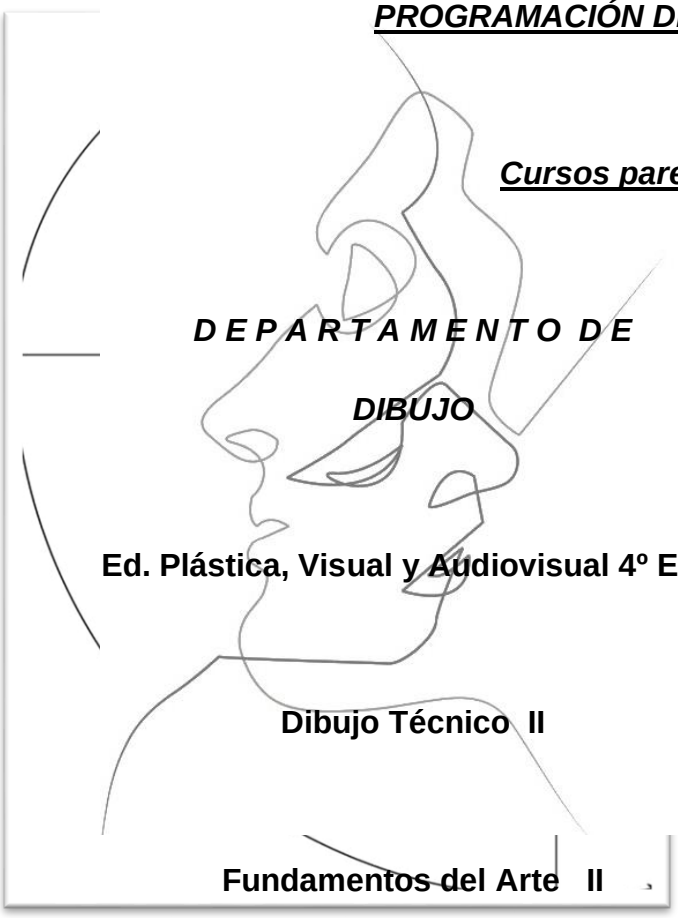
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA



Cursos pares

D E P A R T A M E N T O D E

DIBUJO

Ed. Plástica, Visual y Audiovisual 4º ESO

Dibujo Técnico II

Fundamentos del Arte II

Cultura Audiovisual II

I.E.S. ATAÚLFO ARGENTA

CURSO 2022/23

ÍNDICE

1.Composición del Departamento de Dibujo.

2. Ed. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

1. Justificación.
2. Organización de los contenidos de EPVA.
3. Orientaciones metodológicas.
4. Objetivos generales.
5. Contribución de la EPVA al desarrollo y adquisición de las competencias.

3. EPVA 4º ESO.

1. Objetivos didácticos .
2. Organización de los contenidos en 4 bloques .
3. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje, competencias claves.

4. Criterios para la evaluación de la práctica docente.

1. Prueba de diagnóstico inicial
2. Procedimiento
3. Instrumentos de evaluación
4. Criterios de evaluación y consecución de objetivos
5. Elementos trasversales
6. Atención a la diversidad
7. Materiales y recursos
8. Temas trasversales.

5. ***Indicadores de logros***

1. Indicadores de logros con respecto a la evaluación.
2. Adecuación de los materiales y recursos didácticos, y a la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
3. Indicadores de logro para la contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora de clima en el aula y de centro. Indicadores de logros.
4. Indicadores de logro en la eficacia de las medidas de atención a la diversidad.

6. Métodos pedagógicos y didácticos

7. Atención a la diversidad.

8. Actividades complementarias y extraescolares.

9. Actividades de recuperación y procedimiento para la evaluación del alumnado con la materia pendiente.

10. DIBUJO TÉCNICO II- 2º Bachillerato.

1. Justificación.
2. Objetivos del dibujo técnico.
3. Organización de los contenidos. Temporalización.
4. Metodología.
5. Contribución al desarrollo de las competencias.
6. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.
7. Temporalización

11. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación

1. Sistema de recuperación.
2. Convocatoria extraordinaria.
3. Materiales y recursos didácticos.
4. Medidas de atención a la diversidad
5. Actividades complementarias y extraescolares.
6. Concreción de elementos transversales

12. BACHILLERATO DE ARTES ESCÉNICAS.

1. Introducción
2. Competencias básicas en el Bachillerato de Artes

13. Fundamentos del Arte II

1. Introducción
2. Contribución al desarrollo de las competencias básicas.
3. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.
4. Distribución temporal de los contenidos.
5. Metodología didáctica, materiales y recursos.
6. Procedimientos e instrumentos de evaluación y criterios de calificación.

14. Cultura audiovisual II.

1. Justificación.
2. Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave.
3. Contenidos
4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.
5. Temporalización de contenidos.
6. Metodología.
7. Materiales y Recursos.
8. Instrumentos de evaluación y criterios de calificación.

15.Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente en Bachillerato

1. *Indicadores de logros y valoración.*
2. *Tabla de indicadores de logros.*

ANEXO I.
Plan de recuperación para alumnos con materias pendientes de otros cursos.

ANEXO II
Programaciones objetivas.
Información para las Familias.

1.COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

María Ángeles Gómez Suárez
Juan Mª Villanueva Susperregui
Mercedes Martínez Fernández

El reparto de grupos es el siguiente:

EPV 1º ESO A Mercedes Martínez Fernández
EPV 1º ESO B Mercedes Martínez Fernández
EPV 1º ESO C Mercedes Martínez Fernández
EPV 1º ESO D Mercedes Martínez Fernández

EPV 3º ESO A Juan Mª Villanueva Susperregui
EPV 3º ESO B Juan Mª Villanueva Susperregui
EPV 3º ESO C Juan Mª Villanueva Susperregui
EPV 3º ESO D Juan Mª Villanueva Susperregui
EPV 3º ESO PMARE Juan Mª Villanueva Susperregui y María Ángeles Gómez Suárez

EPV 4º ESO A-B-C-D-Proyecto María Ángeles Gómez Suárez

Dibujo Técnico 1º Bachillerato María Ángeles Gómez Suárez
Dibujo Técnico 2º Bachillerato María Ángeles Gómez Suárez

Fundamentos del Arte 2º Bachillerato Mercedes Martínez Fernández

Cultura Audiovisual 1º Bachillerato Juan Mª Villanueva Susperregui
Cultura Audiovisual 2º Bachillerato María Ángeles Gómez Suárez

Jefe de Departamento Mercedes Martínez Fernández

2. Ed. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

1 Justificación.

Los lenguajes visuales y audiovisuales permiten desarrollar el pensamiento simbólico, por estar en la base de la comunicación universal. Gracias al estudio y experimentación con los diversos códigos visuales y audiovisuales, podemos satisfacer de manera más completa nuestras necesidades comunicativas. De igual manera **el estudio de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual proporciona destrezas y conocimientos que mejoran nuestra particular forma de expresión** y además nos acerca al hecho

cultural desde el conocimiento y análisis de las obras artísticas, permitiéndonos un mayor disfrute, valoración y respeto de las diferentes manifestaciones culturales.

