



INSTITUTO DE ENSEÑANZA SECUNDARIA JUAN DE MAIRENA
(Mairena del Aljarafe)

Programación didáctica LOMCE
DEPARTAMENTO DE DIBUJO
Para 2º y 4º Eso y 2º Bachillerato

Curso 2022 - 2023

Programación aprobada por el Claustro del IES Juan de Mairena del 8 de Noviembre 2022

Fdo. Beatriz Areal Delgado

Fdo. M. Enriqueta Herrera Fernández.

Fdo. Antonio López López.

Fdo. Lola Ruiz Márquez

ÍNDICE

	1. Introducción
Página 8	1.1 Composición del Departamento.
	1.2 Asignación y distribución de materias.
Página 9	1.3 Objetivos generales del departamento.
	1.4 Materiales y recursos didácticos.
Página 10	1.5 Referencias a la legislación actual.
Página 11	1.6 Enseñanza presencial. Medidas y actuaciones frente al Covid 19
	2. Programación de las materias del Departamento
Página 12	2.1 Elementos transversales.
Página 13	2.2 Competencias Claves.
Página 16	2.3 Metodología. Orientaciones metodológicas.
Página 18	2.4 Contenidos, criterios evaluación y estándares .
	ESO. Segundo y Cuarto curso
Página 23	Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Segundo curso de ESO.
Página 38	Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Cuarto curso de ESO
	BACHILLERATO. Segundo curso.
Página 34	Cultura Audiovisual II. Bachillerato de arte.
Página 41	Dibujo Artístico II. Bachillerato de arte.
Página 48	Dibujo Técnico II. Bachillerato científico y tecnológico.
Página 58	Diseño asistido por ordenador . Bachillerato de arte
Página 61	Fundamentos del arte II. Bachillerato de arte.
Página 74	Fundamentos del Diseño. Bachillerato de arte.
Página 82	Técnicas de expresión Gráfico-Plásticas. Bachillerato de arte.
	3. Evaluación.
Página 89	3.1 Instrumentos de evaluación.
Página 90	3.2 Criterios de calificación
Página 95	3.3 Medidas de atención a la diversidad.
Página 98	3.4 Actividades de recuperación para el alumnado con materias pendientes de evaluación positiva.
	4. Contribución al desarrollo de los planes y proyectos del centro
Página 99	Tecnologías de la información y la comunicación.
	5. Actividades interdisciplinares
Página 102	
	6.Actividades complementarias y extraescolares
Página 103	
	7. Formación del profesorado.
Página 103	
	8. Autoevaluación
	ANEXOS.
Página 105	Relación de libros recomendados por el Departamento de Dibujo de lectura voluntaria.

Página **107**

Normas de presentación de escritos.

Página **109**

Rúbricas.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO.

El departamento de Dibujo está compuesto este curso **2022– 2023** por:

D. Beatriz Areal Delgado
D^a. M^a Enriqueta Herrera Fernández .
D. Antonio López López.
D^a. Lola Ruiz Márquez

1.2 DISTRIBUCIÓN DE MATERIAS Y NIVELES

D^a Beatriz Areal Delgado imparte los cursos de:

Educación Plástica Visual y Audiovisual. Tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria.
Grupo A

Educación Plástica Visual y Audiovisual. Cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria
1 Grupo formado por alumnos del A, B, C y D

Cultura Audiovisual. Primer curso. Bachillerato artístico.

Dibujo Artístico. Segundo curso. Bachillerato artístico.

Fundamentos de Diseño. Segundo curso. Bachillerato artístico.

Tutoría de Segundo curso de Bachillerato artístico.

Mayores de 55 años

Total 19 h

D^a. M^a Enriqueta Herrera Fernández imparte los cursos de:

Educación Plástica Visual y Audiovisual. Segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria .Grupos C y D.

Volumen. Primer curso. Bachillerato artístico.

Proyecto Artístico. Primer curso. Bachillerato Artístico

Cultura Audiovisual. Segundo curso. Bachillerato artístico.

Tutoría de Primer curso de Bachillerato artístico.

Mayores de 55 años

Total 18h

D. Antonio López López imparte los cursos de:

Educación Plástica Visual y Audiovisual. Segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria.

Grupos E y F .

Dibujo Técnico I. Bachillerato científico y tecnológico, primer curso.

Dibujo Técnico II. Bachillerato científico y tecnológico, segundo curso.

Diseño asistido por ordenador. Segundo curso. Bachillerato artístico

Jefatura de Departamento.

Mayores de 55 años

Total 18h

D. Lola Ruiz Márquez imparte los cursos de:

Educación Plástica Visual y Audiovisual. Tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria.
Grupos B, C y D.

Dibujo Artístico. Primer curso. Bachillerato artístico.

Fundamentos del Arte. Segundo curso. Bachillerato artístico.

TEGP Segundo curso Bachillerato de artístico
Coordinadora de Coeducación
Total 18h

Dos grupos de 2º Eso de EPVA, el A y el B, son impartidos por otros dos profesores externos al Departamento de Dibujo, el grupo A lo imparte Don Pablo Giménez Gavarrell, del Departamento de Tecnología.y el grupo B, Don Pedro Luis Ríos Pizarro, del Departamento de Música,

1.3 OBJETIVOS GENERALES DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

1. Colaborar con el equipo directivo en la elaboración de los aspectos educativos del Plan de Centro.
2. Elaborar la programación didáctica de las enseñanzas correspondientes a las materias asignadas al departamento, de acuerdo con el proyecto educativo.
3. Realizar el seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica y proponer las medidas de mejora que se deriven del mismo.
4. Introducir en nuestras programaciones didácticas medidas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita.
5. Promover la realización, por parte del alumnado de bachillerato, de trabajos monográficos interdisciplinares u otros de naturaleza análoga que impliquen a varios departamentos de coordinación didáctica.
6. Organizar y realizar las pruebas, actividades y tareas necesarias que faciliten que el alumnado de bachillerato con materias pendientes de evaluación positiva, puedan superarlas de manera favorable.
7. Mantener actualizada la metodología didáctica y adecuarla a los diferentes grupos de un mismo nivel y curso.
8. Conseguir que nuestro alumnado alcance una progresiva autonomía en su proceso de aprendizaje, que le ayude a la formación de un pensamiento formal y lo capacite para una adecuada inserción laboral y social, como ciudadanos de una sociedad democrática, plural y moderna.
9. Fomentar en el alumnado actitudes democráticas, así como el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación con espíritu crítico y rigor científico.
10. Potenciar las salidas a exposiciones y museos cuando éstas sean posibles.

1.4 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Son todos aquellos vehículos de información y comunicación utilizados por el profesor durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Su selección dependerá de los principios de la materia, del valor educativo del medio y las características del alumnado. Objetivos, contenidos y métodos llegan a los alumnos a través de estos vehículos de información que son los siguientes:

Material de dibujo técnico. Papel de dibujo. Lápices. Portaminas. Rotuladores normalizados. Gomas de borrar. Plantillas de dibujo. Regla. Compás.

Material de diseño gráfico y artístico. Formatos de papel de dibujo. Cartulinas. Lápices de grafito. Lápices de colores. Lápices acquarelables. Lápiz compuesto. Carboncillos. Barras de grafito. Barras de sanguina. Barras Conté. Ceras. Pastel. Rotuladores de color. Pegamento en barra. Tijeras. Témperas. Acuarelas. Tintas. Pinceles. Modelos de escayola. Cuerpos geométricos. Cámaras fotográficas. Teléfonos móviles.

Fichas de trabajo elaboradas por el Departamento.

Videos. Películas

Cañón de video. Ordenador y pantalla, Pizarra digital.

Bibliografía específica. Biblioteca del Departamento. Internet.

Aulas virtuales.

No existe libro de texto para ningún nivel y materia del Departamento de Dibujo.

Se sustituyen los libros de texto por el material preparado por el departamento, Este material está disponible en la plataforma **Moodle** del Centro y también en Classroom. El departamento también proporciona material fotocopiado cuando es necesario.

Es conveniente usar una gran variedad de medios, ya que todos ellos poseen ventajas, pero también inconvenientes.

Los medios audiovisuales e informáticos potencian la comunicación en el aula y mantienen el interés del alumno. El medio debe seleccionarse de acuerdo con las necesidades del alumnado. Deben variarse los medios, materiales y recursos didácticos, para favorecer la comunicación y mantener el interés del alumno.

El material impreso favorece que el alumno atienda a las explicaciones del docente en lugar de tomar apuntes. Su gran ventaja es su abundancia y fácil acceso.

Este material también puede ser consultado en las diferentes aulas virtuales (CLASSROOM) donde están disponibles los temas teóricos y otros materiales didácticos elaborados por el departamento y/o enlaces a páginas web..

1.5 REFERENCIAS A LA LEGISLACIÓN ACTUAL

La normativa básica de aplicación a las presentes Programaciones Didácticas es la siguiente:

1. ORDEN de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.
2. REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (BOE 03-01-2015).
3. CORRECCIÓN de errores del Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria obligatoria y del Bachillerato (BOE 01-05-2015).
4. ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los criterios los contenidos y los criterios de evaluación

de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (BOE 29-01-2015).

5. DECRETO 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la comunidad Autónoma de Andalucía. (BOJA 28-06-2016).
6. ORDEN de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato 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.
7. ORDEN de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación Secundaria 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.

1.6 ENSEÑANZA PRESENCIAL MEDIDAS Y ACTUACIONES FRENTE AL COVID 19.

El contexto sanitario actual permite la presencialidad total de todos los cursos del centro escolar pero intentando bajar la ratio siempre que sea posible,

En nuestro caso, el departamento pierde por la nueva normativa la EPVA de 1º eso y ganamos la EPVA en 3º eso, con lo que la optativa de 3º eso que habitualmente disponíamos, desaparece.

Otra medida que el departamento ha debido asumir es la de convertir una de las aulas específicas en aula permanente del grupo, donde se imparten otra serie de asignaturas.

Las clases impartidas en el aula se verán reforzadas con el uso de las plataformas, principalmente Moodle y Classroom, junto con el correo electrónico y la plataforma Pasen-Séneca para comunicación con la familia y el propio alumnado.

El uso de estas plataformas serán utilizadas como un refuerzo a los conceptos teóricos que impartimos principalmente en el aula, con diferentes apoyos a enlaces web y videotutoriales, para una mayor asimilación y comprensión por parte del alumnado en su aprendizaje. Paralelamente se ofrecerán una serie de ejercicios para que puedan practicar los conceptos teóricos adquiridos y puedan realizarlos de forma continua, tanto en casa como en el aula.

Los alumnos que por cualquier motivo puntual tengan que estar confinados en casa durante un tiempo determinado, podrán acceder a las plataformas y seguir on line la asignatura, pudiendo entregar las tareas por esa vía y/o físicamente a su incorporación.

En caso de un confinamiento completo o parcial funcionaremos a través de estas plataformas, tanto para pruebas evaluables como tareas y ejercicios que se propongan durante ese periodo de confinamiento o enfermedad prolongada.

Las materias programadas por nuestro Departamento Didáctico corresponden a enseñanzas presenciales, tanto para los niveles educativos de la E.S.O. como para el Bachillerato, por lo que la asistencia diaria a clase resulta absolutamente esencial para el correcto desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

2. PROGRAMACIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO

2.1 ELEMENTOS TRANSVERSALES.

En nuestra materia pueden ser tratados todos los temas transversales recomendados por el Diseño Curricular Base a lo largo del desarrollo de las unidades didácticas. Al integrarlos en el currículo, el objetivo es lograr una sociedad solidaria y distributiva, que racionalice el consumo y elimine la violencia como forma de resolver los conflictos. Que esté basada en una convivencia sólida, en un medio ambiente equilibrado y en la igualdad de derechos y deberes entre las personas.

A lo largo de todas las unidades didácticas y por tanto, de todo el curso, se trata de abordar no sólo los contenidos conceptuales, sino otros paralelos, que fomenten actitudes óptimas dentro de una sociedad plural y multicultural, desarrollando una serie de valores en el individuo que favorezcan la convivencia.

La presencia de los temas transversales impregna toda la actividad durante el desarrollo de las clases. Los temas a los que se les dará mayor relevancia serán:

Educación para la paz.

En la materia que nos ocupa constituye para los alumnos una ventana al mundo actual y sus representaciones. Valiéndonos de la inmediatez de la imagen digital podemos promover en los alumnos y alumnas a una reflexión ante la violencia que consumen en los medios a su alcance y la necesidad de respuestas pacíficas con los problemas cotidianos. Fomentando el trabajo en equipo, que refuerza las actitudes de respeto, evita el rechazo de otras ideas y potencia el diálogo y la comprensión para lograr acuerdos.

Educación moral y cívica.

Empleando en todo el proceso, comportamientos y actuaciones acordes con la solidaridad, tolerancia, autoestima y respeto, que se pueden aplicar a cualquier actividad de aula. Desarrollando valores como la democracia, el pluralismo y el sentido crítico. Nos resultará fácil su introducción en los bloques de Medios de Comunicación y de la Publicidad.

Educación para la convivencia.

Ayuda a consolidar principios y normas universales a través de una convivencia guiada por un código ético y construido por el diálogo.

Educación en valores.

La valoración del método científico surge como una forma de aprendizaje del conocimiento. Por otro lado, se puede desarrollar un espíritu crítico mediante la confrontación de diferentes posturas respecto de determinadas formas de hacer y crear. Un buen momento para el fomento de la tolerancia es a la hora de realizar trabajos individuales por parte del alumnado y defenderlos ante el resto de compañeros y compañeras.

Educación para la igualdad.

Hay que promover valores de igualdad en el alumnado, cuidando de que estos no caigan en la repetición de tópicos y estereotipos que les brindan los medios audiovisuales, tan presentes en su día a día, y fomentando su actitud crítica ante los roles sexistas implícitos en nuestra cultura. Participando todos por igual en las actividades de grupo propiciando el intercambio fluido de papeles entre alumnos y alumnas, y potenciar la participación de éstas en los debates y toma de decisiones como mecanismo corrector de situaciones de discriminación sexista.

Educación ambiental.

Entendiendo el ambiente no solo como el medio natural, sino como el espacio físico en el que desarrollamos nuestra actividad vital. Se fomentan actitudes de cuidado, protección y respeto por el medioambiente. Además, se insiste en el reciclaje de materiales para su

aprovechamiento en futuros trabajos de nuestra materia.

Educación para el consumo.

Se pretende dotar a los alumnos de instrumentos para desenvolverse en esta sociedad de consumo y que adquieran una actitud crítica hacia ella. Para esto es importante el estudio y conocimiento de las claves de la publicidad y la lectura de imágenes que se imparte en esta materia. Tenemos que fomentar el consumo responsable en los jóvenes, que son el target principal de las campañas publicitarias de nuevas tecnologías y moda.

Educación para la salud.

Debemos atender a la concepción de “salud” que venden los mass-media a los adolescentes y que acaban provocando desórdenes alimenticios y obsesiones por alcanzar el físico perfecto debido a la etapa de desarrollo psicológico en la que se encuentran. Tendremos muchas oportunidades durante el curso de poner en tela de juicio la credibilidad que para la sociedad actual tienen los medios audiovisuales y propiciar el criterio personal, ayudando así al desarrollo del sujeto.

Educación vial.

Una apreciación de sentido común, que por desgracia se fundamenta y confirma cuando se analizan las estadísticas nacionales y europeas, es que un elevado porcentaje de víctimas de accidentes relacionados con el tráfico son personas de edad comprendida entre los cinco y los diecisiete años. Nos serviremos entre otros de los mensajes publicitarios.

Cultura andaluza.

Los temas de cultura andaluza se recogerán en aquellos aspectos que lo posibiliten y utilizando ejemplos en los que la representación andaluza elegida sea suficientemente significativa para ilustrar las unidades didácticas.

2.2 COMPETENCIAS CLAVES.

Es necesario destacar que en el marco de la propuesta realizada por la Unión Europea se han identificado siete competencias claves que los alumnos deben adquirir durante sus estudios:

- a) **Comunicación lingüística.**
- b) **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.**
- c) **Competencia Digital.**
- d) **Aprender a aprender.**
- e) **Competencias sociales y cívicas.**
- f) **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.**
- g) **Conciencia y expresiones culturales.**

La incorporación de las competencias claves al currículo se realiza bajo un planteamiento integrador, de modo que no haya una relación unívoca entre las diferentes materias y las competencias básicas; es decir, que no haya competencias básicas asociadas a una sola materia.

CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVES

Competencia lingüística.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Muchos de los lenguajes artísticos (cómic, cine, diseño gráfico, diseño industrial, etc.) integran el lenguaje oral o escrito con la imagen. Por ello, la Educación plástica y visual, como materia que trata sobre diversos lenguajes artísticos, plásticos y visuales, que tienen carácter universal, también contribuye a adquirir la competencia en comunicación lingüística en cuanto que favorece la reflexión sobre las relaciones que se establecen entre diversos lenguajes en los actos de comunicación.

La educación plástica y visual favorece asimismo la comprensión y expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y a la normalización técnica.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Aprendiendo a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje, en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Competencia digital.

El estudio de la imagen y el uso de recursos tecnológicos como herramienta potente para la producción de creaciones visuales, se utilizan en gran parte de la materia.

Competencia para aprender a aprender.

Se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa y la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como, la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencias sociales y cívicas.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. El alumnado se ve obligado a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Conciencia y expresiones culturales.

En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Concretando estas competencias en nuestras asignaturas, algunos indicadores para evaluar dichas competencias podrían ser los siguientes:

Competencia en comunicación lingüística.

1. Dominio de la expresión oral de la lengua en diferentes contextos.
2. Comprende lo que lee, localiza, recupera información y reconoce las ideas principales y secundarias.
3. Manejo y dominio de la lengua escrita (escribir correctamente las palabras, componer textos de tipología diversa e implicarse en la escritura) en diferentes contextos.
4. Habilidad para seleccionar y aplicar los objetivos de la lengua a las acciones propias de la comunicación lingüística.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

1. Habilidad para utilizar números, símbolos y sus operaciones básicas que desarrollan el cálculo mental y escrito.
2. Conoce y utiliza formas de expresión y razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones.
3. Dominio de los aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad para resolver problemas relacionados con la vida diaria.
4. Planifica, utiliza estrategias para resolver problemas matemáticos de la vida cotidiana y realiza una presentación clara, ordenada y argumentada.
5. Conoce, comprende y explica, con criterios científicos, algunos cambios que tienen lugar en la naturaleza y en la tecnología para resolver problemas sencillos de la vida cotidiana.
6. Planifica sus investigaciones: observar y preguntarse, manipular y experimentar, formular hipótesis, verificar y argumentar.
7. Conoce, comprende y valora el uso responsable de los recursos naturales y el cuidado del medio ambiente, conociendo las posibilidades del reciclaje de materiales, valorando el impacto de la acción humana sobre la naturaleza.
8. Conoce, comprende y valora la importancia en la salud de los métodos de prevención de ciertas enfermedades, los efectos nocivos de algunas sustancias y los aspectos básicos y beneficiosos de una alimentación adecuada.

Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

1. Utilización habitual de los recursos tecnológicos para resolver problemas reales.
2. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
3. Selección, valoración y uso autónomo, responsable de las diversas herramientas tecnológicas para organizar la información.

Competencia para aprender a aprender.

1. Utiliza técnicas para organizar, memorizar y rescatar la información, utilizando resúmenes, esquemas o mapas conceptuales.
2. Reflexiona sobre su aprendizaje: organización del trabajo, aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje, autocorrección y autoevaluación.
3. Tiene curiosidad por plantearse preguntas para obtener información que se transforme en conocimiento.
4. Demuestra interés por investigar y resolver diversas situaciones que se plantean diariamente.

Competencias sociales y cívicas.

1. Comprende la realidad social en la que vive, la organización y el funcionamiento de las sociedades, su riqueza y pluralidad.
2. Participa activamente en las actividades del aula y del centro, cumpliendo con las normas establecidas y mostrando respeto por las características personales propias y la de sus compañeros y compañeras.
3. Utiliza el juicio crítico basado en valores y prácticas democráticas para afrontar la convivencia y la resolución de conflictos.
4. Presenta actitudes constructivas, solidarias, responsables ante derechos y obligaciones ciudadanas.

