste atención a las correcciones del profesor en el aula y aplicar al ejercicio.
  - Se concentre en el trabajo a desarrollar evitando la charla y la distracción.
  - Muestre interés por la mejora de las destrezas mediante la práctica diaria.
5. Demostrar capacidad de socialización y trabajo en grupo: Se valora si el alumno crea un buen ambiente asumiendo sus responsabilidades para con el grupo.
5. Además de estos criterios se valorará negativamente cualquier conducta que impida el aprendizaje en el aula, la falta de puntualidad y las faltas injustificadas.
5. Las anotaciones negativas reiteradas (según los criterios de evaluación) en el cuaderno del profesor darán lugar a la reducción sistemática de la nota de evaluación.

**Para aprobar cada trimestre debe entregarse como mínimo el 90% de los trabajos, puntuando como 0 los trabajos no entregados a la hora de obtener la media.**

**Los trabajos deben entregarse el día del examen.**

## **PENDIENTES DE FUNDAMENTOS DE ARTE I**

El alumno que tenga la asignatura de Fundamentos del Arte I suspensa en 2º de Bachillerato deberá realizar los exámenes correspondientes a los temas propuestos por el profesor que imparta la asignatura y deberá entregar los ejercicios prácticos de la asignatura. Pueden ser un examen cada 2 temas o bien un examen por tema.

El alumnado deberá ponerse en contacto con el profesor que imparta la asignatura o bien con el Jefe del Dpt para comunicarle que tiene la asignatura suspensa de primero de bachillerato. Se le comunicará al alumno con antelación el día y la hora del examen y el día de la entrega de ejercicios prácticos.

## **PENDIENTES DE CULTURA AUDIOVISUAL I**

El alumno que tenga la asignatura de Cultura Audiovisual I suspensa en 2º de Bachillerato deberá realizar los exámenes correspondientes a los temas propuestos por el profesor que imparta la asignatura y deberá entregar los ejercicios prácticos de la asignatura.

El alumnado deberá ponerse en contacto con el profesor que imparta la asignatura o bien con el Jefe del Dpt para comunicarle que tiene la asignatura suspensa de primero de bachillerato. Se le comunicará al alumno con antelación el día y la hora del examen y el día de la entrega de ejercicios prácticos.