Por otro lado, hay que tener presente que, gracias al desarrollo de las TIC, los lenguajes visuales y audiovisuales ha adquirido un valor preponderante en la actualidad, como medios de comunicación y expresión humana, y como herramientas eficaces en la conservación y trasmisor de conocimiento o como instrumento que facilita el desarrollo científico y tecnológico. Por esta razón, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual inicia su estudio en la Educación Primaria en el área de Educación Artística, por lo que la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística, con los que se profundiza el proceso creativo, comunicativo, plástico y visual, contribuyendo a adquirir las competencias necesarias para la formación permanente del individuo al fomentar un pensamiento divergente y un mayor desarrollo emocional.

2. Organización de los contenidos de EPVA.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructuran en tres bloques fundamentales, no obstante, su desarrollo no debe entenderse de formas secuencial: el primer bloque, centrado en la **Expresión Plástica**, experimenta con materiales y técnicas diversas que facilitan el aprendizaje de los procesos de creación, para que el alumno adquiera una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, y a la vez les permita valorar y disfrutar del arte. El segundo bloque nos introduce en el estudio de los **Lenguajes Audiovisuales** que permiten completar nuestra la alfabetización visual, dotándonos de la capacidad necesaria para interpretar y analizar de manera crítica las imágenes multimedia. Se presta también especial atención al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen. Por último, el bloque de **Dibujo Técnico** nos traslada conocimientos teórico-prácticos esenciales de la geometría, así como de los sistemas de representación.

3. Orientación metodológica.

Es recomendable que los bloques de conocimiento se desarrollen de forma progresiva a lo largo de los tres cursos, hasta alcanzar todos los contenidos y los estándares de aprendizaje establecidos, por lo que no es de extrañar que se repitan contenidos en varios cursos, en algunos casos a modo de recordatorio, pues se debe tener en cuenta, que **en 2º de ESO no se imparte la materia** y además debemos considerar la madurez del alumno en cada curso, por lo que los programas deben diseñarse desde lo más simple a lo más complejo, planteando estrategias de aprendizaje que faciliten la adquisición de las competencias y para que en todo momento el alumno adquiera una visión de conjunto, algo necesario para la elaboración de proyectos integradores y globales, además, en el

campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hay que tener en cuenta los **cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística, visual y audiovisual**, pues en la actualidad las fronteras entre las artes cada vez son más débiles y por otro lado se están desarrollando múltiples de recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo, por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

4. Orientación general.

Basándonos en estos cambios la forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura.

- Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.

- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico, vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados. Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica Visual y Audiovisual exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, haciendo de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia. Se estudiará la relación entre el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento. Por tanto, se trabajará ***la adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental.***

5. Contribución de la EPVA al desarrollo y adquisición de las competencias.

Por otro lado, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite el desarrollo de todas las competencias clave por su carácter teórico-práctico e integrador. Y muy especialmente la competencia de **Conciencia y expresiones culturales**, pues el desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación de los diversos

recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística. Esta materia contribuye a desarrollar la **Comunicación lingüística,** ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos de forma oral y escrita al tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia. Deben a su vez integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, específicos de los medios audiovisuales.

La Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, está presente a través del razonamiento matemático a través de la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que la **Competencia digital** se desarrolla en esta materia a través del uso de las TIC, adquiriendo destrezas en el manejo de aplicaciones y programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y desarrollos audiovisuales, realizando una inmersión en el panorama creativo más actual (diseño, ilustración digital, etc).

Igualmente, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual mejora la competencia de **Aprender a aprender**, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, lo que le permitirá adquirir un mayor grado de autonomía al tener que resolver problemas de manera creativa, estructurada y organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponible.

A su vez se contribuye a **las Competencias sociales y cívicas** al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social. Además, el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural.

Por último, destacar que esta materia sirve para desarrollar estrategias de planificación, de búsqueda de recursos, de anticipación y evaluación de resultados, por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante **la iniciativa y espíritu emprendedor en los alumnos**

3.EPV 4º DE ESO.

1.Objetivos didácticos

1. Manejar y conservar de forma adecuada los distintos materiales trabajo y comprender las técnicas gráfico-plásticas en la realización de trabajos y proyectos artísticos.

2. Analizar imágenes artísticas y publicitarias comentándolas de forma crítica, clasificándolas a nivel formal, comprendiendo su significado y valorando sus cualidades estéticas dentro de su contexto sociohistórico.

3. Expresar ideas personales de forma visual y plástica, aplicando los conocimientos y conceptos teóricos adquiridos en clase y empleando el lenguaje visual de forma adecuada.

4. Respetar las normas de clase, manteniendo la limpieza y el orden del aula y de los materiales utilizados.

5. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos necesarios para trazados técnicos.

6. Aplicar los conceptos geométricos en el diseño personal de representaciones formales y estéticas.

7. Construir redes modulares geométricas y comprender su uso en el diseño textil industrial.

8. Analizar y saber utilizar los diversos elementos y códigos de la comunicación visual, para expresar con propiedad mensajes visuales y audiovisuales.

9. Manejar la teoría del color en creaciones personales comprendiendo las connotaciones psicológicas del uso del color en el ámbito publicitario, artístico y el mundo del diseño.

10. Valorar el lenguaje cinematográfico como medio de expresión plástica.

11. Analizar el uso de los distintos elementos del lenguaje visual en imágenes fotográficas o cinematográficas.

12. Realizar fotografías aplicando los principios técnicos básicos y desarrollando una mirada personal, creativa y crítica.

13. Emplear recursos digitales de manera adecuada en la elaboración de documentos multimedia y en el retoque fotográfico digital.

14. Desarrollar el pensamiento crítico adoptando criterios personales que permitan construir una opinión personal fundamentada.

15. Planificar el proceso de realización de un proyecto de identidad visual corporativa, controlando las distintas fases del mismo y ejecutándolo con respecto a la intención inicial.