Competencia Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

1. Habilidad para relacionarse, cooperar y trabajar en equipo.
2. Tiene el hábito de trabajo y es capaz de solucionar problemas de forma autónoma, sabiendo tomar decisiones.
3. Capacidad para imaginar y emprender acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.
4. Capacidad para evaluar acciones y/o proyectos, el propio trabajo y capacidad para evaluar el trabajo realizado en equipo.

Conciencia y expresiones culturales.

1. Representa de forma personal ideas, acciones y situaciones, valiéndose de los recursos creativos que el lenguaje plástico y visual proporciona.
2. Profundiza en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante los trazados geométricos, el estudio de la proporción y los sistemas de representación siendo sensible a sus cualidades estéticas y funcionales.
3. Reconoce y valora las manifestaciones artísticas y culturales del mundo social cultural actual y de otras épocas.
4. Interés por la participación en la vida cultural y en la contribución para la conservación del patrimonio artístico y cultural.

2.3 METODOLOGÍA.

Un método son todos aquellos criterios y actuaciones que utilizamos para promover el aprendizaje del alumnado. Formularemos nuestra metodología en función de los objetivos, y se materializa en la forma de seleccionar y secuenciar las actividades de enseñanza y aprendizaje.

La metodología deberá partir siempre de los conocimientos previos del alumnado, para poder conectar directamente con sus intereses y necesidades. De este modo, al alumnado le resultará más fácil encontrar una finalidad a los nuevos conocimientos, considerándolos más útiles e interesantes. Es decir, deberá conectar con su realidad para conseguir un aprendizaje significativo.

Este curso seguiremos reforzando las clases presenciales con el apoyo de las plataformas, principalmente con Moodle y Classroom, donde se subirán los contenidos teóricos y ejercicios prácticos para su aprendizaje. Esto permitirá que el alumnado siga las clases cuando esté enfermo y/o presente las actividades solicitadas.

Igualmente daremos uso del correo electrónico, para una respuesta más ágil y rápida.

El profesor guiará al alumno en su aprendizaje con la ayuda de los siguientes métodos:

Método constructivista.

Con este método se pretende que el alumno integre los nuevos conocimientos en los conocimientos que ya posee, modificando sus esquemas mentales. Para esto, debe conseguir relacionar de forma significativa los conocimientos previos con los nuevos.

Método investigativo.

Con este método se quiere dejar atrás el modelo de alumno que simplemente recibe información, pasando a un alumno que participa en la construcción de su propio conocimiento gracias a la indagación. Es muy interesante favorecer este tipo de técnicas en el aula, ya que lo más recordado por una persona es aquello que ella misma ha descubierto. Además, ayuda a que el alumno sea capaz de desarrollar su autonomía a la hora de trabajar y recabar información.

Método discursivo.

Método complementario a los anteriores en el que se favorece el intercambio de ideas y opiniones entre los alumnos. De este modo, es un método que ayuda a desarrollar actitudes muy importantes en el alumnado, como el respeto por las opiniones ajenas y el turno de palabra de los compañeros: es un gran sistema para educar a futuros ciudadanos adultos respetuosos y dialogantes.

Para alcanzar este propósito articulamos los objetivos atendiendo a los siguientes criterios:

Criterio de dificultad.

Organizando los contenidos de modo que comiencen por los de carácter más concreto y básico que preparen para entender los más abstractos y que exigen una mayor capacidad de comprensión espacial.

Criterio de interés.

La metodología debe conectar con los intereses y necesidades de los alumnos, proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y la utilidad de los aprendizajes.

Criterio de organización cíclica.

Los temas más complejos se estudian en varios cursos siguiendo una graduación en el nivel de dificultad de forma que el primer ciclo funciona como introducción, y el cuarto como especialización. Esto permite que aquellos alumnos y alumnas que no imparten todos los cursos del área, al ser el cuarto curso optativo, tengan una visión de conjunto. Para todos los alumnos y alumnas del área la visión final del fenómeno visual y plástico será la misma, total y de conjunto, aunque para algunos tendrá un carácter más superficial y epidérmico.

Criterio de actualidad.

El planteamiento de los contenidos, las imágenes y las referencias tienen como referencia preferente el mundo actual y su faceta visual y de nuevas tecnologías.

Criterio de operatividad.

Se basa en la idea de imagen como medio comunicativo y queda reflejado en torno a la formulación de **saber ver**, **saber interpretar** y **saber hacer**. Observar, analizar y hacer son los principios básicos que animan nuestra metodología.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS.

1. Utilizar todos los medios audiovisuales que faciliten la comprensión de los objetivos.
2. Ilustrar las actividades con ejemplos del arte y el diseño de distintas culturas, evocando especialmente la andaluza.
3. Ejercitar el uso de las técnicas, buscando aplicaciones cercanas al entorno cotidiano de los alumnos y alumnas.
4. Adecuar las actividades a las circunstancias específicas de las alumnas y alumnos.
5. Favorecer la creatividad y expresión personal, partiendo de planteamientos comunes, fomentando la experimentación encauzada o intuitiva.
6. Liberar a los alumnos y alumnas de tareas en casa, en lo posible, impulsándolos a crear un ambiente adecuado en el aula.
7. Programar sesiones en las que las alumnas y alumnos analicen sus trabajos, explicando el proceso seguido y respondiendo a las preguntas que formulen sus compañeros, fomentando las críticas constructivas y destacando los aspectos positivos de cada trabajo.
8. Animar a los alumnos y alumnas a superar las dificultades de cada material y técnica, a persistir frente a la falta de destrezas, a probar nuevos caminos ante el agotamiento de los recursos personales.
9. Mostrar trabajos realizados por alumnos y alumnas de cursos anteriores que ilustren las distintas soluciones aportadas a las actividades propuestas.

2.4 CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES.**ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA. PRIMER CICLO.**

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.**OBJETIVOS.**

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, sus 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.

METODOLOGÍA.

1. La articulación secuencial de los contenidos de la educación plástica visual y audiovisual en el primer ciclo de la E.S.O. nos permite gestionar los recursos metodológicos adecuándolos a la edad y madurez de nuestro alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas.
2. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa deben garantizar el progreso adecuado de las competencias y la consecución de los objetivos de cara a los del segundo ciclo y estudios posteriores.
3. La didáctica de esta asignatura se entiende como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que comprende, que trata de hacer de la materia un medio para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual.
4. Se establecerán técnicas que permitan el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la creación de imágenes propias como del análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.
5. Se utilizará una metodología que favorezca el desarrollo de las competencias clave. La metodología será activa y flexible, basada en el conocimiento a través de la práctica. Se favorecerá colocar al alumnado en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de su contexto.
6. Se fomentará 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.
7. Se posibilitará la realización de proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo. El desarrollo de estos proyectos, desde la fase inicial de investigación hasta la realización del producto final, exigirá una organización y unas destrezas que contribuirán a alcanzar los objetivos y a desarrollar las competencias asociadas a esta materia.
8. El punto de partida de los proyectos tanto individuales como colectivos comenzará con la propuesta de elaboración por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y sus posibles alternativas que lleven finalmente a la elección del proyecto a realizar. El profesorado facilitará los recursos y materiales, ayudará en la búsqueda de la información y documentación necesaria y prestará ayuda y apoyo al alumnado cuando éste lo necesite.

9. Se posibilitará que el alumnado utilice los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, eligiendo aquellos que sean más afines a sus inquietudes y que potencien su sentido crítico y su espíritu creador. Se favorecerán los recursos actuales asociados a las nuevas culturas urbanas y los que proporcionan las nuevas tecnologías.
10. 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.
11. Paralelamente a la impartición de la materia en el aula, se habilitarán plataformas digitales (Moodle centros y Google classroom) para ayudar al alumnado que tuviera que confinarse debido al Covid 19 o en caso de otra enfermedad pudiera seguir las clases sin problema.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA PRIMER CICLO DE ESO.

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 témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.
12. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
13. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
14. Identificar signifiante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
15. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
16. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
17. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
18. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
19. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.

20. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
21. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.
22. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
23. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
24. 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.
25. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.
26. Aprender 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.
27. 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.
28. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
29. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
30. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
31. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
32. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
33. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
34. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
35. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
36. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
37. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
38. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
39. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
40. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
41. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
42. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
43. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.
44. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT. °°
45. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
46. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.

47. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
48. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
49. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.

ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA. PRIMER CICLO.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. Segundo curso de E.S.O.

CONTENIDOS.

Unidad 1.

LECTURA DE IMÁGENES.

1. La imagen. Las funciones de la imagen. Naturaleza de la imagen.
2. Introducción a la lectura de imágenes.
3. Modelo representativo, simbólico y convencional. Características principales de la imagen: denotación y connotación.
4. El formato. El encuadre: planificación y angulación.
5. La composición. Leyes compositivas. El equilibrio compositivo. Fundamentos y esquemas compositivos. El centro de atención. El sentido de lectura.
6. La estructura espacial. Organización del espacio bidimensional.
7. El movimiento.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
2. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
3. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
4. Conoce la importancia de la composición en la creación de obras plásticas.
5. Diferencia los elementos de la composición en manifestaciones artísticas.

Unidad 2.

POLÍGONOS Y SISTEMAS MODULARES.

1. Polígonos regulares.
2. Construcciones de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita.
3. Construcciones de polígonos regulares conocido el lado.
4. Métodos generales para la construcción de polígonos regulares.
5. Polígonos estrellados.
6. Las formas poligonales en el diseño y el arte.
7. Redes poligonales.
8. Redes modulares: simples y compuestas. Anomalías.
9. El módulo. Movimientos del módulo: giro y desplazamiento.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
2. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.

3. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
4. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
5. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
6. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
7. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

Unidad 3.

TANGENCIAS Y ENLACES.

1. La circunferencia, conceptos fundamentales.
2. Posiciones relativas de una recta con respecto a una circunferencia.
3. Tangencias entre una circunferencia y una recta.
4. Tangencias entre dos circunferencias.
5. Enlaces conceptos básicos.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

Unidad 4.

CURVAS EMPLEADAS EN LA TÉCNICA.

1. Las curvas empleadas en la técnica: óvalos, ovoides y espirales.
2. Conceptos básicos de curvas cónicas.
3. Las formas curvas en la naturaleza y el arte.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
2. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
3. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

Unidad 5.

LOS ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES.

1. La luz. La luz como elemento fundamental de expresión.
2. La luz y las formas: luz natural y luz artificial.
3. Cualidades de la luz: dirección, calidad e intensidad.
4. El volumen y su representación. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados.
5. El claroscuro. Procedimientos para representar el claroscuro: rayado, mancha y grisalla.
6. El volumen. La representación del volumen.
7. El tratamiento de las superficies.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
2. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
3. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

Unidad 6.

LOS LENGUAJES INTEGRADOS.

1. El arte secuencial.
2. El cine y el cómic, dos lenguajes paralelos.
3. La fotografía.
4. La fotografía y la publicidad.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
2. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
3. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
4. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

Unidad 7.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

1. La representación técnica del espacio.
2. Tipos de proyecciones.
3. Fundamentos de los sistemas de representación.
4. Normas para el dibujo de vistas.
5. Representación de cuerpos sencillos.
6. Dibujo de perspectivas sencillas.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
2. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
3. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

Unidad 8.

EL PROCESO DE DISEÑO.

1. Definiciones de diseño.
2. El proceso de creación: métodos de trabajo y elaboración de las ideas.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
3. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Unidad 9.

CUALIDADES DE LAS SUPERFICIES.

1. Las texturas. Percepción visual y percepción táctil.
2. Texturas táctiles y visuales.
3. Tipos de texturas: de origen natural y de origen artificial.
4. Creación de texturas: procesos fotográficos, digitales, quirográficos y mecánicos.
5. El collage y decollage.
6. La expresividad de la textura en el arte.
7. Cualidades simbólicas de las texturas.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
2. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
3. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

TEMPORALIZACIÓN. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

1. **Primer trimestre.**
Lectura de imágenes.
Los elementos configurativos de los lenguajes visuales.
Representación del espacio
2. **Segundo trimestre.**
Cualidades de las superficies
Tangencias y enlaces.
Curvas empleadas en la técnica.
Polígonos y sistemas modulares

3. **Tercer trimestre.**
Fundamentos de los sistemas de representación.
Los lenguajes integrados.
El proceso de diseño.

ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA. SEGUNDO CICLO.**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. Cuarto curso de E.S.O.****OBJETIVOS.**

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, sus 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.

METODOLOGÍA.

La didáctica de esta asignatura se entiende como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que comprende, que trata de hacer de la materia un medio para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual.

Se establecerán técnicas que permitan el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la creación de imágenes propias como del análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

Se utilizará una metodología que favorezca el desarrollo de las competencias clave. La metodología será activa y flexible, basada en el conocimiento a través de la práctica. Se favorecerá colocar al alumnado en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de su contexto.

Se fomentará 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.

Se posibilitará la realización de proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo. El desarrollo de estos proyectos, desde la fase inicial de investigación hasta la realización del producto final, exigirá una organización y unas destrezas que contribuirán a alcanzar los objetivos y a desarrollar las competencias asociadas a esta materia.

El punto de partida de los proyectos tanto individuales como colectivos comenzará con la propuesta de elaboración por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y sus posibles alternativas que lleven finalmente a la elección del proyecto a realizar. El profesorado facilitará los recursos y materiales, ayudará en la búsqueda de la información y documentación necesaria y prestará ayuda y apoyo al alumnado cuando éste lo necesite.

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.

Paralelamente a la impartición de la materia en el aula, se habilitarán plataformas digitales (Moodle centros y Google classroom) para ayudar al alumnado que no pueda asistir a clase a seguir la materia..

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL SEGUNDO CICLO DE E.S.O.

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.
6. 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.
7. 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.
8. 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.

9. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.
10. 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.

CONTENIDOS.

Unidad 1.

EXPRESIÓN PLÁSTICA.

1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
2. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
3. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
4. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
5. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
6. 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.
7. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
8. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
9. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Estándares de aprendizaje evaluables.

- 1 Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
- 2 Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- 3 Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
- 4 Cambia el significado de una imagen por medio del color.
- 5 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- 6 Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
- 7 Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
- 8 Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
- 9 Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Unidad 2.**DIBUJO TÉCNICO.**

1. Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
2. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano.
3. 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.
4. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
5. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
6. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Estándares de aprendizaje evaluables.

- 1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- 2 Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- 3 Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- 4 Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
- 5 Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- 6 Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- 7 Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
- 8 Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
- 9 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Unidad 3.**FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.**

1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño.
2. 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.
3. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.
4. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.

5. 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.
6. 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.

Estándares de aprendizaje evaluables.

- 1 Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
- 2 Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
3. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
- 4 Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- 5 Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- 6 Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
- 7 Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
- 8 Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
- 9 Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

Unidad 4.

LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
2. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Las industrias audiovisuales en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
3. La fotografía: inicios y evolución.
4. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.
5. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.
6. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Realiza un story board a modo de guion para la secuencia de una película.
2. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

- 3 Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- 4 Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
- 5 Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- 6 Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
- 7 Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

TEMPORALIZACIÓN. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

1. **Primer trimestre:**
Expresión plástica y Dibujo Técnico.
2. **Segundo trimestre:**
Expresión plástica y Dibujo Técnico
3. **Tercer trimestre:**
Lenguaje audiovisual

BACHILLERATO. SEGUNDO CURSO.**CULTURA AUDIOVISUAL II. Bachillerato de arte.****OBJETIVOS.**

El objetivo vertebral de esta materia es poner al alumnado en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de su tiempo. 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.

Se trata por tanto de comprender, analizar y reformular la cultura visual de la sociedad en la que vivimos para comprender sus significados y como éstos afectan a las «visiones» de nosotros mismos y de la realidad que nos rodea.

Las líneas directrices que ordenan los contenidos de la materia son: la imagen, su significado y posibilidades expresivas; los medios de comunicación y la producción audiovisual, con especial énfasis en la fotografía, el vídeo y el sonido.

El propio carácter de la materia hace que los contenidos procedimentales adquieran una especial relevancia, proporcionando a los alumnos herramientas con las que interactuar en el marco de la cultura audiovisual. Estos contenidos deben ser, por tanto, entendidos como elementos de análisis y trabajo comunes a todos los bloques.

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. Criterios de evaluación.

METODOLOGÍA.

1. Se utilizará una metodología que favorezca el desarrollo de las competencias clave. La metodología será activa y flexible, basada en el conocimiento a través de la práctica. Se favorecerá colocar al alumnado en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de su contexto.
2. El empleo de los recursos técnicos será necesario para realizar los trabajos prácticos. La información teórica será la base o el apoyo para la práctica.
3. Se fomentará la realización de proyectos de trabajo, donde el alumnado pueda tomar la iniciativa en su aprendizaje, potenciando el interés por la investigación, la búsqueda de información y la aplicación de los recursos de los que disponen los centros educativos.
4. La secuenciación y concreción de los contenidos permitirá que el alumnado pueda seleccionar y desarrollar, en la medida de lo posible, su propio nivel de especialización en los diferentes recursos.
5. 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.
6. 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.
7. Se potenciará la diversificación en la utilización de medios para favorecer, enriquecer y motivar el desarrollo del aprendizaje en el ámbito del conocimiento.

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.
5. Reconocer las propiedades diferenciadoras de la imagen fotográfica. CAA, CSC, CEC.
6. Analizar las composiciones fotográficas, valorando la disposición de los elementos dentro del espacio físico de la imagen. CCL, CAA, SIEP.
7. Analizar la capacidad expresiva de la imagen en blanco y negro y su utilización como alternativa a la fotografía en color. CMCT, CAA, SIEP.
8. Analizar la composición del color a través del sistema RGB. CMCT, Cd.
9. Analizar el uso del color en la imagen fija: saturación, matiz, inversión, etc. CMCT, SIEP.
10. Identificar los patrones icónicos de la fotografía como instrumento de difusión de la injusticia social. CAA, CSC, CEC.

11. 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.
12. Exponer y comentar las claves plásticas de la obra de los fotógrafos de moda. CCL, CAA, CSC.
13. Reflexionar acerca de la relación imagen-realidad surgida en la obra gráfica de Chema Madoz. CAA, CEC.
14. 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.
15. 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.
16. 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.
17. Diferenciar la calidad de la imagen en cuanto a resolución, brillo, luminosidad, etc. Obtenida por diferentes medios digitales. CMCT, CD, SIEP.
18. Analizar las características técnicas necesarias para la creación de los efectos: cámara rápida, lenta y bullet time. CMCT, CAA.
19. Valorar los resultados expresivos obtenidos al alterar la velocidad de reproducción de las imágenes en movimiento. CMCT, CAA, CSC, SIEP.
20. Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa. CAA, CSC.
21. Diferenciar los principales tipos de plano de imagen. CMCT, CAA.
22. Analizar la importancia narrativa del flashback en la construcción narrativa cinematográfica. CSC, CEC.
23. Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa. CCL, CSC, CEC.
24. 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.
25. Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales. CMCT, CAA, CEC.
26. 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.

CONTENIDOS.

Bloque 1.

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

1. La función expresiva del sonido. Características técnicas del sonido.
2. La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfónica.
3. La grabación y difusión musical. Los sistemas monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3 y otros posibles.
4. La relación perceptiva entre imagen y sonido: diálogos, voz en off, efectos especiales, música.

5. La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas.
6. Integración del sonido en las producciones audiovisuales.
7. Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen.
8. 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.
9. 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.
10. La comedia visual en Buster Keaton y Harold Lloyd.
11. La comedia dialogada. La obra cinematográfica de Woody Allen.
12. La comedia coral. La obra cinematográfica de Luis García Berlanga.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Explica las características físicas del sonido, proceso de creación y difusión.
2. Realiza grabaciones de sonido con aparatos sencillos y valora los resultados obtenidos.
3. Realiza edición digital, convirtiendo piezas musicales de un sistema de sonido a otro (monoestéreo, PCM wav, aiff- mp3) y evalúa los resultados. Tamaño, calidad, destino final, etc.
4. Construye piezas audiovisuales combinando imagen y sonido. Integrando: voz en off, piezas musicales y efectos en la narración visual.
5. Analiza el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros (voz, efectos y música) empleados en una producción radiofónica o en la banda sonora de una producción audiovisual.
6. Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido.
7. Relaciona la banda sonora de películas emblemáticas y su importancia en la calidad del conjunto total de la obra fílmica realizada.
8. Analiza la composición musical de bandas sonoras en España, valorando la calidad de la construcción musical realizada.
9. Reconoce las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen los medios sonoros.
10. Identifica las funciones y necesidades de los sistemas técnicos empleados en la integración de imagen y sonido en un audiovisual o en new media.
11. Explica las características principales de la narrativa visual del cine mudo, referenciando sketches emblemáticos de la historia de este cine.
12. Comenta las diferencias narrativas entre la comedia de chiste visual y sonoro.
13. Analiza la composición visual en las comedias corales, explicando la complejidad técnica de su resolución narrativa.

Bloque 2.

CARACTERÍSTICAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA EN LOS DIFERENTES MEDIOS.

1. La industria cinematográfica, videográfica y televisiva según la evolución histórica de las actividades de producción audiovisual.
2. Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales.
3. Proceso de producción audiovisual y multimedia.

4. Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales.
5. Edición y postproducción de documentos multimedia.
6. 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.
7. Los festivales de cine en Andalucía como referencia para las diferentes industrias, Málaga, Sevilla, Huelva, etc.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Analiza la visión del mundo del cine en películas representativas.
2. Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y de la radiodifusión con las necesidades y características de los productos demandados por la sociedad.
3. Reconoce las diferentes funciones de los equipos técnicos humanos que intervienen en las producciones audiovisuales y en los multimedia.
4. Compara las características fundamentales de los destinatarios de la programación de emisiones de radio y televisión.
5. Describe la postproducción, finalidad y técnicas aplicadas a la creación audiovisual.
6. Analiza la evolución de los efectos en el cine.
7. Valora la necesidad del audio descripción y la subtitulación de productos audiovisuales y multimedia.

Bloque 3.

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

1. El lenguaje de la televisión. Características técnicas y expresivas.
2. Los géneros y formatos de programas de televisión. La televisión del futuro. TV interactiva. Los hitos de la televisión en el lenguaje audiovisual.
3. La televisión en España. Tipologías de programas para televisión y su realización. Informativos, entretenimiento, drama, comedia, terror, musicales, concursos, etc. Los grandes realizadores.
4. 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.
5. La radio y la televisión como servicio público. Medios de comunicación audiovisual de libre acceso.
6. 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.
7. La producción de programas de radio y televisión en Andalucía.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Analiza producciones radiofónicas y televisivas identificando las características de los distintos géneros y distinguiendo los estereotipos más comunes presentes en los productos audiovisuales.
2. Analiza piezas emblemáticas de los principales realizadores de Televisión en España y comenta la calidad del producto realizado.
3. Comenta las principales características de la retransmisión radiofónica y la

- evolución desde su inicio hasta los sistemas digitales actuales.
4. Identifica las características principales de los géneros radiofónicos.
 5. Analiza la estructura de los principales géneros radiofónicos, estableciendo sus diferencias principales: presentación, ritmo narrativo, locución, recursos musicales y sonoros, etc.
 6. Valora la participación de los estudios de audiencias en la programación de los programas de radio y televisión.
 7. Comenta la importancia de los programas informativos de radio y televisión y su trascendencia social.
 8. Compara la misma noticia relatada según diferentes medios de comunicación y establece conclusiones.
 9. Valora la influencia de los medios de comunicación a través de la red.

Bloque 4.

LA PUBLICIDAD. EL ANÁLISIS DE LA IMAGEN PUBLICITARIA.

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

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Reconoce las distintas funciones de la publicidad, diferenciando los elementos informativos de aquellos otros relacionados con la emotividad, la seducción y la fascinación.
2. Analiza diferentes imágenes publicitarias relacionando su composición y estructura con la consecución de sus objetivos.
3. Justifica la composición comunicativa y la estructura spots y mensajes publicitarios en relación con la consecución de sus objetivos.
4. Analiza diferentes recursos utilizados para insertar publicidad en los programas: el spot, el patrocinio, la publicidad encubierta, etc.
5. Difiere las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos.
6. Reconoce y explica razonadamente la presencia de la publicidad y del patrocinio en la imagen social de los actores y su trascendencia social.
7. Analiza la relación entre el deporte y el patrocinio comercial o la publicidad.

Bloque 5.

ANÁLISIS DE IMÁGENES Y MENSAJES MULTIMEDIA.

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

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Analiza producciones multimedia y new media justificando las soluciones comunicativas empleadas.
2. Compara los contenidos comunicativos audiovisuales que se encuentran en internet valorando la adecuación de los emisores y las repercusiones de los mismos.
3. Reconoce expresiva y narrativamente un film valorando sus soluciones técnicas en la creación del mensaje.
4. Analiza expresiva y narrativamente un programa de televisión valorando sus soluciones comunicativas y el público al que va dirigido.
5. Elabora una pequeña producción audiovisual aplicando soluciones expresivas según el género y formato seleccionado.

TEMPORALIZACIÓN. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

1. **Primer trimestre:**
Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media.
Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios.
2. **Segundo trimestre:**
Los medios de comunicación visual.
La publicidad. El análisis de la imagen publicitaria.
3. **Tercer trimestre:**
Análisis de imágenes y mensajes multimedia.

BACHILLERATO. SEGUNDO CURSO.**DIBUJO ARTÍSTICO II. Bachillerato de arte.**

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.

El 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.

El segundo curso incluye conceptos asociados al desarrollo de las habilidades expresivas, la creatividad y la capacidad interpretativa, configurándose igual que en primer curso en cinco bloques temáticos cuyo orden de presentación no implica necesariamente una secuencialidad.

1. **Primer bloque.**
El primer bloque plantea el estudio de la forma y sus interrelaciones.
2. **Segundo bloque.**
El segundo bloque deriva hacia la expresión de la subjetividad.
3. **Tercer bloque.**
El bloque tercero introduce la perspectiva como instrumento de representación espacial.
4. **Cuarto bloque.**
El cuarto bloque inicia al alumnado en el dibujo del cuerpo humano.
5. **Quinto bloque.**
El bloque quinto 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.

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, aplicándolos 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.

METODOLOGÍA.

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 metodologías utilizadas y el proceso evaluador será consecuencia de ellos.

Bloque 1.

LA FORMA.

1. Estudio y transformación. Exploración de la forma mediante el apunte, el boceto y el croquis.
2. Representación analítica y sintética, aplicación de los distintos niveles de iconicidad.
3. Dibujo descriptivo de las formas naturales y artificiales.

4. Análisis de los elementos estructurales y compositivos en modelos tridimensionales.
5. Representación de los elementos observados con diversas intenciones comunicativas, mediante la generación de imágenes de carácter analítico, descriptivo, ornamental o expresivo.
6. Reproducción, ampliación y reducción.
7. 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.

Estándares de aprendizajes evaluables.

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

Bloque 2.**LA EXPRESIÓN DE LA SUBJETIVIDAD.**

1. El dibujo expresivo y el dibujo conceptual: herramientas de creación en el dibujo, investigación con técnicas y procedimientos alternativos, materialización de ideas o conceptos.
2. Interpretación subjetiva de la imagen: estilización, geometrización, abstracción, síntesis, exageración.
3. Aplicación de los niveles de iconicidad a la creación de imágenes con diferentes intenciones comunicativas.
4. El desarrollo de la memoria visual.
5. La búsqueda del lenguaje personal.
6. 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.

Estándares de aprendizajes evaluables.

1. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.
2. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas).
3. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición.
4. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos.

Bloque 3.

DIBUJO Y PERSPECTIVA.

1. La percepción del espacio. Indicadores de profundidad.
2. La perspectiva aérea, el escorzo, el traslapo, las líneas y los puntos de fuga.
3. La escala visual.
4. La representación del entorno: espacios abiertos y espacios cerrados.
5. 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.

Estándares de aprendizajes evaluables.

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

Bloque 4.

EL CUERPO HUMANO COMO MODELO.

1. Representación de la figura humana a través de la Historia. Cánones y estereotipos.
2. 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.
3. El dibujo de la figura en posición estática, el escorzo y el movimiento.

4. El dibujo académico en Andalucía en los siglos XIX y XX.
5. 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.

Estándares de aprendizajes evaluables.

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

Bloque 5.

EL DIBUJO EN EL PROCESO CREATIVO.

1. 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.
2. 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.
3. 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.

Estándares de aprendizajes evaluables.

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

TEMPORALIZACIÓN. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

En una materia como ésta, resulta muy complicado secuenciar los conceptos a aprender en el tiempo debido a que la realización de cualquier obra implica la utilización de muchos de ellos. Sin embargo, en los distintos trimestres nos centraremos en un análisis más profundo de los que se citan a continuación.

1. **Primer trimestre:**
La forma.
Dibujo y perspectiva.
2. **Segundo trimestre:**
Dibujo y perspectiva.
El cuerpo humano como modelo.
3. **Tercer trimestre:**
El dibujo en el proceso creativo.
La expresión de la subjetividad.

BACHILLERATO. SEGUNDO CURSO.

DIBUJO TÉCNICO II. Bachillerato científico y tecnológico.

OBJETIVOS.

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
4. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas Une e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
5. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
6. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico 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.
7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
8. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

METODOLOGÍA.

1. La metodología a seguir en dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia.
2. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.
3. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Las capacidades se irán desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso.
4. Las construcciones geométricas no se aplicarán de manera mecánica, el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada.
5. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.
6. Se utilizará una metodología que atienda los ritmos de aprendizaje del os alumnado. Se procurará que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

7. Se utilizarán estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué.
8. Se utilizarán medios didácticos, factor clave en un planteamiento metodológico eficaz. Se emplearán medios audiovisuales que faciliten la comprensión de los contenidos y se potenciará la utilización de las aulas virtuales.
9. Se organizará el espacio escolar de forma que sea capaz de estimular y regular el trabajo individual y aliente la investigación en grupo. En la didáctica de esta materia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos enfocados a realidades profesionales cobran especial importancia. A través de los proyectos el alumnado elaborará hipótesis, investigará, evaluará los resultados, reflexionará y creará un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
10. Se potenciará 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA DIBUJO TÉCNICO.

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. CCL, CAA, CMCT.
2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. CCL, CAA, CMCT.
3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. CCL, CAA, CMCT.
4. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la «visión espacial», analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. CAA, SIEP, CMCT.
5. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. CAA, CMCT.
6. 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. CAA, CMCT.
7. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones

informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. CCL, SIEP, CSC, CMCT.

8. 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. SIEP, CSC, CMCT, CD.

CONTENIDOS.

Los contenidos de las materias Dibujo técnico I y II se desarrollan a lo largo de los dos cursos del bachillerato. En el primer curso se proporciona una visión general de la materia mediante la presentación, con distinto grado de profundidad, de la mayoría de los contenidos, cuya consolidación y profundización se abordará en segundo curso, a la vez que se completa el currículo con otros nuevos.

BLOQUES TEMÁTICOS EN LOS QUE SE ESTRUCTURA LA ASIGNATURA .

1. **Geometría plana.**
Se incluyen los contenidos sobre los trazados geométricos fundamentales en el plano, proporcionalidad y semejanza, escalas; estudio de las formas geométricas regulares e irregulares y sus transformaciones proyectivas y no proyectivas. Se incluye todo lo relacionado con las técnicas y materiales.
2. **Sistemas de representación.**
Representación objetiva de las formas geométricas, fomentando una mayor comprensión del espacio que nos rodea y una mayor capacidad visual, expresiva y comunicativa, aplicando los conocimientos de geometría plana y espacial.
3. **Normalización.**
Conocimientos de carácter normativo, sobre los códigos propios del Dibujo Técnico como un conjunto de convenciones para simplificar y estandarizar los dibujos industriales.
4. **Documentación gráfica de proyectos.**
Presentación de proyectos sencillos, de manera individual o grupal, mediante bocetos, croquis y planos de diseño gráfico, de producto o arquitectónico.

Unidad 1. POLÍGONOS.

1. Polígonos: clasificación y propiedades. Rectas y puntos notables de un polígono. Triángulos: puntos y rectas notables. Cuadriláteros. Polígonos regulares.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. 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.
2. Dibuja, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación o relaciones de semejanza.

3. Valora las numerosas aplicaciones de los polígonos tanto en el ámbito científico-tecnológico como en el artístico.

Unidad 2.

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.

1. Transformaciones geométricas: tipos y características.
2. Identidad. Traslación. Giro. Simetría central. Simetría axial. Homotecia. Semejanza.
3. Equivalencia entre polígonos. Relación de áreas.
4. La proporcionalidad inversa. Concepto de inversión. Elementos dobles de la inversión. Circunferencia de auto inversión. Inverso de un punto. Circunferencia de puntos dobles. Propiedades de la inversión. Inverso de un punto. Inversa de una recta. Inversa de una circunferencia. Aplicaciones a las tangencias.

Estándares de aprendizaje evaluables.

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. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.
3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.

Unidad 3.

LA CIRCUNFERENCIA.

1. La circunferencia. Determinación de una circunferencia. Posiciones relativas de un punto con respecto a una circunferencia. Posiciones relativas de una recta con respecto a una circunferencia. Posiciones relativas de una circunferencia respecto a otra.
2. Ángulos. Tipos: Ángulo central, inscrito, semiinscrito, interior y exterior. Determinación de su valor, aplicaciones: Arco capaz.
3. Rectificaciones de la circunferencia.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
2. Sabe construir todo tipo de ángulos a través del concepto de arco capaz.

Unidad 4.

POTENCIA.

1. Potencia. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Definición. Expresión de la potencia. Cálculo de la potencia. Signo de la potencia. Segmento representativo de la potencia. Valor de la potencia. Posiciones relativas de un punto respecto a una circunferencia.
2. Eje radical. Eje radical de dos circunferencias. Circunferencias coaxiales. Centro radical.
3. Haces de circunferencias coaxiales.

4. Polaridad. Polar de un punto y polo de una recta. Posiciones particulares del polo. Circunferencias ortogonales. Cuaterna armónica.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende las características de los trazados geométricos sobre potencia.
2. Sabe hallar el segmento representativo de una potencia dado un punto dentro y fuera de la circunferencia.
3. Sabe representar el eje radical de circunferencias coaxiales, secantes, tangentes, exteriores e interiores.
4. Determina el centro radical de tres circunferencias dadas.

**Unidad 5.
TANGENCIAS.**

1. Recordar y ampliar los conceptos de tangencias. Propiedades fundamentales de las tangencias.
2. Métodos de resolución de tangencias.
3. Tangencias simples.
4. Tangencias complejas.
5. Enlaces, planteamiento y aplicación.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

**Unidad 6.
CURVAS TÉCNICAS.**

1. Óvalos. Óvalos conocido el eje mayor. Óvalos conocidos el eje menor. Óvalos conocidos el eje mayor y el eje menor. Ovoides. Ovoide conocido el diámetro. Ovoide conocido el eje. Ovoide conocidos el eje, el diámetro y el radio del arco menor.
2. Espirales. Espiral de Arquímedes. Espiral de dos centros o de Honnecourt. Volutas. Evolvente de la circunferencia. Espirales verdaderas y falsas; planas y tridimensionales.
3. Definir y diferenciar las diferentes curvas cíclicas: cicloide, epicicloide e hipocicloide. Curvas cíclicas. Ruleta o circunferencia generadora. Directriz.
4. Cicloide normal. Cicloide reducida. Cicloide alargada.
5. Epicicloide normal. Epicicloide reducida. Epicicloide alargada. Cardioide, y nefroide.
6. Hipocicloide normal. Hipocicloide reducida. Hipocicloide alargada. Hipocicloide rectilínea, triangular o tricuspidal y cuadrangular o astroide.
7. Presentación somera de otras curvas: lemniscatas, cassinicas, podarias.

Estándares de aprendizaje evaluables.

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

2. Reconocer la presencia de las curvas técnicas en multitud de objetos de nuestro entorno, bien del ámbito técnico como del artístico, y valorar sus aplicaciones.

Unidad 7. CURVAS CÓNICAS.

1. Definición y generación de las curvas cónicas. Secciones planas de un cono de revolución. Teorema de Dandelin.
2. Elementos de las cónicas: directrices, focos y excentricidad.
3. Elipse. Focos, ejes y centro de la elipse. Circunferencias principales de una elipse. Diámetros conjugados de una elipse. Ejes principales de una elipse. Circunferencias focales de una elipse.
4. Hipérbola. Focos y centro de la hipérbola. Eje real y eje imaginario de una hipérbola. Asíntotas de una hipérbola. Circunferencia focal de una hipérbola. Hipérbola equilátera.
5. Parábola. Foco, eje, recta directriz y vértice de la parábola. Secciones cónicas.
6. Propiedades de las rectas tangentes a las curvas cónicas.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
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.

UNIDAD 8. GEOMETRÍA PROYECTIVA. HOMOLOGÍA Y AFINIDAD.

1. Geometría métrica y geometría proyectiva.
2. Elementos impropios: punto impropio, recta impropia, plano impropio.
3. Formas geométricas: formas de primera categoría, formas de segunda categoría, formas de tercera categoría.
4. Operaciones proyectivas: proyecciones y secciones.
5. Transformaciones proyectivas.
6. Homología. Elementos dobles de una homología. Determinación de una homología. Característica de una homología. Rectas límite de una homología. Transformaciones por homología.
7. Homología afín o afinidad. Elementos dobles de una afinidad. Característica de una afinidad. Transformaciones por afinidad.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones.
2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.
3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

UNIDAD 9.**SISTEMA DIÉDRICO. PARALELISMO. PERPENDICULARIDAD. DISTANCIAS.**

1. Elementos del espacio que forman parte en un sistema diédrico.
2. Representación del punto: línea de referencia, cota y alejamiento. Posiciones generales. Sistema de coordenadas.
3. Representación de la recta. Trazas de la recta: traza horizontal y traza vertical. Intersección de la recta con los bisectores. Partes vistas y partes ocultas de una recta. Posiciones particulares.
4. Representación del plano. Trazas del plano. Tercera proyección de un plano sobre un plano de perfil. Posiciones particulares de un plano.
5. Pertenencias entre punto, recta y plano. Punto contenido en una recta. Recta contenida en un plano. Punto contenido en un plano. Punto y recta contenidos en un plano proyectante.
6. Intersección de dos planos. Intersección de un plano con una recta. Intersección de tres planos.
7. Rectas paralelas. Condición para que dos rectas sean paralelas. Trazar por un punto una recta paralela a otra. Planos paralelos. Condición para que dos planos sean paralelos. Trazar por un punto un plano paralelo a otro. Trazar por un punto una recta paralela a un plano. Trazar por un punto un plano paralelo a una recta. Trazar por una recta un plano paralelo a una recta.
8. Perpendicularidad. Condición para que una recta sea perpendicular a un plano y viceversa. Trazar por un punto una recta perpendicular a un plano. Trazar una recta perpendicular a un plano por un punto del plano. Trazar un plano perpendicular a una recta por un punto de la recta. Trazar por un punto un plano perpendicular a una recta. Trazar una recta perpendicular a otra. Trazar desde un punto una recta perpendicular a otra. Trazar un plano perpendicular a otro.
9. Distancias. Verdadera magnitud de la mínima distancia entre dos puntos. Distancia de un punto a un plano. Distancia de un punto a una recta. Distancia entre dos rectas paralelas. Distancia entre dos planos paralelos. Distancia entre dos rectas que se cruzan.

Estándares de aprendizaje evaluables.

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.
2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.
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.

Unidad 10.**SISTEMA DIÉDRICO. MÉTODOS OPERATIVOS.**

1. Cambios de plano. Cambios de plano horizontal y vertical. Nuevas proyecciones del punto. Nuevas proyecciones de la recta. Nuevas proyecciones del plano. Posiciones favorables. Resolución de distancias mediante cambio de planos. Proyecciones auxiliares de una pieza.

2. Giros. Giro alrededor de un eje perpendicular al plano horizontal o al plano vertical. Giro de un punto. Giro de una recta. Giro de un plano. Posiciones favorables.
3. Abatimientos. Abatimientos sobre el plano horizontal y sobre el plano vertical. Abatimiento de un plano. Abatimiento de elementos contenidos en un plano. Abatimiento de una figura plana. Proyecciones de una circunferencia. Trazados de formas en verdadera magnitud.
4. Ángulos de una recta con los planos de proyección. Ángulos de un plano con los planos de proyección.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. 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.