16. Cooperar con compañeros en las distintas actividades llevadas a cabo en el aula, valorando el trabajo en equipo y favoreciendo el diálogo y la colaboración.

17. Identificar la obra de distintos autores plásticos a través de sus creaciones.

18. Leer los aspectos denotativos y connotativos del lenguaje publicitario comprendiendo el uso de la información subliminal a través del análisis del lenguaje visual.

2.Organización de los contenidos en 4 bloques

Los contenidos de cuarto de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructuran en cuatro bloques fundamentales, no obstante, su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial:

El primer bloque, centrado en **Dibujo Artístico**, experimenta con materiales y técnicas diversas que facilitan el aprendizaje de los procesos de creación, para que el alumno adquiera una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos y a la vez les permita valorar y disfrutar de las obras artísticas próximas y lejanas.

El segundo bloque, el bloque de **Dibujo Técnico** nos traslada conocimientos teórico-prácticos esenciales de la geometría, así como de los sistemas de representación, que facilitar su aplicación a la resolución de problemas y la realización de proyectos en distintos campos del diseño.

El tercer Bloque, el **Diseño**, se le supone al alumno dotado de recursos adquiridos en 1º y 3º de ESO, que le permiten proyectar e idear proyectos grafico plásticos y demostrar su madurez y conocimientos utilizando tanto técnicas artísticas como trazados geométricos.

El cuarto bloque nos introduce en el estudio de los **Lenguajes audiovisuales** que permiten completar nuestra la alfabetización visual, dotándonos la capacidad necesaria para interpretar y analizar de manera crítica las imágenes que nos rodean, especialmente las difundidas por los medios de comunicación y los multimedia. Se presta también especial atención, al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

Según el marco legal recogido en el Real Decreto 38/2015 del 22 de mayo en el cual quedan recogido el **currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Cantabria**. Pormenorizando los estándares de aprendizaje evaluables.

3. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje, competencias claves.

Según Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

BLOQUE 1. DIBUJO ARTÍSTICO

Contenidos

-Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto, línea, plano, iluminación y textura.

-Estructura de la forma y proporción.

-Simbología y psicología del color.

-Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.

-Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y mixtas. Técnicas digitales.

-Técnicas básicas del grabado y estampación.

Materiales y soportes según las diferentes técnicas del lenguaje plástico y visual.

-Materiales y proceso generales de la obra tridimensional.

-Experimentación con distintos materiales.

- El proceso de creación artística individual y en grupo: preparación, incubación, iluminación, verificación. Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, estilos y técnicas más destacables.

Criterios de evaluación

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. Este criterio valora la capacidad del alumno para comunicarse, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual, a través de imágenes personales y expresivas. *7º Conciencia y expresiones culturales*

2. Realizar obras plásticas experimentando con los elementos del lenguaje visual y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. El criterio mide la capacidad del

alumno para experimentar con libertad y creatividad nuevas posibilidades comunicativas y expresivas, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual y de sus diversas técnicas, así mismo nos permite valoras el grado de autonomía y su capacidad para superar las dificultades que se derivan de las técnicas y procesos creativos. *7º Conciencia y expresiones culturales 4º Aprender a aprender.*

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. El criterio detecta si el alumno si el alumno tiene la capacidad de desarrollas trabajos a partir de condicionantes previos, así como su capacidad para evaluar su propio trabajo, al comprobar que ha alcanzado los objetivos de partida; así mismo nos permite valoras si el alumno sabe mantener su especio de trabajo y materiales en condiciones óptimas para la realización de las tareas programadas. *4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales 5º Competencias sociales y cívicas.*

4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. El criterio evalúa la capacidad el alumno para organizar y participar en proyectos de grupo, en los que el alumno sepa valorar las ventajas que se derivan del trabajo colaborativo: mejora de resultados, enriquecimiento personal y sociabilidad. *6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 5º Competencias sociales y cívicas.*

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. El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar las obras de arte tenido encuentra sus procesos técnicos y estilos y épocas, así como si el alumno

es capaz de valorar, respetar y disfrutar de las principales manifestaciones artísticas próximas y lejanas. *1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales. 5º Competencias sociales y cívicas.*

Estándares de aprendizaje evaluables

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

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

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

Cambia el significado de una imagen por medio del color. 3.1Conoceyeligelosmateriales adecuados para la realización de proyectos artísticos.

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

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

Explica, utilizando un lenguaje adecuado, en 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.

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

Contenidos

-Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto líneo, plano, iluminación y textura. -Estructura de la forma y proporción. -

	Simbología y psicología del color. -Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento. -Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y mixtas. Técnicas digitales. -Técnicas básicas del grabado y estampación. Materiales y soportes según las diferentes técnicas del lenguaje plástico y visual. -Materiales y proceso generales de la obra tridimensional. -Experimentación con distintos materiales
Criterios de evaluación	2. Realizar obras plásticas experimentando con los elementos del lenguaje visual y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. El criterio mide la capacidad del alumno para experimentar con libertad y creatividad nuevas posibilidades comunicativas y expresivas, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual y de sus diversas técnicas, así mismo nos permite valoras el grado de autonomía y su capacidad para superar las dificultades que se derivan de las técnicas y procesos creativos. *7º Conciencia y expresiones culturales.* *4º Aprender a aprender.*
Estándares de aprendizaje evaluables	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
Contenidos	-Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto líneo, plano, iluminación y textura. -Estructura de la forma y proporción. -Simbología y psicología del color. -Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento. -Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y mixtas. Técnicas digitales. -Técnicas básicas del grabado y estampación.