Unidad 11.**SISTEMA DIÉDRICO. SUPERFICIES.**

1. Clasificación de superficies: Superficies. Generación y clasificación: regladas, no regladas y convencionales.
2. Superficies regladas: desarrollables y alabeadas.
3. Superficies desarrollables. Los poliedros regulares y sus características. Tetraedro, hexaedro, octaedro. Representación de poliedros regulares Apoyados en una cara, en una arista, en un vértice.
4. Las superficies radiadas. Definición y elementos. Superficies radiadas de vértice propio. Proyecciones de pirámides y conos. Superficies radiadas de vértice impropio. Proyecciones de prismas y cilindros. Construcciones simples, mediante vistas auxiliares, con las generatrices apoyadas en los planos de proyección, sobre un plano oblicuo.
5. Las superficies de revolución y sus características. Definición. Esfera y otras.
6. Pertenencia de un punto en una superficie. Distancia de un punto a una superficie. Planos tangentes a sólidos.

Estándares de aprendizaje evaluables.

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.
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.
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.

Unidad 12.**SISTEMA DIÉDRICO. SECCIONES. DESARROLLOS. ÁNGULOS.**

1. Secciones planas. Métodos de determinación.
2. Sección de un poliedro por un plano proyectante u oblicuo.
3. Secciones producidas por planos en pirámides, prismas, conos y cilindros.
4. Secciones de la esfera.

5. Intersecciones de rectas con los sólidos reseñados.
6. Desarrollo de algunos poliedros.
7. Desarrollos de pirámides, prismas, conos y cilindros.
8. Ángulos. Ángulo que forma una recta con uno de los planos de proyección. Ángulo que forma un plano con uno de los planos de proyección. Ángulo de dos rectas que se cortan. Ángulo de recta y plano. Ángulo de dos planos.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
2. 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.

Unidad 13.**SISTEMA AXONOMÉTRICO.**

1. Fundamentos de los sistemas axonométricos: elementos del sistema: triedro, plano del cuadro, planos axonométricos, ejes y triángulo fundamental o de trazas.
2. Sistema axonométrico ortogonal: isométrico, dimétrico y trimétrico. Diferencia entre perspectiva isométrica y dibujo isométrico.
3. Sistema axonométrico oblicuo. Fundamentos. Coeficiente de reducción.
4. Diferencias entre axonométrico ortogonal y oblicuo.
5. Escalas axonométricas. Verdaderas magnitudes de segmentos y ángulos.
6. Representación del punto la recta y el plano.
7. Pertenencias. Intersecciones de rectas y planos. Secciones. Paralelismo y perpendicularidad. Abatimientos.
8. Trazado de perspectivas partiendo de las vistas fundamentales y viceversa. Representación de figuras poliédricas y de revolución.
9. Representación de superficies y piezas. Elección de las características de la perspectiva. Métodos de construcción de piezas a partir de las vistas diédricas.
10. Intersección de las mismas tanto con un plano como con una recta.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.
2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.
3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.

Unidad 14.**NORMALIZACIÓN.**

1. Normas fundamentales.
2. Método de las vistas. Denominación de las vistas. Vistas particulares.
3. Práctica de croquizado a mano alzada.
4. Dibujos de conjunto y despiece.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográfica, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndose adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.
2. Define gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutados a mano alzada.
3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo con la norma.

TEMPORALIZACIÓN. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

Primer bloque. 1º Trimestre

Polígonos. Transformaciones geométricas. La circunferencia. Potencia. Tangencias. Curvas técnicas. Curvas cónicas. Geometría proyectiva. Homología y afinidad.

Segundo bloque. 2º Trimestre

Diédrico. Paralelismo. Perpendicularidad. Distancias. Sistema Diédrico. Métodos operativos. Sistema diédrico. Superficies. Sistema diédrico. Secciones. Desarrollos. Ángulos. Perspectiva axonométrica.

Segundo y Tercer bloque. 3º Trimestre.

Normalización.

BACHILLERATO. SEGUNDO CURSO.

DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR. Bachillerato de Arte.

OBJETIVOS.

1. Conocer los componentes de un ordenador, sus periféricos y sus funciones.
2. Adquirir conocimientos básicos sobre diseño asistido por ordenador, sus herramientas y técnicas, así como su vocabulario de términos específicos.
3. Conocer las diversas aplicaciones de los medios informáticos y sus repercusiones en el mundo de la industria y el entorno social y cultural.
4. Valorar las posibilidades creativas que ofrecen los nuevos medios para expresar y comunicar ideas gráficas.
5. Distinguir qué elementos del ordenador introducen, procesan o dan salida a la información.
6. Diferenciar por su aspecto las imágenes generadas por ordenador de otras realizadas con técnicas tradicionales.
7. Distinguir los distintos usos del ordenador, como instrumento de creación de imágenes y como sistema de integración de medios de comunicación.
8. Aplicar los conocimientos previos sobre lenguaje visual en la realización de diseños por ordenador.
9. Aceptar el uso del ordenador como instrumento artístico.

METODOLOGÍA.

1. La metodología a seguir en Diseño Asistido por Ordenador, será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia.
2. Se comenzará por el conocimiento de las herramientas más comunes de los programas de diseño, para ir avanzando en su complejidad, con ejercicios más complejos.
3. Se realizarán tareas donde aparte de conocer la interfaz y elementos de los programas de diseño, los alumnos/as puedan aportar aspectos creativos.
4. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las tareas a realizar.
5. Se utilizará una metodología que atienda los ritmos de aprendizaje del alumnado. Se procurará que el método seguido por el profesor se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.
6. Se emplearán medios audiovisuales que faciliten la comprensión de los contenidos y uso de los diferentes programas de diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

1. Instalar y configurar adecuadamente los dispositivos y programas del ordenador para crear un entorno de trabajo personalizado y funcional. CAA, CMCT, SIEP, CEC, CD.
2. Crear diseños propios de distintas propuestas con dibujos en 2D. CAA, CD, SIEP, CEC.
3. Crear diseño de imágenes y fotocomposición. CCL, CSC.
4. Tratar creativamente las imágenes creadas en 2D, mediante color, filtros, transformaciones y manipulaciones para completar el proceso de diseño. CAA, CD, SIEP, CEC.
5. Digitalizar una fotografía o fotograma de vídeo y convertirlas por medio de opciones diferentes en otras para aumentar así su interés. CAA, CMCT, SIEP, CEC, CD.
6. Imprimir los diseños realizados. CMCT, CAA, CSC.
7. Analizar imágenes creadas o tratadas mediante ordenador, valorando su originalidad y creatividad. CAA, SIEP, CEC, CD.

CONTENIDOS.

Se trata de familiarizar al alumnado con los programas de diseño asistido por ordenador, para el tratamiento y creación de imágenes.

Se dividirá en los siguientes bloques:

1. Arquitectura de los ordenadores. Sus componentes.
2. Programas de Diseño.
3. Creación y tratamiento de imágenes con el ordenador.
4. La Impresión.

Bloque 1.**ARQUITECTURA Y COMPONENTES DE LOS ORDENADORES.**

1. Los componentes de un ordenador y sus funciones.
2. Unidades de entrada: teclado, dispositivos apuntadores (ratón, "joystick", etc.), escáner, cámara digital, videocámara.
3. Unidades de salida: Monitor, grabadora, vídeo proyector, trazador ("plotters"), impresoras.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Distingue los componentes principales de un ordenador.
2. Conoce las funciones principales de los elementos básicos que componen un ordenador.
3. Sabe diferenciar un elemento de entrada de uno de salida, en un ordenador.

Bloque 2.**PROGRAMAS DE DISEÑO.**

1. Diferentes programas usados en el retoque fotográfico y el diseño.
2. Fundamentos básicos de los programas disponibles. Programas vectoriales y de mapa de bits.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Conoce diferentes programas utilizables en el retoque de fotografía y diseño asistido por ordenador.
2. Diferencia una imagen realizada con mapa de bits o vectorial.

Bloque 3.**CREACIÓN Y TRATAMIENTO DE IMÁGENES CON EL ORDENADOR.**

1. Técnica de los sistemas gráficos. Mezcla de colores. El color digital.
2. Selección y creación de pinceles. Transparencias. Infografía.
3. Prestaciones y características de los programas de tratamiento de textos.
4. Posibilidad de integrar textos e imágenes.
5. Los tratamientos de filtros para la corrección y la modificación de imágenes.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Sabe trabajar con diferentes capas. Modos de fusión. Estilos de capas.
2. Sabe utilizar la paleta de colores y el degradado.
3. Conoce el manejo de la barra de herramientas.
4. Crea imágenes mixtas, compuestas por textos e imágenes.
5. Conoce y usa diferentes filtros, sobre una imagen creada o digitalizada.

Bloque 4.
LA IMPRESIÓN.

1. Tecnologías de impresión en blanco y negro, y en color, chorro de tinta, láser, y otros. Escala de grises, color indexado, color RGB, bits por canal.
2. La impresión doméstica.
3. Parámetros de impresión.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Realiza impresiones de trabajos hechos en el ordenador con los programas de diseño usando diferentes modos de color.
2. Cambia la resolución de una imagen, según su destino. Cartel publicitario o alojamiento en Web o Blog.

TEMPORALIZACIÓN. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

1. Primer Trimestre.
Se tratarán los Bloques 1, 2 y 3
2. Segundo y Tercer Trimestre.
Se tratarán los Bloques 3 y 4

BACHILLERATO. SEGUNDO CURSO.**FUNDAMENTOS DEL ARTE II. Bachillerato artístico.****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 que 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 cognitivas 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.

CONTENIDOS**Bloque 1.****EL ROMANTICISMO.**

1. El romanticismo es una expresión desaforada del sentimiento. Oposición al intelectualismo racionalista del siglo XVIII. Nacionalismo italiano y germánico.
2. Características de la pintura romántica y principales representantes: Friedrich, Turner, Géricault y Delacroix
3. Pintura en España: Goya.

5. Música: Ludwig Van Beethoven y la superación del Clasicismo musical. Obras principales. Obra sinfónica, conciertos y sonatas. Óperas. Verdi. Wagner y la mitología germánica.
6. Indumentaria, mobiliario y decoración de interiores: Los estilos Regency y Napoleón III.

Criterios de evaluación.

1. Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica. CEC, CAA, CCL.
2. Relacionar el romanticismo artístico con el auge del nacionalismo y la creación del estado alemán e italiano. CSC, CEC, CCL.
3. Identificar los pintores europeos del romanticismo. CEC, CCL.
4. Comparar la pintura romántica francesa y la obra de Goya, semejanzas y posibles influencias. CEC, CCL.
5. Identificar la obra pictórica de Goya. CEC, CAA, CCL.
6. Comparar las pinturas negras con expresiones artísticas parecidas de artistas de otras épocas. Especialmente con la pintura expresionista del siglo XX. CEC, CMCT, CCL.
7. Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica. CEC, CAA, CCL.
8. Analizar las etapas pictóricas de Goya. CEC, CAA, CCL.
9. Describir las claves estilísticas del mobiliario y objetos suntuarios: estilos Regency. Napoleón III. Joyería. Relojes. Vestuario. CEC, CSC, CCL.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Analiza el sentimiento romántico y su relación con el arte.
3. Relaciona el romanticismo y el auge del nacionalismo.
4. Sopesa la importancia de la obra pictórica de Karl Friedrich Schinkel, Caspar David Friedrich, John Constable, William Turner y otros posibles.
5. Analiza la pintura romántica francesa: Théodore Géricault, Eugène Delacroix, Antoine-Jean Gros.
6. Reconoce la obra pictórica de Goya.
7. Comenta las pinturas negras de Goya.
8. Compara la obra de Goya de características expresionistas con obras de contenido formal similar en otras épocas y culturas.
9. Comenta el cuadro "La balsa de la Medusa" de Géricault. Valorando la base histórica y el resultado plástico.
10. Clasifica la temática de los cuadros de Goya.
11. Relaciona el cuadro "La familia de Carlos IV" con "Las Meninas"
12. Comenta la música romántica: Beethoven. Obras principales.
13. Conoce y explica los principales cambios introducidos por Beethoven en la forma sonata y sinfonía.
14. Identifica piezas representativas de la obra de Verdi, Wagner y otros posibles
15. Relaciona la obra musical de Wagner y la mitología germánica.
16. Identifica las claves estilísticas en la indumentaria, mobiliario y decoración de los estilos Regency y Napoleón III.

Bloque 2.

EL ROMANTICISMO TARDÍO. 1850-1900.

1. La revolución industrial. Nacionalismo italiano y germánico.
2. Arquitectura, neo estilos: neomudéjar, neogótico.
3. Exposiciones Universales de París, Londres y Barcelona. La torre Eiffel. El Palacio de Cristal de Londres.

4. El movimiento «Arts and Crafts», William Morris.
5. Inicios de la fotografía. Niepce, Louis Daguerre. El retrato fotográfico. Nadar
6. Surgimiento de la cinematografía. Los hermanos Lumière y Meliès.
7. Las primeras aportaciones americanas. E. Porter, Griffith. 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. Identificar el género pictórico denominado «Pintura orientalista», a partir de la obra pictórica de artistas europeos y españoles como Mariano Fortuny. CEC, CAA, CCL.
5. Comparar los retratos de Los Madrazo con las obras de pintores coetáneos, por ejemplo Franz Xaver Wintelhalter. CEC, CCL.
6. Debatir acerca del movimiento inglés «Arts and Crafts» que promueve la vuelta a la fabricación artesanal. CEC, CAA, CCL.
7. Comentar los planteamientos estéticos de William Morris. CSC, CEC, SIEP, CCL.
8. Relacionar el retrato fotográfico y el retrato pictórico. CEC, CSC, CCL.
9. Describir el contexto en el que se enmarca el nacimiento del cine (los hermanos Lumière, Meliès, Segundo Chomón) así como el nacimiento del cine americano. CEC, CSC, CCL.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Relaciona el internacionalismo político europeo y la llegada a Europa del arte de Oriente.
2. Identifica los edificios relacionados con el movimiento neogótico y neomodéjar.
3. Relaciona las exposiciones universales de París y Londres con la arquitectura.
4. Identifica los elementos principales de la erección de la Torre Eiffel.
5. Explica el movimiento "Arts and Crafts" inglés. William Morris.
6. Identifica la técnica del retrato utilizada por Nadar.
7. Compara el retrato en pintura con el retrato coetáneo en fotografía.
8. Describe el contexto general en el que surge la cinematografía y a sus pioneros.

Bloque 3.**LAS VANGUARDIAS.**

1. El Impresionismo: Monet, Manet, Pissarro, Sisley. Berthe Morisot. Mary Cassatt.
2. Los «nabis», Pierre Bonnard, y los «Fauves» Matisse.
3. Escultura española de finales del XIX y comienzos del XX: Mariano Benlliure
4. El cartel publicitario. La obra de Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.

5. Postimpresionismo: Paul Cézanne, Vicent Van Gogh.
6. El cartel publicitario y la obra artística de Henri de Toulouse-Lautrec, Chéret, Mucha, Cappiello
7. Las claves del cubismo: características. Principales representantes. George Braque, y Juan Gris.
8. Pablo Picasso. Las etapas pictóricas de Picasso. La obra escultórica de Picasso.
9. Auguste Rodin

Criterios de evaluación.

1. Conocer la biografía de Cézanne y la influencia en la técnica pictórica posterior. CEC, CAA, CSC, CCL.
2. Describir las claves de la pintura impresionista. CEC, CAA, CCL.
3. Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los «Nabis» y por los «Fauves». CEC, CAA, CCL.
4. 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.
5. Analizar la obra pictórica de Van Gogh. CEC, CSC, CAA, CCL.
6. Debatir acerca de la biografía de Van Gogh y la influencia que tuvo en su pintura. CEC, CAA, CCL.
7. Identificar a los principales escultores españoles de la época, señalando la obra de Mariano Benlliure. CEC, CCL.
8. Analiza la obra e importancia de Rodin.
9. Analizar el origen teórico y la plasmación en el arte de los planteamientos cubistas. CEC, CAA, CSC, CCL.
10. 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.
11. Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas. CEC, CCL.
12. Identificar la tipología del cartel publicitario de la época. CEC, CSC, CCL.
13. 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.
14. 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.
15. Explicar el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec. CEC, CAA, CCL.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Relaciona el descubrimiento de la descomposición de la imagen en colores primarios y su relación con la técnica impresionista.
2. Diferencia la construcción de colores con la luz de la creación con los pigmentos.
4. Analiza la obra pictórica y describe las principales creaciones de Cézanne.
5. Identifica los cuadros más representativos de: Manet, Monet, Pissarro, Sisley.
7. Identifica la técnica pictórica de los "Nabis" y los "Fauves".
8. Analiza alguna obra de Pierre Bonnard y Matisse.
9. Compara la obra pictórica de las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt con los pintores coetáneos.
10. Analiza el arte de Van Gogh.
11. Analiza la concepción visual del arte cubista.
12. Compara alguna obra cubista con otras anteriores.
13. Identifica las obras cubistas de Juan Gris, Pablo Picasso y Georges Braque.

14. Relaciona la escultura de Julio González y la de Picasso.
15. Compara las etapas creativas de Picasso: épocas rosa, azul, cubista, surrealista.
16. Analiza los elementos formales y narrativos que se dan en el cartel publicitario.
17. Explica la importancia del cartel publicitario.
18. Explica la obra gráfica de los cartelistas: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.
19. Explica el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec.

Bloque 4.**EL MODERNISMO-ART NOUVEAU.**

1. Características y manifestaciones principales del Art Nouveau francés. El movimiento en Europa: Modernismo, Jugendstil, Sezession, Liberty.
2. La arquitectura modernista europea. Víctor Horta. El modernismo catalán. La obra de Gaudí.
3. El diseño modernista: el mobiliario.
4. La revolución en el vidrio. Los jarrones de Émile Gallé. Las lámparas de colores de Louis Comfort Tiffany. El esmalte en la joyería. La obra de 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. Identificar la tipología del mobiliario modernista. CEC, CCL.
5. Describir la evolución en la técnica del vidrio que supone la obra de Émile Gallé y Louis Comfort Tiffany. CMCT, CEC, CCL.
6. Analizar los elementos claves de la joyería modernista, utilizando, entre otros, las obras de René Lalique y Lluís Masriera. CEC, CCL.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Identifica los elementos diferenciadores del arte modernista frente a los neoestilos anteriores.
2. Comenta la duración cronológica y extensión geográfica del modernismo.
3. Explica el modernismo en Europa: Art Nouveau, Liberty, Sezession, Jugendstil.
4. Compara la obra arquitectónica de Antonio Gaudí y Víctor Horta
5. Analiza el mobiliario modernista.
6. Explica la importancia y características del mobiliario modernista.
7. Comenta la tipología de la joyería modernista, por ejemplo los diseños de René Lalique, Lluís Masriera y otros.

Bloque 5.**EL SURREALISMO Y OTRAS VANGUARDIAS.**

1. Las teorías de Sigmund Freud y su relación con las creaciones surrealistas

2. El movimiento surrealista. Origen. Principales artistas: Salvador Dalí, Joan Miró, La pintura metafísica de Giorgio de Chirico
3. El movimiento dada . Marcel Duchamp y Hans Arp
4. El movimiento neoplasticista holandés «de Stijl»: arquitectura, pintura y mobiliario. Piet Mondrian. Theo Van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld.
5. El surrealismo en el cine: Luis Buñuel.
6. Claves del expresionismo cinematográfico alemán: «El gabinete del doctor Caligari» (1920), Robert Wiene.
7. Claves del cine soviético: El acorazado Potemkin
8. El ballet ruso de Serguéi Diaghilev y Nijinsky. Escenografías y decorados. Relación con artistas de la época: Picasso, Matisse, Natalia Goncharova. Música y danza: Igor Stravinsky: «El pájaro de fuego», «Petrouchka», «La consagración de la primavera».

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.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Relaciona las ideas sobre el psicoanálisis de Sigmund Freud y las creaciones surrealistas, especialmente con el método paranoico-crítico de Salvador Dalí.
2. Explica las principales características del movimiento surrealista.
3. Comenta las obras surrealistas de Jean Arp, Joan Miró y la pintura metafísica de Giorgio de Chirico.
4. Describe el surrealismo en el cine, utiliza la obra de Dalí y Buñuel: "Un perro andaluz" y el resto de marginados" "Viridiana" y otras posibles.
5. Comenta las claves del expresionismo alemán, especialmente relevante en "El gabinete del doctor Caligari" de Robert Wiene.
6. Explica la concepción artística de los neoplasticistas holandeses, el grupo "De Stijl".
7. Analiza las obras en arquitectura, pintura y mobiliario de los artistas neoplasticistas: Piet Mondrian, Theo van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld.
8. Describe el movimiento "Dada" y la obra escultórica de Jean Tinguely.
9. Analiza la importancia del ballet ruso, utilizando la obra de Serguéi Diaghilev y Nijinsky.

Bloque 6.

LOS FELICES AÑOS VEINTE.

1. El Art decó. El desarrollo económico del periodo de entreguerras. El auge del lujo. El arte como producto para la élite. Notas distintivas de la arquitectura decó. Estados Unidos: los grandes edificios. La escuela de Chicago. New York: Chrysler building. Empire State Building.
2. Mobiliario Art decó.
3. La pintura de Tamara de Lempicka.
4. Escultura: Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.
5. La joyería decó y los relojes de pulsera. Cartier.
6. Moda: la revolución en el mundo de la moda y en el vestido de la mujer. Coco Chanel.

Criterios de evaluación.

1. Identificar las claves sociales y políticas que se relacionan con el Art decó. 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. Describir los elementos esenciales en mobiliario y artes aplicadas del estilo Art decó. CEC, CCL.
6. Analizar la importancia del lujo y su relación con los diseños decó. Las empresas Cartier. CEC, CSC, CCL.
7. Explicar la evolución en el traje femenino. Coco Chanel y su relación con el posible cambio del papel de la mujer en la sociedad de la época. CEC, CSC, CCL.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comenta la relación entre el desarrollo económico mundial y el auge del art decó.
2. Explica la evolución desde el arte basado en la naturaleza (modernismo), al arte geométrico (art decó).
3. Relaciona el art decó con los edificios anteriores de la escuela de Chicago, y los edificios de New York, especialmente el Chrysler Building y el Empire State Building.
4. Analiza las obras en arquitectura, pintura y mobiliario de los artistas neoplasticistas: Piet Mondrian, Theo van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld.
5. Analiza la importancia del ballet ruso, utilizando la obra de Serguéi Diaghilev y Nijinsky.

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

1. El fin de la fiesta. La crisis económica mundial. El crack bursátil de 1929. Crisis económica mundial. Auge de los totalitarismos.
2. La fotografía comprometida con los pobres: Dorothea Lange, Walker Evans.
3. La fotografía esteticista europea: Cecil Beaton
4. La primera película de animación: Blancanieves y los siete enanitos de Walt Disney.
5. El cómic europeo: «Tintín», Hergé. El cómic norteamericano. El primer superhéroe: «Superman» Jerry Siegel, Joe Shuster. El héroe triste y solitario: «Batman» Bob Kane, Bill Finger. El orgullo americano: «Captain América» Joe Simón, Jack Kirby.

Criterios de evaluación.

1. Analizar el arte social o comprometido. CEC, CSC, CCL.
2. Debatir acerca de la función social del arte. CSC, CEC, CCL.
3. Analizar la importancia para el mundo del arte de Walt Disney como empresa. CSC, CEC, CCL.
4. Describir el nacimiento del cómic, ya sea europeo con «Tintín», como el nacimiento de los superhéroes de Estados Unidos. CEC, CSC, CCL.
5. Explicar la trascendencia posterior en el arte del cómic de esta época. CEC, CSC, CAA, CCL.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Analiza el crack bursátil de 1929 en Estados Unidos.
2. Comenta la obra fotográfica de Dorothea Langey Walker Evans.
3. Compara la obra fotográfica de los artistas comprometidos socialmente, con la fotografía esteticista, de, por ejemplo, Cecil Beaton.
4. Analiza la importancia para el cine de la obra creativa de Walt Disney.
5. Analiza la importancia del cómic europeo, especialmente la obra de Hergé.
6. Explica el nacimiento de los superhéroes norteamericanos del cómic:
7. Analiza las claves sociológicas y personales de los superhéroes del cómic: "Superman" "Batman", "Captain America".

Bloque 8.**LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.**

1. El fotoperiodismo independiente: la agencia Magnum. La fotografía de guerra: Robert Capa. La captación del instante: Henri de Cartier-Bresson.
2. Abstracción escultórica: Henry Moore, Antoine Pevsner, Naum Gabo.
3. El cine clásico americano y sus estilos: La industria del cine. Hollywood. Las grandes compañías americanas: Warner Brothers. United Artist. Columbia. Metro Goldwyn Mayer.
4. La comedia ácida: «To be or not to be», Ernst Lubitsch. «El gran dictador» Charlie Chaplin.
5. El cine de suspense: Alfred Hitchcock.

Criterios de evaluación.

1. Comentar la evolución en la forma escultórica, la ruptura de la forma. CEC, CCL.
2. 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. CEC, CSC, CCL.
3. Razonar la importancia de los grandes estudios cinematográficos en la historia y desarrollo del cine. CEC, CSC, CCL.
4. Analizar el «tempo» narrativo del género del suspense. CEC, CCL.
5. Explicar las claves de la comedia con planteamientos sociales. CEC, CSC, CCL.
6. Describir y analizar las características formales y argumentales de la comedia y el suspense CEC, CSC, CCL.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comenta la evolución escultórica europea, especialmente relevante en las obras de Henry Moore, Antoine Pevsner y Naum Gabo.
4. Explica la importancia de los estudios de cine de Hollywood.
5. Analiza las claves del nacimiento de las grandes compañías norteamericanas de cine: Warner Brothers, United Artist, Columbia, Metro-Goldwyn Mayer.
6. Analiza las claves narrativas del género del "suspense", especialmente referenciado a la filmografía de Alfred Hitchcock.
7. Describe las claves de la comedia ácida o amarga, comentando, entre otras posibles, las películas: "To be ornot to be" Ernst Lubitsch. "El gran dictador" Charlie Chaplin.

Bloque 9.**EL FUNCIONALISMO Y LAS DÉCADAS 40-50.**

1. La función hace la forma.
2. Arquitectura: la simplificación ornamental. La geometría y la matemática como mensaje primordial.
3. Racionalismo: La obra de Ludwig Mies van der Rohe. «Le Corbusier»
4. Organicismo: Frank Lloyd Wright
5. El diseño industrial. La Bauhaus y su influencia posterior.
6. El funcionalismo orgánico escandinavo: Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen. El mobiliario funcionalista.
7. Moda: Alta costura. La obra de 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. Explicar las claves de la moda de alta costura, sus condicionantes artísticos y económicos. CEC, CSC, CCL.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Explica la idea de que: "La función hace la forma".
2. Comenta la frase del arquitecto Mies van der Rohe "Menos es más".
3. Comenta las claves de la arquitectura funcional.
4. Explica las claves del funcionalismo orgánico escandinavo, comentando la obra de Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen, y el norteamericano Eero Saarinen.
5. Señala las claves del mobiliario escandinavo.
6. Compara el mueble funcionalista con otros estilos anteriores y posteriores.
7. Identifica las principales creaciones arquitectónicas de Mies van de Rohe, Frank Lloyd Wright y Le Corbusier.
8. Relaciona la escuela alemana "Bauhaus", con el diseño industrial.
9. Analiza la industria de la moda de alta costura, aplicando entre otras, la obra creativa de Cristóbal Balenciaga.

Bloque 10.

LOS AÑOS 60-70.

1. Expresionismo figurativo: Francis Bacon.
2. Corriente abstracta expresionista: Jackson Pollock, Mark Rothko.
3. Hiperrealismo: David Hockney. Antonio López. . La importancia histórica de los grupos españoles de artistas plásticos «El Paso» (1957).
4. Escultores vascos: Jorge Oteiza. Eduardo Chillida, Agustín Ibarrola.
5. Música. El sonido estéreo. La música Pop. The Beatles.
6. El jazz alcanza un público de masas: Chet Baker, Miles Davis, Chick Corea.
7. El auge del flamenco. Paco de Lucía y Camarón de la Isla.
8. El nuevo cine español. El cine de la transición Pilar Miró y Luis García Berlanga.
9. El nuevo impulso norteamericano: Francis Ford Coppola.

Criterios de evaluación.

1. Explicar las claves conceptuales y plásticas del expresionismo figurativo, expresionismo abstracto, hiperrealismo. CEC, CAA, CCL.
2. Reconocer los principales estilos escultóricos españoles, la escultura vasca, la abstracción geométrica y otras posibles. CEC, CCL.
3. Analizar las diferentes visiones de la realidad a través de la fotografía. CEC, CSC, CAA, CCL.
4. Comparar los diferentes movimientos musicales occidentales: pop, rock, jazz, blues, etc. CEC, CSC, CCL.
5. Analizar los cambios que se producen en la cinematografía española durante la transición. CEC, CSC, CCL.

6. Valorar la importancia para la industria del cine de la obra creativa de Francis Ford Coppola, George Lucas y otros. CEC, CCL.
7. Exponer la importancia de la música flamenca en todo el mundo. CEC, CCL.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comenta las claves del expresionismo figurativo, desde el expresionismo alemán hasta la obra de Francis Bacon y de Lucian Freud.
2. Explica la obra pictórica de Jackson Pollock y de Mark Rothko.
3. Identifica las claves de la pintura hiperrealista.
4. Analiza las claves artísticas de las corrientes expresionistas.
5. Describe la importancia de la escultura vasca, indica las obras de Jorge Oteiza, Eduardo Chillida y Agustín Ibarrola.
6. Comenta la abstracción geométrica escultórica en la obra, entre otros posibles, de Martín Chirino, Amadeo Gabino, Pablo Palazuelo, y Pablo Serrano
7. Identifica las principales canciones de los "Beatles".
8. Comenta la aceptación mayoritaria del Jazz.
9. Analiza la obra jazzística y vital de Miles Davis y Chet Baker.
10. Describe la evolución del cine español en el periodo de la transición.
11. Comenta el resurgimiento del gran cine norteamericano con la obra cinematográfica de Francis Ford Coppola.
12. Identifica la obra musical de Paco de Lucía y de Camarón de la Isla.

Bloque 11.

LOS AÑOS 80-90.

1. Escultura: el exceso figurativo. La obra de Fernando Botero y Alberto Giacometti.
2. Eclosión de la moda como fenómeno de masas. Las supermodelos sustituyen a las actrices en el ideal de belleza colectivo. Los grandes diseñadores. La industria del prêt à porter. El mundo de los complementos. El diseñador como estrella mediática: Alexander McQueen, Valentino, Chanel (Lagerfeld), Dior (John Galliano), Armani, Versace, Calvin Klein, Tom Ford, Carolina Herrera.
3. Cine español. El despegue internacional: José Luis Garci. Fernando Trueba, Pedro Almodóvar. Alejandro Amenábar y Alex de la Iglesia.

Criterios de evaluación.

1. Comparar las creaciones en el mundo de la moda de los diseñadores más relevantes. CEC, CCL.
2. Reconocer las principales obras cinematográficas de los creadores españoles, valorando el éxito internacional de todos ellos. CEC, CCL.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Compara las obras escultóricas de Fernando Botero y Alberto Giacometti
2. Comenta la evolución de los pases de modelos a espectáculos audiovisuales.
3. Explica el auge de los diseñadores en los "mass media".

4. Identifica las claves estilísticas de los principales diseñadores de moda: Alexander McQueen, Valentino, Chanel (Lagerfeld), Dior (John Galliano), Armani, Versace, Calvin Klein, Tom Ford, Carolina Herrera.
5. Reconoce la obra cinematográfica de los principales directores españoles: José Luis Garci, Fernando Trueba. Fernando Fernán Gómez, Pedro Almodóvar, Alejandro Amenábar, Álex de la Iglesia, entre otros posibles.

Bloque 12.**LOS AÑOS 2000-2013.**

1. El ecologismo y cine documental: Félix Rodríguez de la Fuente y National Geographic
2. Arquitectura: Barroquismo: Frank Gehry. Espectacularidad y polémica: Santiago Calatrava. El concepto «High Tech». La obra de Norman Foster. La obra de Zara Hadid.
3. La tecnología digital: cine, televisión, fotografía y música. Música . Nuevos canales de promoción artística: YouTube.

Criterios de evaluación.

1. Identificar los edificios más relevantes de la década, ya sea en España o en el resto del mundo. CEC, CMCT, CCL.
2. Comparar la obra arquitectónica de Zaha Hadid con la del resto de arquitectos contemporáneos. CEC, CCL.
3. Explicar la importancia de Internet en la creación artística. CEC, CSC, CCL.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Analiza las manifestaciones artísticas relacionadas con el ecologismo. Utiliza entre otras los documentales de Félix Rodríguez de la Fuente, o del National Geographic.
2. Analiza los edificios estrellas y su repercusión mundial.
3. Compara las creaciones emblemáticas de Frank Gehry, Santiago Calatrava y Norman Foster entre otros posibles.
4. Comenta la obra arquitectónica de Zara Hadid.
5. Describe la importancia de internet en el arte actual.
6. Analiza la tecnología digital y su relación con la creación artística.
7. Explica el potencial difusor de la creación artística que supone "YouTube" y otras plataformas similares.

METODOLOGÍA.

El objetivo metodológico fundamental es desarrollar una didáctica activa y participativa. Para ello optaremos por dos tipos de estrategias:

Estrategia expositiva, adecuada para abordar contenidos teóricos y de cierto nivel de abstracción especialmente en la fase de presentación de los contenidos generales de los temas, predominando la exposición visual por parte del profesor, para ello se utilizarán herramientas digitales como presentaciones, gráficos, integración de imagen y sonido, etc. que permiten llegar al alumno de una manera más fácil y potente.

Estrategias participativas, basadas en la utilización de recursos didácticos y destrezas por parte del alumno. Dada la importancia del trabajo en equipo los alumnos ejercitarán mediante tareas, las técnicas y herramientas de trabajo en grupo para la investigación y elaboración de temas específicos concretos, como obras significativas de distintos estilos, biografías de artistas, comparaciones entre obras de distintas épocas, el mecenazgo, la actividad empresarial en el arte, etc..Posteriormente estas actividades serán expuestas en clase con el soporte audiovisual adecuado, fomentando así la utilización de las TIC.

TEMPORALIZACIÓN. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

- 1. Primera evaluación:**
Bloques 1, 2, 3 y 4

- 2. Segunda evaluación:**
Bloques 5, 6, 7 y 8

- 3. Tercera evaluación:**
Bloques 9,10, 11 y 12

BACHILLERATO. SEGUNDO CURSO.**DISEÑO. Bachillerato de arte.**

OBJETIVOS.

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 perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
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 estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
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.

METODOLOGÍA.

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.

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.

Para reforzar el aprendizaje y hacer partícipe aún más al alumnado de la materia y su actualidad, se pondrá material complementario también a través de la plataforma de CLASSROOM. En ella se redactarán las instrucciones de cada proyecto propuesto, así como se subirán archivos de imágenes y/o enlaces a los temas tratados. El alumnado debe subir a dicha plataforma todos los trabajos y bocetos realizados, así como luego los aportará físicamente a la profesora cuando acudan al centro.

CONTENIDOS.

Bloque 1.

EVOLUCIÓN HISTÓRICA Y ÁMBITOS DEL DISEÑO.

1. Concepto de diseño: definición, orígenes y tendencias.
2. Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes. 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).
3. Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas. Diseño publicitario y hábitos de consumo. Diseño sostenible: ecología y medio ambiente.
4. Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos. Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

Criterios de evaluación.

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

Estándares de aprendizaje evaluable.

1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.
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.
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.
4. Comprende, valora y explica con argumentos la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.

Bloque 2.**ELEMENTOS DE CONFIGURACIÓN FORMAL.**

1. Teoría de la percepción. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. Lenguaje visual. Estructura y composición.
2. 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.
3. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

Criterios de evaluación.

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual. CCL, CAA.
2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos. CAA, SIEP, CSC, CMCT.
3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño. CAA, SIEP, CMCT.

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

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.
2. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.
3. Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.
4. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.
5. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.
6. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.
7. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.

Bloque 3.**TEORÍA Y METODOLOGÍA DEL DISEÑO.**

1. Introducción a la teoría de diseño: definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.
2. Fases del proceso de diseño: planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
3. 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.
4. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

Criterios de evaluación.

1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño. CAA, CSC.
2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa. SIEP, CMCT.
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.

4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente. CCL, CAA, SIEP, CMCT.
5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos. CCL, CAA, SIEP, CMCT.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.
2. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.
3. Determina las características técnicas y las intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.
4. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.
5. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.
6. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.
7. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
8. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.
9. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.

Bloque 4. DISEÑO GRÁFICO.

1. Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
2. Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales. Aplicaciones.
3. La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.
4. Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Análisis de las técnicas de estampación (desde las iniciales técnicas litográficas a las actuales) y anuncios de prensa en la comunidad andaluza. Elementos del lenguaje publicitario. Software de Ilustración y diseño.

Criterios de evaluación.

1. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados. CEC, CAA, SIEP, CCL, CD, CMCT.
2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición. CCL, CAA, Cd, SIEP, CMCT.

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. 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.
5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño. CAA, CD.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.
2. Examina diferentes "objetos de diseño" y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.
3. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
4. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.
5. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.
6. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.
7. 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.
8. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

Bloque 5.

DISEÑO DE PRODUCTO Y DEL ESPACIO.

1. Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.
2. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.
3. El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales. Distribución y circulación.). Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas. Iluminación.
4. Envases promocionales de productos andaluces (como los derivados de las aceitunas, de los vinos, etc).

Criterios de evaluación.

1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño. CCL, CAA, CSC.

2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. CSC, CCL, CMCT, SIEP.
3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y las técnicas de realización apropiadas. CAA, CSC, CMCT, SIEP.
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. CAA, CSC, CMCT.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.
2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
3. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
4. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.
5. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
6. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.
7. 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.
8. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.
9. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.
10. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

TEMPORALIZACIÓN. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

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).

Los bloques 4 y 5 serán desarrollados durante todo el curso como aplicaciones prácticas a los contenidos teóricos. A modo orientativo la secuenciación será la siguiente:

1. Primer trimestre.

Bloque 1.

Evolución histórica y ámbitos del diseño.

Bloque 2.

Elementos de configuración formal.

Bloque 3.

Teoría y metodología del diseño.

Bloque 4.

Diseño Gráfico.

2. Segundo trimestre

Bloque 4.

Diseño gráfico.

Diseño de productos

3. Tercer trimestre.

Bloque 5.

Diseño de producto y del espacio.

BACHILLERATO. SEGUNDO CURSO.**TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS. Bachillerato de arte.**

OBJETIVOS.

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.

METODOLOGÍA.

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; 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 policromos 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.

Se trabajará por proyectos que se explicarán en el aula de manera clara, pudiéndose resolver todas las dudas que surjan sobre la finalidad y acerca del procedimiento y los materiales a utilizar.

El proyecto será igualmente expuesto en la plataforma en uso (actualmente en Google Drive, aunque se pretende seguir con Moodle Centros) para que el alumnado pueda consultar en cualquier momento las bases del proyecto, historia y teoría de la técnica, así como preguntar otras dudas no surgidas en clase y proponer ideas.

CONTENIDOS.

Bloque 1.

MATERIALES.

1. 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.

2. 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.

Estándares de aprendizajes evaluables.

1. Conoce los materiales, el tipo de soporte, pigmentos, aglutinantes y diluyentes utilizados en las técnicas gráfico-plásticas.
2. Narra la evolución histórica de los materiales y su adaptación a lo largo de la historia.
3. Relaciona los materiales, el tipo de soporte, pigmentos, aglutinantes y diluyentes más adecuados a cada técnica gráfico-plástica.
4. Conoce y utiliza con propiedad, tanto de forma oral como escrita, la terminología propia de las técnicas.
5. Conoce las propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales y su interacción.
6. Razona la elección de los materiales con los que se va a trabajar en la aplicación de cada técnica teniendo en cuenta las propiedades físicas y químicas.

Bloque 2.

TÉCNICAS DE DIBUJO.