	Materiales y soportes según las diferentes técnicas del lenguaje plástico y visual. -Materiales y proceso generales de la obra tridimensional. -Experimentación con distintos materiales
Criterios de evaluación	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. El criterio detecta si el alumno si el alumno tiene la capacidad de desarrollas trabajos a partir de condicionantes previos, así como su capacidad para evaluar su propio trabajo, al comprobar que ha alcanzado los objetivos de partida; así mismo nos permite valoras si el alumno sabe mantener su especio de trabajo y materiales en condiciones óptimas para la realización de las tareas programadas.
	4º Aprender a aprender. 6º Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
	7º Conciencia y expresiones culturales 5º Competencias sociales y cívicas.
Estándares de aprendizaje evaluables	3.1 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
	3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
Contenidos	El proceso de creación artística individual y en grupo: preparación, incubación, iluminación, verificación.
Criterios de evaluación	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. El criterio evalúa la capacidad el alumno para organizar y participar en proyectos de grupo, en los que el alumno sepa valorar las ventajas que se derivan del trabajo colaborativo:

	mejora de resultados, enriquecimiento personal y sociabilidad. *6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 5º Competencias sociales y cívicas*.
Estándares de aprendizaje evaluables	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
Contenidos	Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, estilos y técnicas más destacable.
Criterios de evaluación	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. El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar las obras de arte tenido encuentra sus procesos técnicos y estilos y épocas, así como si el alumno es capaz de valorar, respetar y disfrutar de las principales manifestaciones artísticas próximas y lejanas. *1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales. 5º Competencias sociales y cívicas. 2º Competencia en comunicación artística 4º Aprender a aprender*.
Estándares de aprendizaje evaluables	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

Contenidos	Materiales de Dibujo Técnico. Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados. -Tangencias y enlaces -Óvalo, ovoide, espiral.
Criterios de evaluación	1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de manejar los procesos básicos del dibujo técnico, con rigor y precisión, aplicándolos a sus las creaciones de diseños personales. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.* *4º Aprender a aprender*
Estándares de aprendizaje evaluables	1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
Contenidos	-Geometría descriptiva. Tipos de proyección. -Sistemas de representación: Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.
Criterios de evaluación	2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. El criterio permite establecer si el alumno domina conceptual y procedimentalmente los fundamentos de los sistemas de

	representación, así como su aplicación en diferentes campos de la representación. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*
Estándares de aprendizaje evaluables	2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
Contenidos	El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.
Criterios de evaluación	3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. El criterio permite constatar si el que el alumno adquiere el dominio básico para manejar los diferentes programas informáticos, al elaborar con ellos diseños geométricos sencillos, tanto en el sistema diédrico, como en caballera, isométrico y en el cónico. *3. º Competencia digital*.
Estándares aprendizaje evaluables	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Contenidos	-La comunicación visual: elementos y finalidades. -Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas…Finalidades. -La imagen corporativa. -Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.
Criterios de evaluación	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar críticamente los diseños, teniendo en cuenta: su función, su valor estético, sus procesos de elaboración y la adecuación al entorno. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.* *1º Comunicación lingüística.* *7º Conciencia y expresiones culturales.*
Estándares de aprendizaje evaluables	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

Contenidos	
Criterios de evaluación	2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para reconocer y clasificar los diseños dentro de su campo específico. *4º Aprender a aprender.*
Estándares de aprendizaje evaluables	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

Contenidos	Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos. Las formas básicas del diseño.

	Composiciones modulares. -Técnicas y procesos en la elaboración de diseños: Objetivos realización del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final. -El diseño asistido por ordenador: Programas de dibujo.
Criterios de evaluación	Este criterio valora si el alumno es capaz de realizar proyectos de diseño en grupo, en los que prime la originalidad y el resultado final; así como si es capaz de organizar y utilizar los procesos y técnicas más adecuadas a cada fin. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 3. º Competencia digital. 5º Competencias sociales y cívicas
Estándares de aprendizaje evaluables	3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.

BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Contenidos	-Lenguaje audiovisual. Características. -Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. -Cámaras. Aplicaciones técnicas. -Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros. Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa. -Lenguaje televisivo. Géneros. Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de

los mensajes publicitarios.

Criterios de evaluación

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo. El criterio mide la capacidad del alumno para reconocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual y su aplicación a la estructura narrativa de un audiovisual; así mismo, permite evaluar que el alumno sea capaz de realizar y valora las ventajas al diseñar proyectos audiovisuales en equipo.

6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

4º Aprender a aprender. 5º Competencias sociales y cívicas

Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

1.2. Realiza un story board a modo de guion para la secuencia de una película.

Contenidos

Criterios de evaluación

2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. El criterio detectar si el alumno si es capaz de reconocer y clasificar los diferentes tipos de producciones audiovisuales atendiendo a su función y a los elementos que los integran.

7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender.

Estándares de aprendizaje evaluables

2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa

analizando sus finalidades.

Contenidos	-El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo. -Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte. Multimedia.
Criterios de evaluación	3. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. El criterio evalúa la capacidad crítica que el alumno ha desarrollado al analizar los mensajes publicitarios desde su lenguaje específico, siendo capaz de detectar y rechazar los mensajes que atentan contra los principios básicos de la convivencia. 5º Competencias sociales y cívica
Estándares de aprendizaje evaluables	3.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

Contenidos	
Criterios de evaluación	4. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar documentos audiovisuales y que puedan formar parte de una imagen multimedia: blog, página web, utilizando para ello los recursos informáticos y la potencialidad de Internet y las redes sociales. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 7º Conciencia y expresiones culturales. 3. º Competencia digital.
Estándares de aprendizaje evaluables	4.1. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

4.Temporalización

Los contenidos no se tratarán de manera estanca, sino que se procurará interrelacionarlos durante todo el curso entre sí.

La temporalización ABAJO descrita, es orientativa y se refiere más al periodo de tiempo en el cual estos contenidos pensamos debieran ser introducidos.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

BLOQUE4. COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL

1º TRIMESTRE; Bloque I y II

2º TRIMESTRE; Bloque II y III

3º TRIMESTRE; Bloque I, II, III y IV

No obstante, si surgiera algún proyecto en el cual debiéramos alterar el orden, lo haríamos. Siendo ello la justificación. Esto suele ocurrir, por ejemplo, cuando pedimos diseñar un cartel contra la violencia de género, y con dicho proyecto debemos adelantar contenidos para poder realizarlo.

Evaluación inicial. 4º ESO

Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto, línea, plano, iluminación y textura.

-Estructura de la forma **y proporción**.

-**Simbología y psicología del color**.

-**Estructuras compositivas**. Ritmo y movimiento.

-Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y mixtas.

Materiales de Dibujo Técnico**. Formas geométricas básicas:** Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados.

-Óvalo, ovoide, espiral.

El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de manejar los procesos básicos del dibujo técnico, con rigor y precisión, aplicándolos a sus las creaciones de diseños personales.

. -La imagen corporativa.

-Áreas del diseño: diseño gráfico.

-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.

-. Realizar obras plásticas **experimentando con los elementos del lenguaje visual** y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. El criterio mide la capacidad del alumno para experimentar con libertad y creatividad nuevas **posibilidades comunicativas y expresivas**, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual y de sus diversas técnicas, así mismo nos permite valoras el grado de autonomía y su capacidad para superar las dificultades que se derivan de las técnicas y procesos creativos.