1. Diferencias materiales entre las técnicas húmedas y las técnicas secas aplicadas al dibujo. Materiales, procedimientos, herramientas y soportes apropiados para el dibujo.
2. Metodología enfocada a la planificación y creación de proyectos de dibujo.
3. 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.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Describe las técnicas de dibujo.

2. Identifica y maneja los diferentes materiales utilizados en las técnicas del dibujo, tanto secas como húmedas.
3. Planifica el proceso de realización de un dibujo definiendo los materiales, procedimientos y sus fases.
4. Produce obras propias utilizando tanto técnicas de dibujo secas como húmedas.
5. Reconoce y valora las diferentes técnicas de dibujo en obras de arte.

Bloque 3.

TÉCNICAS DE PINTURA.

1. 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.
2. Materiales, técnicas, medios, soportes, herramientas y procedimientos apropiados para la pintura.
3. Propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales y su interacción.
4. 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.

Estándares de aprendizajes evaluables.

1. Describe las técnicas de pintura.
2. Conoce, elige y aplica correctamente los materiales e instrumentos utilizados en cada técnica pictórica.
3. Distingue y describe la técnica y los materiales, tanto de forma oral como escrita, utilizados en obras pictóricas de diferentes épocas artísticas, así como de las producciones propias.
4. Realiza composiciones escogiendo y utilizando las técnicas al agua, sólidas y oleosas que resulten más apropiadas para el proyecto en función a intenciones expresivas y comunicativas.

Bloque 4.

TÉCNICAS DE GRABADO Y ESTAMPACIÓN.

1. Introducción a las técnicas de grabado y estampación y evolución de las mismas a través de la Historia.
2. 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.
3. El empleo de las herramientas TIC en la producción seriada de imágenes.
 4. 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.

Estándares de aprendizajes evaluables.

1. Describe las técnicas de grabado y estampación.
2. Define con propiedad, tanto de forma oral como escrita, los términos propios de las técnicas de grabado.
3. Describe las fases de producción y de grabados y estampados.
4. Experimenta con diferentes técnicas de grabado y estampación no tóxicas utilizando los materiales de manera apropiada.
5. Reconoce y describe las técnicas de grabado y estampación en la observación de obras.
6. Explica la evolución de las técnicas de grabado y estampación a lo largo de las diferentes épocas.

Bloque 5.**TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS.**

1. Concepto y aplicación de las técnicas mixtas. Productos alternativos y materiales actuales.
2. 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.
3. 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, CSC, SIEP.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Describe la técnica del collage y la aplica en la elaboración de trabajos propuestos por el profesor.
2. Utiliza materiales reciclados para producir obras nuevas con un sentido diferente para el que fueron confeccionados.
3. Representa a través de las TIC instalaciones de carácter artístico.
4. Investiga y aprende, utilizando las TIC, diferentes técnicas alternativas.
5. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación con los lenguajes gráfico-plásticos.

TEMPORALIZACIÓN. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

El contenido del bloque temático 1 irá distribuido a través de los distintos trabajos propuestos, así como de los distintos procedimientos y técnicas aprendidos, donde tendrá lugar el aprendizaje de los contenidos.

1. Primer trimestre.**Técnicas, procedimientos y materiales utilizados en el dibujo**

1. Carboncillo.
2. Collage
3. Pastel.
4. Lápiz de color.
5. Tinta china con plumilla. Aguada.
6. Técnicas mixtas.

2. Segundo trimestre.**Técnicas, procedimientos y materiales utilizados en la pintura.**

7. Témpera
8. Guache.
9. Acuarela
10. Técnicas mixtas.

Procedimientos y técnicas grasas y magras: características generales. Materiales para su aplicación. Soportes y su preparación.

11. Acrílico
12. Pintura mural
13. Técnicas mixtas.

3. Tercer trimestre.**Procedimientos y técnicas del grabado.**

Características generales. Materiales para su aplicación. Soportes y su preparación.

Tipos de grabado: en relieve, en hueco, plano.

Técnicas gráficas

14. Falso grabado
15. Cianotipia
16. Estampación: carvado de sellos (planchas de goma)

17. Monotipo

18. Serigrafía Collage. Técnicas mixtas.

Procedimientos y técnicas del grabado.

Características generales. Materiales para su aplicación. Soportes y su preparación.

Tipos de grabado: en relieve, en hueco, plano.

El orden de realización de las técnicas puede alterarse atendiendo al proyecto propuesto en cada momento y ajustando el procedimiento más adecuado a la finalidad o idea artística que considere el profesorado.

3.EVALUACIÓN

3.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

La técnica básica que seguiremos será la observación directa y sistemática en clase, y los instrumentos de recogida de datos serán muy variados y se adaptarán a cada materia y nivel.

De observación.

- Observación directa.
- Diario de clase. Autoevaluación.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Relaciones sociales con sus compañeros.
- Forma de trabajar en grupo.
- Rúbricas.
- (Ver anexo 3)

De medición.

- Controles periódicos. Pruebas orales.
- Corrección de actividades.
- Trabajo diario del alumno.
- Trabajos específicos individuales y en grupo.

3.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.SEGUNDO ESO

Trabajos de clase.

Lecturas de imágenes, trabajos teóricos y de investigación y trabajos prácticos y actividades aportarán a la nota final un **80 %**.

Exámenes 20%. En caso de no realizar exámenes los trabajos de clase aportarán el 100% a la nota final.

En la evaluación de estas actividades se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Interés por los temas planteados y participación activa.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Investigación y creatividad
- Calidad estética.
- Capacidad de trabajo en equipo.
- Traer el material y hacer un uso correcto de los propios y del Departamento.

Es necesario entregar en fecha **todas** las actividades que se realizan en el aula. Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos. Los trabajos serán realizados en clase. Los presentados fuera de plazo serán evaluados hasta un **50% menos, teniendo en cuenta el tiempo de retraso en la entrega y las características individuales del alumnado..**

La nota final será la media de las tres evaluaciones.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.CUARTO ESO

Trabajos de clase.

Lecturas de imágenes, trabajos teóricos y de investigación y trabajos prácticos y actividades aportarán a la nota final un **80 %**.

Exámenes 20%. En caso de no realizar exámenes los trabajos de clase aportarán el 100% a la nota final.

En la evaluación de estas actividades se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Interés por los temas planteados y participación activa.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Investigación y creatividad
- Calidad estética.
- Capacidad de trabajo en equipo.
- Traer el material y hacer un uso correcto de los propios y del Departamento.

Es necesario entregar en fecha **todas** las actividades que se realizan en el aula. Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos. Los trabajos serán realizados en clase. Los presentados fuera de plazo serán evaluados hasta un **50% menos, teniendo en cuenta el tiempo de retraso en la entrega y las características individuales del alumnado..**

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. CULTURA AUDIOVISUAL II.SEGUNDO BACHILLERATO**Exámenes.**

Se podrán realizar al menos tres pruebas que aportarán un valor del **60 %** a la nota final.

Trabajos prácticos.

Lecturas e interpretación de audiovisuales, trabajos de investigación, trabajos prácticos y actividades de naturaleza teórica aportarán a la nota final un **40 %**.

La entrega de esquemas de los temas teóricos tendrán un valor de **10%**

En la evaluación de estas actividades se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Interés por los temas planteados y participación activa.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Investigación y creatividad
- Calidad estética.
- Capacidad de trabajo en equipo.
- Traer el material y hacer un uso correcto de los propios y del Departamento.

Es necesario entregar en fecha **todas** las actividades que se realizan en el aula. Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos. Los trabajos serán realizados en clase. Los presentados fuera de plazo serán evaluados hasta un **50% menos, teniendo en cuenta el tiempo de retraso en la entrega y las características individuales del alumnado.**

La nota final será la media de las tres evaluaciones.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. DIBUJO ARTÍSTICO II. SEGUNDO BACHILLERATO

La evaluación comienza con un primer trabajo, una prueba inicial, donde se analiza el nivel de las capacidades propias del alumno en su primera etapa. Se continúa con un proceso de evaluación global, integrador, personalizado y participativo, donde se apreciará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumno.

Se requerirá la autoevaluación del alumno, su observación, sus proyectos y trabajo en el aula, así como su proceso de investigación.

En la evaluación positiva de las actividades se reflejará el interés del alumno/a por la materia, su asistencia continuada con su propio material y la presentación de todos los trabajos prácticos realizados en el curso, debiendo entregarlos en su fecha.

Solo se evaluarán los trabajos prácticos realizados en clase (a no ser que haya un motivo justificado para que el alumno/a no asista a clase) y será imprescindible presentarlos en las fechas indicadas para obtener el 100% de la calificación. Los trabajos entregados más tarde de la fecha propuesta serán valorados hasta un 50% por debajo del total, **teniendo en cuenta el retraso en la entrega de los mismos (no siendo penalizados con el mismo porcentaje si la entrega se produce un día tarde o un mes tarde) y las circunstancias personales del alumno/a.**

Trabajos de clase, Apuntes, bocetos, trabajos de investigación, dibujos en el aula aportarán a la nota final un **100 %**.

Los trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos. Los trabajos no entregados se calificarán con cero puntos y harán media con los restantes ejercicios.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. DIBUJO TÉCNICO II. SEGUNDO BACHILLERATO

Se realizarán al menos cinco pruebas objetivas o exámenes, dos de ellas serán de geometría plana, dos de sistema diédrico y una de los sistemas axonométrico y normalización industrial.

El **80 %** de la nota del bloque de geometría plana se obtendrá de la media ponderada de los exámenes realizados. El **20 %** restante se alcanzará con la adecuada realización de todas las actividades programadas y la correcta aplicación de los conceptos estudiados.

El **70 %** de la nota del bloque de geometría descriptiva o del espacio se obtendrá de la media ponderada de los exámenes realizados. El **30 %** restante se alcanzará con la adecuada realización de todas las actividades programadas y la aplicación de los conceptos estudiados.

El **80 %** de la nota de los bloques de normalización y documentación gráfica de proyectos se alcanzará con la adecuada realización de todas las actividades programadas y la aplicación de los conceptos estudiados, el **20 %** restante lo aportará la actitud y trabajo en el aula y las realizadas on line, a través de las plataformas.

Nota final.

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

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. DISEÑO. SEGUNDO BACHILLERATO

Exámenes.

Se realizarán exámenes a lo largo del curso, que aportarán un valor del **50 %** a la nota final. Dichos exámenes seguirán los modelos establecidos en la PEVAU, necesitando para ello 1 hora y media para su realización.

Si no se realizaran pruebas escritas los, trabajos teóricos, de investigación, los proyectos y actividades prácticas serán calificadas con el 100% de la nota.

Trabajos de clase.

La evaluación comienza con un primer trabajo, una prueba inicial, donde se analiza el nivel de las capacidades propias del alumno en su primera etapa. Se continúa con un proceso de evaluación global, integrador, personalizado y participativo, donde se apreciará el nivel de desarrollo de las capacidades del alumno.

Se requerirá la autoevaluación del alumno, su observación, sus proyectos y trabajo en el aula, así como su proceso de investigación.

En la evaluación positiva de las actividades se reflejará el interés del alumno/a por la materia, su asistencia continuada con su propio material y la presentación de todos los trabajos prácticos realizados en el curso, debiendo entregarlos en su fecha.

Sólo se evaluarán los trabajos prácticos realizados en clase (a no ser que haya un motivo justificado para que el alumno/a no asista a clase) y será imprescindible presentarlos en las

fechas indicadas para obtener el 100% de la calificación. Los trabajos entregados más tarde de la fecha propuesta serán valorados hasta un 50% por debajo del total, **teniendo en cuenta el retraso en la entrega de los mismos (no siendo penalizados con el mismo porcentaje si la entrega se produce un día tarde o un mes tarde) y las circunstancias personales del alumno/a.**

Los trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos. Los trabajos no entregados se calificarán con cero puntos y harán media con los restantes ejercicios.

La nota final será la media de las tres evaluaciones.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR. SEGUNDO BACHILLERATO.

Trabajos de clase.

La realización correcta de TODOS los trabajos exigidos durante el curso escolar, supondrá un **60 %** de la nota final.

Las exposiciones individuales defendiendo sus proyectos aportarán a la nota final un **20 %**. Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos.

La actitud positiva y trabajo durante las horas de clase aportarán el **20 %** restante.

Recuperaciones.

Aquellos alumnos y alumnas que tengan la asignatura suspensa podrán realizar una prueba de recuperación entregando todos los ejercicios prácticos que les falten propuestos a lo largo del curso.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.FUNDAMENTOS DE ARTE II. SEGUNDO BACHILLERATO

Exámenes.

Se realizarán al menos dos pruebas teóricas por evaluación que supondrán un **90%** de la nota. El 10% de esta nota corresponde a los aspectos puramente formales: faltas de ortografía, limpieza, orden, claridad, etc.

Trabajos individuales y en grupo.

En los que se valorará su capacidad de investigar el sentido crítico y colaboración, (comentarios escritos de obras artísticas y participación en clase) supondrán un **10%** de la nota. En este porcentaje también se considerará la actitud hacia la asignatura: faltas de asistencia, interés, participación. Los exámenes seguirán los modelos originales de la PEvAU, de hora y media de duración.

Se realizará una recuperación después de cada evaluación. El primer examen del siguiente trimestre servirá como examen de recuperación del trimestre precedente si la nota supera el 5. Los alumnos con dos o las tres evaluaciones pendientes tendrán que realizar una recuperación final de toda la materia.

Los exámenes serán evaluados de forma continua, entrando en el siguiente examen todo lo dado desde el principio. Para la calificación final de cada evaluación se multiplicará por dos la nota del último examen de ese trimestre, haciendo la media entre las tres notas.

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

- **Cabe destacar el caso de la alumna Beatriz Escobar Carrascal, matriculada en 2º de Bachillerato de Artes tras realizar 1º de Bachillerato de Sociales.**

El Departamento de Dibujo reunido el 25 de octubre a las 16 horas (tal como se recoge en acta) decide que la alumna deberá adquirir los conocimientos no recibidos en la materia Fundamentos del Arte I, a través de un plan individualizado que diseñará el propio Departamento y que consistirá en la realización de unos trabajos sobre las distintas etapas más significativas de la Historia del Arte desde la Prehistoria al Rococó.

Será imprescindible adquirir estos aprendizajes para poder superar la materia Fundamentos del Arte II.

Una vez entregados todos los trabajos y evaluados positivamente, la alumna será calificada con la nota media adquirida en la asignatura Fundamentos del Arte II.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS. SEGUNDO BACHILLERATO

Se podrán realizar exámenes prácticos en cada evaluación que supondrá el **40 %** de la nota.

Solo será evaluado el trabajo práctico que haya sido visado diariamente en clase, debiendo ser presentados **todos** los trabajos para superar la evaluación. Los trabajos entregados fuera de la fecha establecida se valorarán sobre 5, los no entregados se calificarán con cero puntos y harán media con los restantes ejercicios.

Para recuperar los ejercicios no superados o no presentados por el alumnado en fecha, se pondrá un nuevo plazo de presentación. Este plazo comenzará tras la evaluación del ejercicio original y contemplará una o dos semanas según el grado de dificultad del trabajo. Es una manera de que el alumno/a lo haga en un tiempo reciente y así tenga fresco la información recibida y la práctica de la técnica.

No habrá exámenes teóricos, por lo que los trabajos aportarán un 90 % a la nota final

Actitud.

Se tendrá en cuenta el interés, la participación responsable y la asistencia, así como el traer todos los días a clase el material necesario para realizar los trabajos; esto aportará un **10 %** a la nota final.

La nota final será la media de las tres evaluaciones.

3.3 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La atención a la diversidad nos acerca no solo a alumno/as con necesidades educativas especiales y a los alumnos con altas capacidades intelectuales, sino también a alumnos y alumnas con dificultades físicas, psíquicas o culturales, incluyendo a los alumnos y alumnas de incorporación tardía al sistema educativo español.

Esto no nos debe suponer un sobrepeso, antes, al contrario, un estímulo al que enfrentarnos con rigor y actitud positiva. La posibilidad de eliminar barreras que el concepto estético y artístico ofrece nos puede servir especialmente para esta cuestión. Sabemos que es esta una idea algo abstracta, sin embargo, creemos en la virtud unificadora e integradora de las obras de arte.

Alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales.

Una primera forma de dar respuesta a la diversidad puede producirse, a veces sin la intervención del profesor, simplemente en el reparto de las tareas entre los distintos miembros del grupo.

Una segunda opción es graduar la dificultad de las tareas mediante la mayor o menor concreción de su finalidad.

La resolución de actividades mediante proyectos puede graduarse de tal forma que pueda atender a la diversidad de intereses, motivaciones y capacidades que, en general, coexisten en las aulas de tal modo que todos los alumnos y alumnas experimenten un desarrollo real de todas sus capacidades.

Alumnos y alumnas con altas capacidades.

De igual manera que trataremos a los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales se tratará a los de altas capacidades.

A los alumnos y alumnas con altas capacidades se les adaptarán las actividades y se les proporcionarán nuevos ejercicios y tareas que amplíen sus conocimientos siempre que sea necesario. Éstas estarán centradas en contextos reales que ayuden a desarrollar mejor los conceptos en un escenario más cercano a sus capacidades e intereses.

Adaptaciones curriculares no significativas.

Dado el marcado carácter procedimental del área puede ocurrir que alumnos con carencias en las materias instrumentales desarrollen satisfactoriamente la psicomotricidad y sus capacidades espaciales, compositivas y plásticas, de manera que no necesiten una adaptación curricular significativa.

Con los alumnos que necesiten este tipo de adaptaciones se trabajarán ejercicios de refuerzo procurando siempre que sea posible una mayor atención dentro del grupo.

Se dedicará una atención y ayuda individualizada al alumnado que más lo necesite en determinados momentos de la clase.

Se flexibilizarán los criterios de calificación dando en estos casos mayor importancia al esfuerzo e interés demostrados y primando siempre la práctica sobre la teoría.

El material didáctico elegido, ofrece una gran variedad de actividades de refuerzo para aquellos alumnos que tengan dificultades para asimilar algunos contenidos y actividades de ampliación de manera que los alumnos que capten los contenidos más rápidamente puedan seguir profundizando en ellos.

Adaptaciones curriculares significativas.

Para los alumnos que hayan sido insuficientes las medidas anteriores se realizarán las adaptaciones curriculares significativas necesarias.

ADAPTACIÓN CURRICULAR PARA EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.**Objetivos.**

1. Comprender la importancia de los lenguajes visuales.
2. Obtener práctica con los útiles e instrumentos de dibujo.
3. Construir e identificar figuras geométricas simples.
4. Modificar e interpretar una obra de arte.
5. Construir formas simétricas simples.
6. Reconocer texturas visuales y táctiles.
7. Utilizar el color como medio de expresión.
8. Realizar mezclas de color sencillas.
9. Dibujar imágenes a una escala diferente.
10. Trabajar la estructura poligonal simple.

Contenidos.

1. Figuras geométricas sencillas.
2. El arte como expresión.
3. Simetría axial.
4. Las texturas.
5. Los colores primarios. Síntesis sustractiva. Color pigmento.
6. La proporción. Cuadrículas.
7. La estructura poligonal simple.

Procedimientos.

1. Construir figuras con el juego de escuadra y cartabón.
2. Realizar trazados sencillos utilizando el compás.
3. Interpretación mediante figuras geométricas de una obra pictórica.
4. Construir la parte simétrica de una figura dada.
5. Hacer mezclas de color sencillas.
6. Uso de cuadrícula en la escala.

Actitudes.

1. Limpieza y precisión en el trazado.
2. Interés por expresar emociones a través del dibujo.
3. Interés por conseguir mezclas de color.
4. Destreza en la realización de dibujos a distinto tamaño.
5. conciencia de hábito y organización en el trabajo.
6. conciencia del respeto a sus compañeros.

Metodología.

1. Se trabajarán las partes más sencillas de los contenidos teóricos y prácticos.
2. Atención individualizada en clase.
3. Actividades de corta duración.
4. Actividades diversificadas.
5. Pautas concretas en las explicaciones de actividades.
6. Temporalización más flexible.

Actividades.