1ª Evaluación.4º ESO

-**Tangencias y enlaces**. El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de manejar los procesos básicos del dibujo técnico, con rigor y precisión, aplicándolos en sus creaciones de diseños personales.

-Resuelve problemas básicos de **tangencias y enlaces**.

-Resuelve y analiza problemas de **configuración de formas geométricas planas** y los aplica a la creación de diseños personales

- Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para reconocer y **clasificar los diseños dentro de su campo específico**

-Realizar proyectos de **diseño en grupo**, en los que prime la originalidad y el resultado final; así como si es capaz de organizar y utilizar los procesos y técnicas más adecuadas a cada fin.

El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo. -Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte. Multimedia.

2ª Evaluación. 4º ESO

-Análisis de una en obra de arte y 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.

-Geometría descriptiva. Tipos de proyección**.**

-Sistemas de representación:

-Sistema diédrico.

-Sistema axonométrico.

3ª Evaluación. 4º ESO.

- Realizar composiciones creativas a partir de **códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual**, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar documentos audiovisuales y que puedan formar parte de una imagen multimedia: blog, página web, utilizando para ello los recursos informáticos y la potencialidad de Internet y las redes sociales.

-Materiales y soportes según **las diferentes técnicas del lenguaje plástico y visual**. -Materiales y proceso generales de la obra tridimensional. -Experimentación con distintos materiales.

-Lenguaje audiovisual. Características. -Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. -Cámaras. Aplicaciones técnicas. -Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros. Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa. -Lenguaje televisivo. Géneros. --

-Diseño publicitario: fundamentos y estilos.

-La estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia.

-El story board como guion para la secuencia de una película.

-Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte. Multimedia. Diseño y desarrollo de videojuegos.

- Álbum ilustrado.

-El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo. -Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte. Multimedia.

4. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRACTICA DOCENTE.

1.Prueba de diagnóstico inicial.

Evaluación inicial: Resultará una herramienta con un gran valor, siendo imprescindible para conocer el nivel del que parten cada alumno de forma individual, así como del conjunto del grupo. No tendrá en ningún caso carácter calificativo. Su función será, como se ha apuntado, la detección del nivel, pero también de los intereses y motivaciones personales de cada alumno. En función de los datos extraídos se podrán realizar los ajustes y correcciones pertinentes, adaptando el proceso de enseñanza- aprendizaje al grupo concreto.

2.Procedimientos.

El profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del alumnado y de su grado de madurez en relación a los Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y a las competencias claves. A tal efecto, utilizará diferentes procedimientos, técnicas o instrumentos como pruebas objetivas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y alas características específicas del alumnado.

La evaluación es el instrumento indicador del proceso de enseñanza, siendo su principal función valorar si el aprendizaje se adecua a los objetivos perseguidos.

Por medio de la evaluación podemos regular la actuación didáctica, planteando las estrategias de enseñanza idóneas para subsanar las posibles deficiencias. La evaluación tiene que garantizar el ajuste de nuestro proyecto curricular a la realidad del aula y posibilitar la valoración de todos sus componentes; objetivos, contenidos, actividades.

El objetivo general de la evaluación no es tanto el resultado como el proceso. La evaluación es un medio, no un fin. No es una simple constatación final de los conocimientos adquiridos, sino un proceso de investigación acerca de los obstáculos del aprendizaje para superarlos reconduciendo el mismo.

3.Instrumentos de evaluación.

En el caso de nuestra materia y atendiendo a las características particulares y a la idiosincrasia de las enseñanzas artísticas, las principales estrategias de evaluación que vamos a usar son:

- **Observación directa** del alumnado y su proceso de trabajo, de donde podemos extraer Su comportamiento y actitud en clase, su adhesión o no a las normas de convivencia.

- **Diario de clase** con las actuaciones y evolución de cada alumno y alumna, de donde podamos recoger el grado de cumplimiento con los trabajos de la materia y la preocupación por la aportación del material necesario para el desarrollo de las actividades programadas y que su profesor les ha comunicado con antelación.

- **Cuaderno práctico del alumno/a**, donde recoja los bocetos y apuntes en sus procesos de trabajo. En el presente curso se pedirá que lo entreguen a modo de archivo fotografiado o escaneado.

- **Pruebas trimestrales objetivas** sobre contenidos teórico-prácticos, solamente cuando sean necesarias y para completar el proceso de evaluación, cuando las láminas y trabajos no sean suficiente.

- Entrega programada de **ejercicios de aula** y de tareas de casa.

- Láminas, ejercicios técnicos y obras artísticas realizadas a partir de una propuesta de trabajo determinada lanzada por el profesor y que irán debidamente identificadas y cumplimentadas con una ficha técnica con la descripción del ejercicio requerido, los materiales propuestos para su ejecución y los datos personales del alumno/a.

- **Análisis escritos** sobre los resultados de sus propios trabajos. Autoevaluación.

- Entregas de **dossiers, fichas técnicas y análisis** de las obras propias

- Entregas de **portafolios** con la recopilación de obras artísticas elaboradas por cada alumno/a. Será fundamental la entrega a final de curso, puesto que será elaboradas por cada alumno/. Será fundamental la entrega de fin de curso, puesto que será el portfolio recopilatorio que evidencia el recorrido del alumno/a en la asignatura. Durante este curso se pedirá al alumnado que no lo entregue físicamente si no telemáticamente.

- **Debates y coloquios** en las clases expositivas, donde se observa la implicación del alumno con la explicación, el grado de adquisición de los contenidos tratados o la formulación de dudas o replanteamientos interesantes que evidencien el pensamiento crítico.

- **Trabajos de investigación** y búsquedas bibliográficas, así como búsquedas de imágenes de obras de arte de artistas que el alumnado tendrá que elegir y aportar a la clase para trabajar con dichas imágenes.

- Ficha de cada alumno y alumna donde se anoten referencias de su progreso:

* Prueba inicial.

*Prueba de autoevaluación.

*Trabajos o tareas a desempeñar en grupo, donde se nos revela el grado de colaboración y cooperación que el alumno tiene para con la materia y para con sus compañeros.

4.Criterios de evaluación y consecución de objetivos de 4º ESO.

Atendiendo a las explicaciones de la profesora y realizando las actividades del cuaderno de ejercicios más otras láminas aparte, aprenderá y desarrollará los siguientes conocimientos y habilidades que conforman los mínimos exigibles para este curso.

Estas capacidades serán baremadas del 1 al 10 atendiendo al grado de consecución y además se tendrá en cuenta la actitud de experimentación y la correcta presentación de cada uno de los trabajos o proyectos.

Distribuidas de la siguiente manera:

70% trabajos realizados en el aula y registrados en el portfolio de cada uno de los alumnos.

20 % los alumnos que entregan en plazo y en la forma en que algunas veces se les solicite (entregar en Teams) pueden realizar actividades de refuerzo.

10 % si los medios utilizados y la presentación son destacables.

Los criterios que vamos a valorar al establecer la nota serán expuestos al alumno mientras se están realizando, pudiendo exigirle que en algunas láminas anote los que creemos que debe tener más en cuenta. A modo de porcentaje, o en los casos que se requiera, elaborando una rubrica para dicha actividad.

- Conocer los conceptos teóricos propios de cada elemento geométrico desarrollado en la unidad.
- Realizar con precisión los diferentes trazados geométricos a través de los métodos estudiados.
- Aplicar la pulcritud, la precisión y la meticulosidad en los trazados.
- Mostrar conocimiento y dominio de los diferentes sistemas de representación.
- Realizar con corrección vistas de objetos en los diferentes sistemas de representación.
- Realizar con corrección las acotaciones precisas para la descripción y representación gráfica de objetos.
- Analizar imágenes procedentes del arte, teniendo en cuenta sus elementos estructurales particulares y comunes al del lenguaje gráfico-plástico.
- Diferenciar y reproducir en composiciones con intencionalidad comunicativa y/o expresiva los diferentes matices de color atendiendo a sus cualidades visuales, psicológicas y simbólicas.
- Realizar diferentes composiciones gráficas con clara intencionalidad comunicativa y/o expresiva.
- Participar activamente y de forma coordinada en los trabajos de grupo planteados.
- Presentar los trabajos adecuadamente y en el plazo determinado, utilizando correctamente los medios y materiales elegidos.

- Conocer los procedimientos de trabajo de las técnicas explicadas.
- Mostrar actitudes de esfuerzo ante el trabajo y de interés por los temas tratados.
- Comprender el proceso creativo.
- Reconocer las características principales de diversos campos de aplicación del diseño.
- Conocer el proceso de realización de los diferentes tipos de diseño.
- Descubrir en un diseño los recursos gráficos que se han utilizado.
- Establecer relaciones entre las imágenes u objetos y el mensaje que transmiten.
- Establecer relaciones entre la imagen y el mensaje que transmite.
- Distinguir diferentes intencionalidades en imágenes presentes en los MCAV.
- Analizar en una imagen los elementos que la componen y, en función de ellos, comprender su intención, valor expresivo y/o comunicativo.
- Ser capaz de crear producciones visuales y/o audiovisuales con diferentes fines valiéndose de los medios digitales disponibles.
- Reflexionar sobre la importancia de los MAVS.
- Comprender el proceso creativo.
- Reconocer las características principales de diversos campos de aplicación del diseño.
- Programar el proceso de realización de un diseño con corrección.
- Crear diseños con una finalidad preestablecida.
- Aplicar diferentes materiales y técnicas de acuerdo con el resultado que se pretenda obtener.
- Descubrir en un diseño los recursos gráficos que se han utilizado.

5. Elementos trasversales.

A lo largo del curso se desarrollarán los principales elementos transversales:

- **Comprensión lectora**. Por medio del desarrollo de trabajos escritos en los cuales es fundamental preparar una bibliografía sobre la que sustentar los diferentes proyectos.
- **Expresión oral y escrita**. Por medio del desarrollo de dosieres escritos que serán complementados por exposiciones orales, simulando prácticas empresariales.
- **Comunicación audiovisual**. Trabajando en los diferentes campos de la imagen y las nuevas tecnologías (diseño y desarrollo de videojuegos, animación, video, etc).
- **Tecnologías de la Información y la Comunicación**. Aprendiendo a manejar diferentes herramientas tecnológicas relacionadas con el arte y el diseño (Inkescape, Pixilart, Photopea, etc).

- **Emprendimiento**. Simulando proyectos reales donde el alumno/a se enfrenta a retos y propuestas basadas en las experiencias reales que se encontrarán en el actual mercado laboral.
- **Educación cívica y constitucional**. Proponiendo temáticas de índole social que incluyan valores como la tolerancia, la empatía o los derechos sociales (defensa de los derechos humanos, igualdad efectiva de la mujer, inmigración, etc).

6. Atención a la diversidad.

La atención a la diversidad se afrontará en la asignatura realizando diferentes metodologías que permitan al alumnado afrontar el curso con garantías, como son:

- Atención individualizada en aquellos alumnos/as con mayores dificultades a la hora de seguir la clase.
- Clases telemáticas de refuerzo fuera del horario lectivo para aquellos/as alumnos/as que así lo precisen.
- Apoyo de material y herramientas de trabajo para aquellos alumnos/as cuyas circunstancias económicas, sociales o familiares no les permitan disponer de los mismos.
- Actividades y láminas de refuerzo para trabajar y potenciar áreas concretas.
- Citas con la familia para reforzar la comunicación e implementar mecánicas de trabajo tanto en el aula como en el domicilio.
- Apoyo y comunicación permanente para aquellos alumnos/as que precisen de una atención diferenciada tanto dentro como fuera del aula.

7.Materiales y recursos didácticos

La profesora irá explicando los temas y propondrá los trabajos para poner en práctica, así como el tipo de materiales que sea necesario manipular. Los trabajos se empezarán en el aula, en el cuaderno de ejercicios y en láminas de dibujo y se acabarán dentro de un plazo establecido.

Los materiales y recursos didácticos de que disponemos son:

- Aula propia dotada de estanterías, armarios, pila con agua, pizarra y pantalla de proyección, focos de iluminación y algunos modelos en escayola y sólidos geométricos.
- Ordenadores para tratamiento de imágenes y videos con el fin de adecuar los nuevos contenidos del área y el conocimiento del alumnado de los nuevos medios de creación de imagen en las tecnologías digitales.
- Caballetes para pintura y modelado.
- Soportes diversos para obras gráfico-plásticas: papeles, cartones, madera, etc.

- Diversos medios técnicos para trabajos gráfico-plásticos: pinceles, acuarelas, óleos, arcilla, materiales de desecho que puedan servir para el modelado, etc.
- Bibliografía específica para cada una de la Unidades Didácticas.

Fungibles o de utilización personal deberán ser aportados por el propio alumnado.