1. Actividades tipo extraídas de los contenidos marcados.
2. Actividades de iniciación, de desarrollo, de refuerzo y ampliación y de evaluación.
Las actividades se regirán por los criterios que se recogen en la metodología.
3. Interpretar y construir mediante iconos señales sencillas.
4. Trazar mediatrices, bisectrices, paralelas, perpendiculares, y dividir segmentos en partes iguales.
5. Trazar polígonos sencillos.
6. Recrear una obra pictórica utilizando figuras poligonales simples.
7. Construir ejemplos sencillos de simetrías.
8. Utilizar la línea, el punto y la mancha para hacer un dibujo expresivo.
9. Construir texturas visuales y táctiles.
10. Trabajar las gamas de armonía y contraste.
11. Realizar una estructura modular simple.

Organización del espacio y del tiempo.

El alumno trabajara con los materiales adaptados siguiendo la programación y el horario de su aula en su horario ordinario

Criterios de evaluación.

1. Reconocer y construir señales sencillas.
2. Saber construir la mediatriz de un segmento, la bisectriz de un ángulo, dividir un segmento en partes iguales, trazar paralelas y perpendiculares.
3. Saber construir polígonos sencillos con reglas, escuadra y cartabón.
4. Construir una obra creativa con polígonos simples.
5. Personalizar una obra de arte.
6. Construir simetrías.
7. Dibujar la parte simétrica de una figura.
8. Construir texturas táctiles y visuales.
9. Realizar mezclas de colores secundarios con lápices.
10. Usar de manera adecuada los instrumentos de dibujo.
11. Responder a hábitos de trabajo y limpieza.
12. Responder al hábito y organización en el trabajo.

3.4 ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA EL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE EVALUACIÓN POSITIVA

3.4.1 EVALUACIÓN DE ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES DE ESO.

Los alumnos y alumnas que no alcanzaron los objetivos propuestos y por tanto tienen la Educación Plástica Visual y Audiovisual del curso anterior sin superar, la recuperarán en el aula con ayuda del profesor en las asignaturas de continuidad.

Los alumnos dispondrán de un plan personalizado, unos trabajos de refuerzo que les permita superar la asignatura pendiente. En caso de que el alumno rehúse realizar este procedimiento de recuperación, podrá superar la materia aprobando la asignatura que cursa actualmente.

Los alumnos y alumnas que **estando en cuarto curso de E.S.O.** no imparten Educación Plástica Visual y Audiovisual, deberán realizar unos trabajos de refuerzo personalizados en los que se desarrollan los objetivos mínimos propuestos por el departamento.

Estos trabajos consisten en una serie de actividades que compendian todos los aspectos básicos del área que se estudiaron y trataron en los primeros cursos de Educación Plástica y Visual y Audiovisual de la E.S.O.

Estos trabajos los propone el departamento y se pueden realizar a lo largo de todo el curso académico, pudiendo los alumnos y alumnas asesorarse en todo momento con los distintos componentes del Departamento de Dibujo.

3.4.2 EVALUACIÓN DE ALUMNOS CON ASIGNATURAS PENDIENTES DE BACHILLERATO.

Los alumnos y alumnas que tengan asignaturas pendientes de bachillerato serán evaluados y recuperarán con el asesoramiento del profesor que imparta dicha asignatura en el curso actual.

No existen horas específicas de recuperación de asignaturas pendientes, los alumnos y alumnas deberán buscar las horas en las que el profesor de la asignatura pueda orientarles, pudiendo este asesoramiento buscarse en horas libres de clase o incluso cuando la marcha del curso lo permita en las propias horas de clase.

Las asignaturas del Departamento de Dibujo son básicamente prácticas. Esta consideración nos lleva a sustituir siempre que es posible el examen extraordinario de recuperación por tareas y actividades. Con estas actividades perseguimos que nuestros alumnos consigan las competencias necesarias para superar favorablemente la situación actual.

Alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Dibujo Técnico de primero pendiente.

Se diseña un programa de recuperación consistente en un conjunto de tareas y actividades para que los alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Dibujo Técnico de primero pendiente logren la consecución de los contenidos y objetivos mínimos necesarios para superar favorablemente la asignatura.

Este programa será dirigido y evaluado por Don Antonio López profesor que imparte la asignatura de Dibujo Técnico en primero de bachillerato el presente curso 2022- 2023.

Alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Cultura Audiovisual de primero pendiente.

Se diseña un programa de recuperación consistente en un conjunto de tareas y actividades para que los alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Cultura Audiovisual de primero pendiente logren la consecución de los contenidos y objetivos mínimos necesarios para superar favorablemente la asignatura.

Este programa será confeccionado, dirigido y evaluado por Doña M^a Enriqueta Herrera Fernández profesora que imparte la asignatura de Cultura Audiovisual II en segundo de bachillerato el presente curso 2022- 2023.

Alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Fundamentos del Arte de primero pendiente.

Se diseña un programa de recuperación consistente en un conjunto de tareas y actividades para que los alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Fundamentos del Arte de primero pendiente logren la consecución de los contenidos y objetivos mínimos necesarios para superar favorablemente la asignatura.

A estas actividades se añadirán unas pruebas objetivas que versarán sobre los contenidos tratados en ellas. Estas pruebas aportarán un 50% a la nota final.

Estas pruebas objetivas se añaden para evitar agravios comparativos entre los alumnos con la asignatura de Fundamentos del Arte pendiente de primero de bachillerato y los alumnos y alumnas que han decidido cambiar de modalidad de bachillerato tecnológico a modalidad de bachillerato artístico y que también tiene esta materia pendiente.

Este programa será confeccionado, dirigido y evaluado por Doña Lola Ruiz Márquez, profesora que impartió la asignatura de Fundamentos del Arte en primero de bachillerato el pasado curso 2022- 2023.

Alumnos de segundo de bachillerato con la asignatura de Dibujo Artístico de primero pendiente.

El alumnado con la asignatura de Dibujo Artístico pendiente, deberá realizar durante los dos primeros trimestres dos trabajos en cada uno (con las técnicas dadas durante el curso precedente). El profesor/a determinará qué tipo de ejercicios. Se presentarán dichos trabajos al final de cada trimestre y antes de las sesiones de evaluación del centro. Se realizará la media de esos cuatro ejercicios para determinar la nota final.

Este programa será confeccionado, dirigido y evaluado por Doña Beatriz Areal Delgado, profesora que imparte la asignatura de Dibujo Artístico en primero de bachillerato el presente curso 2022- 2023.

4.CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROYECTOS DEL CENTRO

Los proyectos que actualmente están realizándose en el centro, entre los que se encuentran Escuela Espacio de Paz y Plan de Igualdad de Género, entendemos que participamos en bloque todo el centro ya que no podemos entender otro tipo de metodología para impartir nuestras clases.

Otros como el Proa, Plan de Salud Laboral y PRL, Programa Bilingüe, Erasmus+ y Prácticum, ningún miembro del Departamento participa en ellos.

En ambos, Forma Joven y en Igualdad, sí participa nuestra compañera Lola Ruiz Márquez, mientras que en el TDE, aunque usamos constantemente esos medios, ninguno participamos de forma activa en el proyecto.

AUTOPROTECCIÓN.

El departamento de Dibujo realizará el o los simulacros oportunos que durante este curso se realice siguiendo las indicaciones que en el plan se estipulen y de la directiva en todo momento.

Las aulas del Departamento de Dibujo cuentan con plano de evacuación, así como las aulas de cada uno de los cursos impartidos.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

El departamento de Dibujo imparte todas sus materias sin libro de texto. Esto hace indispensable e imprescindible el uso de las TIC. No concebimos que unas materias basadas casi exclusivamente en la creación, lectura y estudio de la imagen ya sea técnica o artística se puedan concebir sin el concurso de estas.

Las pizarras digitales interactivas se utilizan constantemente en todas nuestras materias, tanto en las técnicas como en las artísticas.

En el aula específica del departamento no se dispone de PDI, pero se utiliza en su defecto un cañón de proyección.

Hay un importante número de Apps educativas, de tratamiento de la imagen, etc. que pueden ser de gran utilidad para las distintas materias del departamento.

El Departamento de Dibujo tiene abiertas actualmente aulas virtuales en la plataforma Moodle y Classroom para distintos cursos, principalmente destinada para complementar la enseñanza presencial y servir de guía y orientación para aquellos alumnos que por el motivo que sea no puedan asistir al aula..

Utilización del teléfono móvil

Un uso especial requieren los teléfonos móviles. De acuerdo con las directrices del Centro, queda prohibido el uso del móvil durante las clases.

Teniendo en cuenta que el Departamento de Dibujo trabaja esencialmente con imágenes, en algunas asignaturas de bachillerato de arte, como Cultura Audiovisual o Fundamentos de Arte se podrá utilizar de manera pedagógica para aprovechar su capacidad para buscar información y sobre todo por su versatilidad para captar imágenes fijas y en movimiento.

BIBLIOTECA

Desde este Departamento se destaca la importancia de la labor de la biblioteca en un centro educativo. Durante muchos cursos varios profesores del Departamento han colaborado prestando servicio de guardia en la misma, solo a raíz de la pandemia, al desaparecer durante un tiempo y luego restringirse el grupo para gestionarla, este año no participamos ninguno..

COEDUCACIÓN. PLAN DE IGUALDAD DE GÉNERO.

El Departamento de Dibujo da mucha importancia, como sucede en todo el centro, a la coeducación tanto en los contenidos de las distintas materias como en los textos y materiales usados.

Hacemos hincapié en el uso de un lenguaje no sexista y en los contenidos se suele hacer referencia a la igualdad real entre sexos a la que hay que aspirar y que aún no se da.

El departamento de Dibujo seguirá colaborando con todas las actividades que proponga la coordinación de coeducación, que este año recae en nuestra compañera del Departamento D^a Lola Ruiz Márquez.

PLAN LECTO-ESCRITOR

Animación a la lectura y desarrollo de la comprensión oral y escrita

El Departamento de Dibujo tiene un carácter más interdisciplinar que otros departamentos. Al impartir asignaturas y materias muy variadas es difícil imponer una estrategia común en el fomento de la lectura.

Las asignaturas y materias de nuestro departamento se caracterizan por la utilización de los lenguajes no verbales. Por el carácter diferenciador de esta materia, que estudia los medios de comunicación no lingüísticos, intentamos potenciar precisamente estos lenguajes, la comunicación audiovisual y los lenguajes integrados en los que predomina la imagen icónica.

No obstante recomendamos la lectura de los siguientes libros:

- La Historia del Arte con nombre de mujer de Manuel Jesús Roldán
- Eso no estaba en mi libro de Historia del Arte de Manuel Jesús Roldán
- Emocionarte. La doble vida de los cuadros de Carlos del Amor

Acciones para el fomento de la comprensión oral:

Se potenciará el uso de una correcta expresión oral en las intervenciones en clase y en la locución de los trabajos audiovisuales y de lenguajes integrados.

Se fomentará la participación activa del alumnado en el desarrollo de la clase, realizándole preguntas directas o animándole a que las formule correctamente.

Se promoverá la participación del alumnado en la resolución y posterior explicación de actividades en la pizarra (tradicional o interactiva), ante sus compañeros de clase.

En el caso de Bachillerato, se impulsará la exposición de determinados temas ante el resto del grupo, mejorando así la capacidad para expresarse correctamente en público y con un lenguaje técnico adecuado.

Acciones para el fomento de la comprensión escrita:

Se potenciará una correcta expresión escrita en las lecturas de imágenes, trabajos de investigación, presentaciones y exámenes escritos.

En los exámenes escritos, en aplicación de la normativa emanada de la Comisión de Coordinación Pedagógica del centro, se tendrá en cuenta la correcta ortografía con la posibilidad de recompensar la ausencia de faltas ortográficas y la corrección gramatical con un máximo del **10%** en la nota.

Se vigilará la correcta presentación de los trabajos escritos, incluso en los cuadernos de clase, y exámenes conforme a las normas establecidas por el Centro. (Ver Anexo II)

Se supervisará la correcta ortografía y sintaxis con el seguimiento periódico de los cuadernos y apuntes del alumnado.

Se procurará enriquecer el vocabulario científico-tecnológico del nivel que se trate, investigando sobre el significado de palabras técnicas y aplicando dicho vocabulario con propiedad y en los contextos adecuados.

Asimismo, dentro del marco del PLAN LECTOR en vigor en nuestro Centro, se trabajarán los objetivos expuestos en dicho Plan, incluyendo actividades relacionadas con la lectura en la programación de aula. Entre estas actividades, se incluirá, al menos, una lectura comprensiva por trimestre de un texto relacionado con la materia impartida.

Para el desarrollo de estas actividades, se contará con la colaboración del Departamento de F.I.E. del Centro, así como de la comisión encargada del seguimiento del citado Plan. Como estrategia metodológica, se adjuntan las siguientes actividades para mejorar las habilidades lectoras:

Lectura en voz alta por parte del alumnado de los epígrafes teóricos de los problemas y textos utilizados.

Lecturas públicas de los trabajos de investigación y lecturas de imágenes.

Libro de lectura recomendado, con su correspondiente ficha de lectura.

Uso de prensa y revistas especializadas como recurso didáctico.

Búsqueda de información en Internet para el desarrollo de actividades de investigación.

Utilización de Aulas Virtuales.

Estas actividades serán evaluables conforme a los criterios expuestos en cada materia. Igualmente, serán objeto de calificación numérica dentro de los porcentajes dedicados a los trabajos realizados por el alumnado.

Se fomentará y animará al disfrute de la lectura sirviéndose de aquellos temas relacionados con la literatura de la imagen, los cómics y las novelas gráficas. Asesorando y recomendando aquellas obras de una calidad gráfica o literaria incuestionables.

Adoptaremos las medidas sugeridas por el plan lector del centro adecuándolo a las características especiales de nuestra materia. Se adjunta una relación de libros de lectura recomendados por nuestro Departamento.
(Ver Anexo I)

5.ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Dado el carácter procedimental de muchas de las asignaturas del Departamento de Dibujo, tanto el profesorado como parte del alumnado suele interactuar con otras disciplinas a distintos niveles.

Son asiduas las colaboraciones del alumnado de bachillerato de arte con disciplinas como Lengua utilizando medios y técnicas audiovisuales estudiados en Cultura Audiovisual.

Las proyecciones de videos de arte en versión original inglés o francés.

Se va a participar en la Feria de la Ciencia de este curso en colaboración con el departamento de matemáticas.

Colaboración con el Departamento de Filosofía para realizar la entrada al templo griego para el día de la Filosofía 18 de octubre

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Las actividades extraescolares y complementarias están casi exclusivamente dedicadas a los alumnos y alumnas del Bachillerato de Arte.

Las actividades extraescolares están dirigidas principalmente a visitas y excursiones.

Con los alumnos de bachillerato se visitan los museos de Bellas Artes, el museo de Artes y Costumbres populares y las ruinas de Itálica, el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, la Facultad de Bellas Artes y el Centro Andaluz de Estudios Empresariales., La facultad de Comunicación, El Ies José m^a Infantes de Utrera. La cámara oscura de Sevilla. Dólmenes del Aljarafe.

Se realizan diferentes itinerarios con los alumnos y alumnas del bachillerato artístico para estudiar y analizar diferentes etapas artísticas e históricas in situ.

Se efectúan también visitas a otras exposiciones de carácter temporal, pero estas dependen de las programaciones de los distintos organismos públicos y entidades que las realizan. Estas visitas se deciden según su interés en las reuniones del Departamento de Dibujo donde se acuerda también para que grupo de alumnos es más adecuada.

El Departamento de Dibujo junto con el Departamento de Francés realizará el presente curso un viaje cultural a París para los alumnos de segundo de bachillerato de arte.

El viaje a los distintos museos de Málaga queda supeditado al número de alumnos, ya que también estaría programado para los de segundo de bachillerato de arte

Como actividades extraescolares se fomenta la presentación de nuestros alumnos a certámenes y concursos ajenos a nuestro centro y la realización de obras gráficas y plásticas en colaboración con determinadas organizaciones y organismos.

Todos los cursos se celebran exposiciones con la obra de los alumnos y alumnas del Bachillerato de Artes.

Dentro de las actividades complementarias, se dispone en la biblioteca del centro una relación de libros de consulta y apoyo para los alumnos tanto de bachillerato como para los de la ESO. En su horario regular, así como para su uso ante la ausencia del profesor de la especialidad.

7. FORMACIÓN DEL PROFESORADO.

Los componentes del Departamento participarán en todos los cursos, seminarios, jornadas, etc. convocados por los Centros de Profesorado y la Junta de Andalucía que consideren de interés para realizar su labor docente con la mayor profesionalidad.

El profesorado del departamento colabora con el desarrollo de los centros TIC mediante el proyecto PRODIG y el Plan Lector y Escritor del Centro de forma activa con preparación de materiales de forma autónoma.

El departamento también participa en el proyecto de este curso para la Feria de la Ciencia de Sevilla.

Beatriz Areal y M^a Enriqueta Herrera participan como ponentes en la PVAU en la materia de Comunicación Audiovisual, lo que conlleva la preparación de las pruebas para este año que elabora la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla y en la corrección de dichas pruebas.

8. AUTOEVALUACIÓN.

El Departamento de Dibujo utiliza las siguientes medidas para analizar, revisar y realizar propuestas de mejora de las programaciones didácticas expuestas, así como para autoevaluar y mejorar la propia práctica docente:

Planificar las reuniones semanales del Departamento de Dibujo.

Analizar los resultados de las evaluaciones iniciales y trimestrales del alumnado.

Analizar periódicamente el desarrollo de la programación, así como las dificultades que se están presentando.

Recabar información proporcionada a lo largo del curso por los tutores y tutoras de grupo.

Realizar sesiones de evaluación con el alumnado y con el equipo docente.

Analizar en cada evaluación los resultados obtenidos y considerar si existen dificultades relacionadas con algunos contenidos, u objetivos. Comprobar si son necesarios cambios en el enfoque, en la metodología o en los recursos y realizar las modificaciones adecuadas.

Elaborar la Memoria Final del Departamento de Dibujo.

Utilizar aulas virtuales (plataforma Moodle, Classroom), correos electrónicos y TIC en general, tanto para comunicaciones internas del Departamento como para comunicaciones con el alumnado

Dejar constancia en la memoria de final de curso o en reunión de Departamento del grado de cumplimiento de las distintas programaciones, descripción de las dificultades y propuestas para el curso próximo.

Decidir al comienzo del curso sobre las modificaciones y los cambios propuestos e incorporarlos a la programación del curso siguiente.

Anexo 1

RELACIÓN DE LIBROS DE LECTURA VOLUNTARIA RECOMENDADOS POR EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

Medida adoptada como consecuencia de la evaluación de las Pruebas de Diagnóstico efectuadas en el Centro el curso 2006/07, y sucesivas, y como apoyo al PLAN LECTOR.

Educación plástica y visual. Educación Secundaria Obligatoria.

BENINI, SOPHIE.: El libro de los colores, Thule, Barcelona.
GISBERT, MONTSE.: Dalí, píntame un sueño, Ediciones Serres, Barcelona.
GEIS, PATRICIA.: Las meninas, Combel, Mexico.
RENSHAW, AMANDA.: El ABC del arte para niños, Phaidon, Barcelona.
CANSINO, E.: El misterio Velázquez, Bruño, Madrid.
OBIOLS, MIQUEL.: El cuadro más bonito del mundo, Kalandraka, Pontevedra.
NILSEN, ANNA. Un detective en el museo, Blume, Madrid.
DENZEL, JUSTIN. Regreso a las cavernas, Alfaguara, Madrid
AYRES, CHARLIE. Los cuadros más bellos del mundo, Ed. Siruela, Madrid.

Educación plástica y visual. Educación Secundaria Obligatoria. Comics

UDERZO, A y GOSCINNY, R.: Cómics de Asterix, Salvat, Barcelona.
JANRY, T.: Cómics de El pequeño Spirou, Editorial Kraken, Madrid.
WATTERSON, B.: Calvin y Hobbes, Ediciones B, Barcelona.

Bachillerato de arte y Bachillerato científico y tecnológico.**Dibujo técnico:**

IZQUIERDO ASENSI, F.: Geometría descriptiva, Editorial Dossat, Madrid.
PALENCIA CORTES, J y GONZALEZ MONSALVE, M.: Trazado geométrico, Sevilla.
PALENCIA CORTES, J y GONZALEZ MONSALVE, M.: Geometría descriptiva, Sevilla.
RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo I. Sistema diédrico, Editorial Donostiarra, San Sebastián.
RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo II. Sistema de planos acotados, Editorial Donostiarra, San Sebastián
RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo III. Sistema axonométrico, Editorial Donostiarra, San Sebastián
RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo IV. Perspectiva caballera, Editorial Donostiarra, San Sebastián
RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo V. Sistema cónico, Editorial Donostiarra, San Sebastián

Historia del Arte:

GOMBRICH, E. H: Historia del Arte, Alianza editorial, Madrid.