El alumno tiene que tener:

- 1 carpeta tipo sobre plástico
- Láminas de dibujo DIN A-4 de 130gr. SIN RECUADRO y folios blancos.
- Lápices: 2B y 2H ó 3H.
- Sacapuntas y goma blanda.
- Regla graduada de 30 cm (mínimo) y juego de escuadras con canto recto preferiblemente.
- Compás y adaptador para rotulador.
- Rotulador negro tipo punta calibrada.
- Caja de pinturas de madera acuarelables (12 unidades mínimo).
- Rotuladores (12 colores mínimo).
- Tijeras y pegamento de barra.
- Al menos un pincel del número 6 aproximadamente, de pelo suave, una paleta o mezclador (bandeja para cubitos de hielo), vaso de plástico, trapo y un taper para guardar lo anterior*).

8.Temas trasversales que se trabajan en 4º de ESO.

Los temas transversales sirven para formar a nuestros alumnos para ser en un futuro personas responsables y dotadas de criterio ante los problemas que derivan de vivir en sociedad, comprender su entorno cultural y respetar otros entornos, cuidar de su salud con buenos hábitos, cuidar del entorno físico y el medioambiente y ser consumidores informados y responsables.

Nuestra asignatura es un medio ideal para transmitir a partir de la IMAGEN estos temas.

La transversalidad permite la consecución del objetivo común a las distintas áreas de conocimiento: el conjunto de valores, normas o actitudes que se pretenden adquirir a lo largo de la ESO, contribuyendo a potenciar las bases de una sociedad democrática.

Educación para el consumidor. Intenta que los alumnos sean consumidores responsables, rechazando el consumismo, capaces de analizar la influencia que los medios de comunicación tienen en el ámbito moral, en la salud, en el medioambiente y en la comunicación, teniendo muy en cuenta todo lo referente a la publicidad y al etiquetado de los productos. Se pretende dotar al alumnado de procedimientos que les permitan analizar críticamente las necesidades superfluas de consumo creadas a través de la publicidad. Por ello es importante potenciar la observación y descripción de los modos expresivos utilizados en los mensajes publicitarios, teniendo en cuenta la composición y el significado. Así como la interpretación del uso subjetivo del color en los distintos mensajes

gráfico-plástico y visual. Y reconocer el papel que ocupan los medios de comunicación de masas en nuestra sociedad, determinantes en muchos casos de nuestras actitudes y gustos.

Educación medioambiental. Trata de concienciar sobre el respeto, la conservación y la repercusión que tiene el sujeto en el entorno físico y natural utilizando desde al área materiales de distinta procedencia (reciclaje) y de desecho para realizar las actividades volumétricas y planas. Y utilizando los ejercicios de clase para realizar otros en el centro, favoreciendo de esta forma el cuidado y respeto a su entorno más inmediato. Desde el área que nos ocupa se pretende que adquieran hábitos de limpieza y cuidado del material propio y ajeno.

Educación para la paz. Trata de fomentar valores como la solidaridad, tolerancia, respeto a la diversidad, capacidad de diálogo, reflexión sobre las diferentes formas de violencia, etc., realizando actividades grupales y de toma de conciencia de la actualidad. También trata de desarrollar en el sujeto la autonomía y la autoafirmación individual y colectiva poniendo en práctica actividades de implicación de todos los grupos.

Educación para la salud. Se entiende como la necesidad de desarrollar en el alumnado capacidades para saber convivir con el entorno físico, biológico y sociocultural. Así como mostrarles el conjunto de formas con las que pueden mejorar y proteger su higiene y salud, desde la información sobre enfermedades de transmisión sexual, alimentación y ejercicio físico, entre otras. Se trata en el área planteando actividades de observación y reflexión sobre los cánones de belleza y las actitudes y comportamientos humanos.

Educación moral y cívica. Pretende detectar y criticar las injusticias sociales y construir un mundo más humano, racional y dialogante según códigos de justicia y libertad. Se trabajan mediante el análisis de imágenes y la realización de actividades donde la diferencia expresiva individual se considera importante para el acabado final del trabajo expuesto. Para ello el departamento tiene previsto participar en un concurso SOBRE LOS DERECHOS HUMANOS, donde se transmita una imagen más positiva de este espacio.

Educación para la igualdad de los sexos- Coeducación. Pretende que el alumnado adquiera capacidades y aptitudes de rechazo hacia las desigualdades y las discriminaciones relacionadas con el género, analizando sus causas y consecuencias. Es muy útil en la asignatura analizar estos aspectos en la historia de las imágenes, la publicidad. Se trabaja unificando y haciendo flexibles las agrupaciones del alumnado de distinto sexo. Estimulando la cooperación entre alumnos y alumnas, analizando sus propios estereotipos, que quedan reflejados en sus trabajos de forma inconsciente, realizando fotografías y carteles.

Interculturalidad. En sentido amplio, se entiende como la necesidad de reflexionar sobre las causas y consecuencias de la inmigración; cómo la pluralidad conlleva a la diversidad y en suma contribuye a la riqueza cultural. Es importante desde la asignatura hacer alusión al cambio de concepto de las formas en otras culturas para hacerles entender la pluralidad y la riqueza, así como los hábitos y costumbres de otros países y relacionados con diferentes contenidos de la asignatura (color, textura, luz…).

5. INDICADORES DE LOGROS.

1. Indicadores de logros con respecto a la evaluación.

1. Se tiene en cuenta el procedimiento general, que se concreta en la programación de aula, para la evaluación de los aprendizajes de acuerdo con el Proyecto Curricular y en E. Secundaria.
2. Se aplican criterios de calificación, es decir, ponderación del valor de trabajos, de las pruebas y de las tareas de clase, en cada uno de los temas de acuerdo con el Proyecto Curricular.
3. Se realiza una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, en la que se tiene en cuenta el informe final del tutor anterior, el de otros profesores, el del Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica y/o Departamento de Orientación.
4. Se contempla otros momentos de evaluación inicial: a comienzos de un tema, de Unidad Didáctica, de nuevos bloques de contenido...
5. Se utiliza suficientes criterios de evaluación que atiendan de manera equilibrada la evaluación de los diferentes contenidos (conceptuales, procedimentales, actitudinales).
6. Se utiliza sistemáticamente procedimientos e instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, carpeta del alumno, ficha de seguimiento, diario de clase, tablón de anuncio...)
7. Se corrige y explica -habitual y sistemáticamente- los trabajos y actividades de los alumnos y, ser dan pautas para la mejora de sus aprendizajes.
8. Se usan estrategias y procedimientos de autoevaluación y coevaluación en grupo que favorezcan la participación de los alumnos en la evaluación.
9. Se utilizan diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad de alumnos/as, de las diferentes áreas, de los temas, de los contenidos...
10. Se utilizan diferentes medios para informar a padres, profesores y alumnos (sesiones de evaluación, boletín de información, reuniones colectivas, entrevistas individuales, asambleas de clase...) de los resultados de la evaluación.