Percepción y comunicación visual:

GUBERN, Román: La mirada opulenta; exploración de la iconosfera contemporánea, Gustavo Gili. Barcelona.
VILLAFAÑE, J: Principios de teoría general de la imagen, Pirámide, Madrid.
ARNHEIM, R: Arte y percepción visual. Alianza editorial, Madrid.

Lectura de imágenes:

APARICI, R. y GARCIA MATILLA, A.: Lectura de imágenes, Ed. de la Torre, Madrid.
PANOFSKY, E: El significado de las artes visuales, Alianza editorial, Madrid.

El color:

ALBERS, J: La interacción del color, Alianza editorial, Madrid.

KUPPERS, H: Fundamento de la Teoría de los colores, Gustavo Gili, Barcelona.
KUPPERS, Harald: Atlas de los colores, Blume, Madrid
COHEN, Jozef: Sensación y percepción visual, Trillas, Mexico,
VARLEY, H y otros.: El gran libro del color, Blume, Madrid.
KANDINSKY, W: De lo espiritual en el arte. Pandós

La proporción:

LIVIO, M: La Proporción Áurea, Ariel, Barcelona.

Técnicas:

DALLEY, T: Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales, Barcelona, Blume.
DOERNER, M: Los materiales de la pintura y su uso en el arte, Barcelona, Reverte.
MAGNUS, G.H: Manual para dibujantes e ilustradores, Gustavo Gili, Barcelona.
MURRAY, Ray: Manual de técnicas, Gustavo Gili, Barcelona.
SIMPSON, I. Curso completo de dibujo, Blume, Madrid.
DAWSON, John: Guía completa de grabado e impresión, Blume, Madrid.

Publicidad:

VICTOROFF, D.: La publicidad y la imagen, Gustavo Gili, Barcelona.
LOMAS, C.: El espectáculo del deseo, Octaedro, Barcelona.
BARNICOAT, J: Los carteles: su historia y lenguaje, Gustavo Gili, Barcelona.

Literatura de la imagen, El comic.

ACEVEDO, J.: Para hacer historietas, Ed. Popular, Madrid.
GASCA L. y GUBERN, R.: El discurso del cómic, Cátedra, Barcelona,
RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L.: El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza, Gustavo Gili, Barcelona.
COMA, J.: Los comics: un arte del siglo XX, Punto Omega, Madrid.
COMA, J.: Historia de los comics, Joseph Toutain Ed., Barcelona

Fotografía:

HEDGECOE, J.: Fotografía creativa, Blume, Madrid.
CLERC: La fotografía: teoría y práctica, Omega, Barcelona.
FONTCUBERTA, J.: Fotografía: conceptos y procedimientos, Gustavo Gili S.A., Barcelona.
GERNSHEIM: Historia gráfica de la fotografía, Gustavo Gili, Barcelona.
LANGFORD, M.: Fotografía básica. Iniciación a la fotografía profesional, Omega, Barcelona.
HAWKING, A.: Guía Técnica y artística de la fotografía, Planeta, Barcelona.
HEDGECOE, J.: Fotografía creativa, Blume, Madrid.

Cinematografía:

ANDREW, J.D.: las principales teorías cinematográficas, Gustavo Gili, Barcelona.

Diseño grafico:

WONG, W: Fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional, Gustavo Gili, Barcelona.
WONG, W: Fundamentos del diseño en color, Gustavo Gili, Barcelona.
SATUE, E: El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días, Alianza Forma, Madrid.
DONDIS, D: la sintaxis de la imagen, Gustavo Gili, Barcelona.

Diseño industrial:

MALDONADO, Tomás: El diseño industrial reconsiderado, Gustavo Gili, Barcelona.
MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual, Gustavo Gili, Barcelona.

Anexo 2

NORMAS DE PRESENTACIÓN DE ESCRITOS**Normas generales**

1. Queda a juicio del profesor o profesora de la materia el uso de folios pautados o blancos. En el segundo caso, se puede utilizar una falsilla que facilite un interlineado y unos márgenes adecuados y homogéneos.
2. El tamaño aproximado de los mismos debe ser de 2.5 cm. el superior y el izquierdo, y de 1.5 cm. el inferior y el derecho. Por razones de tipo ecológico, se escribirá por ambas caras del folio.
3. Se utilizará tinta azul o negra. El uso del lápiz queda limitado a los borradores preparatorios de textos definitivos.
4. La letra debe ser legible y homogénea en cuanto a tamaño y a eje de inclinación. Se hará un uso correcto de mayúsculas y minúsculas.
5. En caso de equivocación, la corrección se hará tachando con una sola línea y encerrando entre paréntesis el texto erróneo. No se usará *tipex*.
6. Al principio del texto y tras punto y aparte, se sangrará la línea, es decir, se comenzará a escribir un poco más adentro.
7. Para destacar un título o la importancia de algún elemento, marcar el paso de una actividad a otra, etc., se usará correctamente el subrayado, las mayúsculas, el tamaño de la letra o del espacio entre las líneas. De esta manera se estructura formalmente el escrito y se aporta claridad.

Criterios de evaluación para los cuadernos de trabajo del alumnado

1. Se evaluará positivamente que el cuaderno esté:
2. Completo. Es decir, que recoja todas las actividades y tareas.
3. Organizado. De manera que la información se presente de manera clara, permita localizar fácilmente conceptos o actividades y se pueda estudiar por el cuaderno. A lo dicho en el punto siete del apartado anterior, añadimos otras pautas específicas como poner la fecha a diario o cambiar de página al iniciar un tema o unidad.
4. Corregido. Cuando se corrija colectivamente en clase o el profesor, individualmente, señale algún fallo, se corregirá o completará la tarea, sin que eso suponga pasar a limpio.
5. Bien presentado. Se trata de un cuaderno de trabajo y no es exigible el mismo nivel de pulcritud en la presentación que en un trabajo, por ejemplo.

Trabajos

1. Se escribirá exclusivamente en folio blanco, sin pautar.
2. Las hojas se unirán con grapas o irán en una carpetilla. Nunca se entregarán sueltas.
3. En la portada debe figurar el título, escrito de manera centrada y con letras de gran tamaño. En la parte inferior izquierda, con letra de menor tamaño, se escribirá el nombre y apellidos del alumno, el curso y el grupo, la fecha de entrega y el nombre de la asignatura.
4. Los trabajos que consten de varios apartados deben incluir un índice.
5. Las hojas deben estar numeradas con caracteres arábigos, escritos en el margen inferior. La portada y el índice se cuentan en la paginación, pero no se numeran.
6. Si el escrito se elabora con un procesador de textos, los márgenes deben estar justificados y el tamaño y tipo de letra deben ser homogéneos cuando se trate de un documento de texto. En otro tipo de documentos (presentaciones, esquemas...), el formato será libre.
7. La bibliografía consultada aparecerá al final, ordenada alfabéticamente por el apellido del autor y se hará de la siguiente manera:

Apellidos del autor, en mayúsculas.

Nombre del autor, en minúsculas seguido de dos puntos.

Título del libro, subrayado, seguido de una coma.

Editorial, coma, lugar de edición, coma, y fecha de edición.

Ejemplo:

MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2005.

Anexo 3

RÚBRICAS.

Rúbrica para el informe escrito.

R ú b r i c a p a r a e l i n f o r m e e s c r i t o .	4	Hay portada. Existe índice. Hay estructura clara. Hay fuentes.	Texto elaborado, organizado en apartados / párrafos. Bien redactado sin errores de sintaxis u ortografía.	Información relevante.
	3	Falta uno de los cuatro ítems.	Texto mayoritariamente elaborado y organizado. Algunos errores de sintaxis y de ortografía.	Información parcialmente relevante.
	2	Faltan dos de los cuatro ítems.	Texto parcialmente elaborado. No hay una organización clara. Errores de sintaxis y ortografía.	Información poco relevante.
	1	No hay portada. No existe índice. No hay estructura clara. No hay fuentes.	Texto copiado.	Información no relevante.

		Organización y estructura.	Elaboración del texto.	Calidad de la información.
--	--	-----------------------------------	-------------------------------	-----------------------------------

Anexo 3

RÚBRICAS.

Rúbrica para la presentación.

R ú b r i c a p a r a l a p r e s e n t a c i ó n	4	Todas las imágenes están relacionadas con el contenido. La cantidad es la adecuada. Las imágenes son de buena calidad.	El texto está relacionado con las imágenes. Adecuado en cantidad. Texto bien redactado. y sin faltas de ortografía.	Bien organizado. Diapositivas con título. Exposición centrada en el tema. Sigue la estructura del informe escrito. del informe escrito.
	3	La mayoría de las imágenes tienen relación con el contenido. Algún defecto en la cantidad.	Texto con uno de los ítems del apartado 1.	Se mantienen uno de los cuatro ítems del apartado 1.
	2	La mayor parte de las imágenes no tienen relación con el contenido. La cantidad de imágenes no son las apropiadas.	Texto con dos de los ítems del apartado 1.	Se mantienen tres de los cuatro ítems del apartado 1

1	Las Imágenes son inadecuadas. Las imágenes no tienen relación con el contenido. Las Imágenes son de mala calidad. Excesivas o escasas.	El texto no tiene relación con las imágenes. El texto es excesivo o insuficiente. Tiene errores gramaticales y ortográficos.	Mal organizado Diapositivas sin título Se desvía del tema. No sigue la estructura del informe escrito.
	Imágenes.	Texto.	Estructura.

Anexo 3

RÚBRICAS.

Rúbrica para la comprensión lectora.

R ú b r i c a p a r a l a c o m p r e n s i ó n l e c	4	Localiza la información que se le pide a partir de las preguntas realizadas.	Reconoce con facilidad el tema general o el mensaje del texto identifica su función o utilidad.	Identifica la estructura informativa del texto. Demuestra su conocimiento. Compara, contrasta e infiere. Conoce la intención del autor.	Relaciona y contrasta la información del texto con conocimientos previos. Valora los elementos formales del texto. Valora la forma de comunicación empleada
	3	Localiza algunos datos importantes en el texto pero no los usa en la elaboración de otro texto.	Identifica las ideas principales pero le cuesta elaborar un enunciado que concrete el sentido del texto.	Identifica la estructura informativa del texto pero de forma poco precisa. Identifica la intención del autor sin precisar los apartados que apoyan sus conclusiones.	Relaciona y contrasta la información con ideas previas sin organizar sus valoraciones. Valora algunos elementos formales del texto.

t o r a .	2	Localiza datos e información importante en el texto pero no es capaz de establecer relaciones.	Identifica partes importantes del texto pero no identifica otras que ayudarían a completar el sentido general del texto.	Análisis parcial del texto. Identifica la intención del autor a partir de algunos indicios sin precisar que aspectos del mismo lo demuestran.	Se queda en los aspectos literales sin contrastar con otros puntos de vista. No relaciona los aspectos formales del texto con el contenido.
	1	Obtiene información sin lograr responder a las preguntas o elaborar otro texto a partir de dicha información.	Le cuesta distinguir las ideas básicas de un texto de las ideas secundarias. Expresa una idea vaga o confusa del texto.	Poco acercamiento al sentido del texto. No tiene una interpretación adecuada del texto. No sabe cual es la intención del autor.	No utiliza su conocimiento que podría contrastar con el texto. No reconoce los aspectos formales ni los relaciona con el contenido.
		Obtención de la información	Comprensión general	Interpretación del Texto	Reflexión y Valoración del contenido.

Anexo 3

RÚBRICAS.

Rúbrica para los trabajos escritos.

R ú b r i c a p a r a l o s t r a b a j o s e s c r i t o s	4	El trabajo se presenta totalmente pulcro y limpio. Con sangrías, márgenes correctos, interlineados rectos y sin tachaduras.	El trabajo no presenta errores ortográficos ni errores gramaticales.	Presenta ideas que argumenta y sustenta sólidamente.	Desarrolla todos los elementos o dimensiones que comprende el tema y sus relaciones mutuas.	Integra las aportaciones de las diversas fuentes y su punto de vista.
	3	El trabajo se presenta pulcro y limpio pero con alguna deficiencia en los márgenes, sangrías o interlineados.	El trabajo presenta muy pocos errores ortográficos en todo su contenido .	Presenta ideas claras que argumenta y sostiene con algunas fallas.	Desarrolla la mayoría de los elementos o dimensiones que comprende el tema y sus relaciones.	Al concluir no integra la totalidad de las fuentes, pero sí expresa su punto de vista.
	2	El trabajo se presenta limpio pero con deficiencias en los márgenes, las sangrías, los interlineados o con tachaduras incorrectas.	El trabajo presenta algunos errores ortográficos y gramaticales en todo su contenido .	Presenta ideas que no argumenta o argumenta con debilidad .	Desarrolla alguno de los elementos principales que comprende el tema.	Al concluir solo integra las aportaciones de las diversas fuentes pero no expresa su opinión personal.
	1	El trabajo se presenta sucio y maltratado. Sin sangrías, con márgenes incorrectos, interlineado irregular y con tachaduras.	El trabajo presenta múltiples errores ortográficos y gramaticales en todo su contenido .	No presenta ideas claras ni las argumenta.	No hay claridad en la presentación de los elementos principales del tema.	No concluye.

	Aspecto formal.	Ortografía.	Argumentación.	Análisis.	Conclusión.
--	-----------------	-------------	----------------	-----------	-------------

Anexo 3

RÚBRICAS.

Rúbrica para la exposición oral.

Rúbrica para la exposición oral.	4	Habla claramente con buena pronunciación. No necesita leer. El volumen es lo suficientemente alto para ser escuchado por los oyentes.	Exposición clara y amena. Pone ejemplos. Relaciona ideas.	Se centra en el tema y se apoya en la exposición.	Conoce el tema en profundidad.	Puede contestar con precisión todas las preguntas formuladas sobre el tema.	El vocabulario es correcto y apropiado.
	3	Mantiene alguno de los 3 ítems del apartado 1.	Mantiene alguno de los 3 ítems del apartado 1.	Algunas veces se aleja del contenido de la exposición.	Conoce bastante el tema.	puede contestar con precisión la mayoría de las preguntas formuladas sobre el tema.	El vocabulario es limitado.

	2	Mantiene tres de los ítems del apartado 1.	Mantiene dos de los 3 ítems del apartado 1.	Con frecuencia se aleja del contenido de la presentación.	Escasos conocimientos del tema.	Puede contestar alguna de las preguntas formuladas sobre el tema.	El vocabulario es confuso e insuficiente.
	1	No habla claramente. Mala pronunciación. A menudo balbucea. Lee continuamente. Volumen débil para ser escuchado por los oyentes.	Monótono. No pone ejemplos. Exposición confusa y entrecortada.	No se apoya en la presentación para exponer.	Apenas conoce el tema.	No puede contestar las preguntas formuladas sobre el tema.	El vocabulario que utiliza no es el más correcto.
		Dicción. Exposición. Volumen.	Ritmo	Soporte visual.	Conocimiento.	Comprensión.	Vocabulario.

Anexo 3

RÚBRICAS.

Rúbrica para los problemas de geometría.

R ú b r i c a p a r a l o s p r o b l e m a s d e g e o m e t r í a	4	Demuestra total comprensión del problema. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta.	Desarrolla el procedimiento detallada y organizada mente y obtiene el resultado correcto.	Aplica todos los métodos de resolución. Justifica todos los pasos del trazado. Es preciso en el trazado.
	3	Demuestra una buena comprensión del problema. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta.	Desarrolla el procedimiento aceptablemente , pero con mediana organización y obtiene el resultado correcto.	No aplica todos los métodos de resolución. La calidad de trazado puede mejorar aún.
	2	Demuestra una comprensión parcial del problema. La mayor parte de los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta.	Desarrolla el procedimiento aceptablemente , con poca o nula organización y obtiene un resultado parcialmente correcto.	Aplica alguno de los métodos de resolución Tiene que mejorar el trazado y la precisión.
	1	Demuestra poca comprensión del problema. La mayor parte de los requerimientos de la tarea faltan en la respuesta.	No desarrolla el procedimiento en forma clara y el resultado es incorrecto.	No aplica métodos de resolución. Carece de la precisión y/o limpieza necesaria en este nivel.

		Comprensión del problema.	Procedimiento.	Trazado.
--	--	----------------------------------	-----------------------	-----------------

Anexo 3

RÚBRICAS.

Rúbrica para los trabajos artísticos.

R ú b r i c a p a r a l o s t r a b a j o s d e p l á s t i c a	4	Utiliza la técnica de forma correcta, experimenta y busca nuevas posibilidades creativas.	Todos los materiales que utiliza son los adecuados a la actividad. Los cuida y mantiene de forma correcta al igual que su puesto de trabajo.	La presentación, limpieza y claridad es excelente.	Desarrolla el procedimiento de forma detallada y organizada y obtiene el resultado correcto.	Realiza un trabajo muy creativo y original
	3	Utiliza la técnica de forma correcta y aprovecha a sus posibilidades.	La mayoría de los materiales que utiliza son los adecuados. Los cuida y mantiene de forma correcta. Mantiene su puesto limpio y ordenado.	La limpieza es la correcta.	Desarrolla el procedimiento de forma aceptable de forma poco organizada y obtiene un resultado aceptable.	Muestra inquietudes e intenta realizar un trabajo personal y original.
	2	Intenta utilizar la técnica de forma correcta. Aprovecha alguna de sus posibilidades.	Utiliza alguno de los materiales adecuados a la tarea. Su mantenimiento y limpieza es mejorable al igual que la limpieza de su puesto de trabajo.	La presentación, limpieza y claridad es mejorable.	Desarrolla el procedimiento de forma regular, con poca organización y obtiene un resultado mediocre.	Trabajo estándar no es creativo pero es correcto.

	1	Visión simple y reducida. Utiliza la técnica de forma pobre y desaprovecha sus posibilidades.	No utiliza los materiales, formatos o soportes adecuados. Descuida los materiales propios y ajenos. Su puesto de trabajo está sucio y desordenado.	La presentación del trabajo es muy sucia y descuidada.	Desarrolla el procedimiento de forma irregular	No muestra ninguna creatividad ni intenta realizar un trabajo original.
		Técnica.	Materiales.	Presentación	Procedimiento.	Conclusión

Anexo 3

RÚBRICAS.

Rúbrica para los trabajos en grupo.

Rúbrica para los trabajos	4	La asignación de responsabilidades es individual y por equipo se realiza de forma eficaz.	Hay compromiso y responsabilidad por parte de todo el grupo.	Presenta en tiempo y forma el trabajo.	El dominio del tema es excelente.	Concluyen de forma eficaz y emiten aportaciones personales.	La integración del grupo es excelente.	Detectaron los fallos del equipo y los corrigieron.
	3	La asignación de responsabilidades es individual y por equipo y se realiza bien.	Hay compromiso y responsabilidad por parte de la mayoría	Presenta en tiempo pero con algunas deficiencias	El dominio del tema es	Concluyen de forma eficaz pero no emiten aportaciones	La integración del grupo es	Detectaron los fallos del equipo e intentaron

s d e g r u p o			del grupo.	encias.	bueno	personales.	mu y buena.	corregirlos.
	2	La asignación de responsabilidades solo es individual y no esta bien definida.	El compromiso y la responsabilidad por parte del grupo es muy irregular.	No presentan en tiempo y forma el trabajo.	El dominio del tema es mejorable.	En las conclusiones no argumentan y evitan las opiniones personales.	La integración se puede mejorar más.	Detectaron los fallos del equipo y no los corrigieron.
	1	No hay una asignación de responsabilidades ni individuales ni por equipo.	No hay compromiso ni responsabilidad por parte del grupo.	No acaban el trabajo.	No hay conocimiento del tema.	No hay conclusiones.	No existe integración en el grupo.	No detectaron los fallos del equipo.
		Asignación de responsabilidad.	Compromiso y responsabilidad.	Presentación en tiempo.	Conocimiento del tema.	Conclusiones.	Integración del grupo.	Fallos del grupo.