- Da respuesta a los distintos tipos de intereses, necesidades y capacidades de los alumnos.
- Orienta las actividades al desarrollo de capacidades y competencias, teniendo en cuenta que los contenidos no son el eje exclusivo de las tareas de planificación, sino un elemento más del proceso.

Para cada Unidad Didáctica se marcan unos criterios particulares de evaluación; sin embargo, deben existir unos criterios generales constantes y unos procedimientos y

medios que permitan valorar a lo largo del curso el grado de cumplimiento de los objetivos marcados.

1) Valoración de las actividades de aprendizaje:

Para valorar de forma efectiva las actividades a lo largo del curso. el profesor/a deberá contar con diferentes medios:

- Cuaderno del alumno/a en el que se recojan los diferentes apuntes, esquemas, etc, que se vayan requiriendo. Durante el curso 2022/2023 los alumnos harán la entrega de los trabajos requeridos por medio de fotografía o scanner que entregarán en la plataforma Teams .
- Trabajos individuales y de grupo, atendiendo a los plazos de entrega, presentación e interés demostrado por los mismos.
- Pruebas objetivas programadas para los contenidos teóricos.
- Diario de clase del profesor/a en el que se hagan constar los diferentes incidentes o actividades individuales o de grupo que se vayan observando.

Se entiende por **instrumentos de evaluación** todos aquellos documentos o registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno que permiten justificar la calificación del alumno. Responden a la pregunta **¿con qué evaluar?, es decir, ¿qué recursos específicos se aplican?** Los instrumentos son los que permiten justificar la calificación de un alumno.

Algunos de los instrumentos que podemos emplear para la evaluación son:

1.- Registros de observación.

2.- Rúbricas.

3.- Las pruebas escritas,

4.- El portafolio,

5.- Diario de clase,

6.- Láminas

7.- Proyectos.

La **evaluación individual** será cualitativa y formativa. Se evalúa:

- El grado de adquisición de los aprendizajes.
- El nivel de contribución al buen funcionamiento del grupo a través de los roles y en el ejercicio de las habilidades sociales.

2)-Valoración de las capacidades del alumnado:

En cada uno de los apartados de la Unidades Didácticas, el alumnado deberá desarrollar trabajos individuales o de grupo que serán evaluados en cuanto a su resultado final pero además el profesor/a deberá tener en cuenta la evaluación de las siguientes capacidades:

- **COMPRENSIÓN**: El alumno/a muestra una correcta interpretación del significado tanto en el lenguaje oral como en el lenguaje gráfico-plástico, extrae las ideas fundamentales de los trabajos planteados.
- **EXPRESIÓN**: El alumno/a maneja con precisión el vocabulario propio del área, es capaz de utilizar consciente y racionalmente o cuando menos con cierta intención el lenguaje plástico y visual para emitir mensajes concretos.
- **CREATIVIDAD**: El alumno/a se preocupa por integrar de forma significativa los elementos del lenguaje plástico y visual, se preocupa por racionalizar y entender los conceptos propios del área, ofrece alternativas individuales a problemas concretos.
- **INTERÉS:** El alumno muestra interés por los diferentes aspectos del área, así como por el hecho artístico y sus manifestaciones a lo largo de la historia.
- **ACTITUD:** El alumno/a ofrece pautas y hábitos de trabajo, colaboración y apoyo con sus compañeros/as, además de tolerancia, respeto y valoración crítica de los juicios de los demás.

2. Adecuación de los materiales y recursos didácticos, y a la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.

El Departamento de Dibujo utiliza de manera habitual las TIC para el desarrollo de los contenidos en el aula: uso de proyector frontal (video-proyector), ordenador…

El trabajo diario en el aula tendrá como apoyo una serie de materiales (teóricos y prácticos) que se dará fotocopiado, proyectado o subido a la plataforma Teams.

En cuanto a otros materiales que aportarán los alumnos-as el listado es amplio, aunque muchos de ellos son los habituales de la vida escolar: pegamento, tijeras, lápices de colores, rotuladores, bolígrafos, compás, escuadra y cartabón, cartulinas…Otros son más específicos de nuestra asignatura, pero en muchos casos el alumnado ya dispone de ellos o son de bajo coste: pinceles y témperas....

Desde el Departamento intentaremos asumir algunos gastos de uso general: papel continuo, papeles especiales, témperas, pintura plástica, alambres, maderas…

3. Indicadores de logro para la contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora de clima en el aula y de centro. Indicadores de logros.

Las relaciones que establece con los alumnos dentro del aula y las que éstos establecen entre sí son correctas, fluidas y desde unas perspectivas no discriminatorias.

1. Se Favorece la elaboración de normas de convivencia con la aportación de todos y reaccionar de forma ecuánime ante situaciones conflictivas.
2. Se Fomenta el respeto y la colaboración entre los alumnos y se aceptan sus sugerencias y aportaciones, tanto para la organización de las clases como para las actividades de aprendizaje.

3. Se proporcionan situaciones que facilitan a los alumnos el desarrollo de la afectividad como parte de su educación Integral. Y se lleva a cabo su seguimiento/ control del proceso de enseñanza.

Motivación inicial de los alumnos:

1. Se Presentan la propuesta del plan de trabajo, explicando su finalidad, antes cada unidad.

2. Se hace un planteamiento y reflexión de situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas…) Se motiva a lo largo de todo el proceso.

3. Se procura mantener el interés del alumnado partiendo se sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado...

4. Se comunica de la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real…

5. Se dar información de los progresos conseguidos, así como de las dificultades encontradas. Se realiza una presentación de los contenidos (conceptos, procedimientos y actitudes)

6. Se relacionan los contenidos y las actividades con los intereses y conocimientos previos de los alumnos.

7. Se estructuran y organizan los contenidos dando una visión general de cada tema (mapas conceptuales, esquemas, qué tienen que aprender, qué es importante,)

8. Se Facilita la adquisición de nuevos contenidos a través de los pasos necesarios, intercalando preguntas aclaratorias, sintetizando, ejemplificando, …

9. Da respuesta a los distintos tipos de intereses, necesidades y capacidades de los alumnos.

10. Orienta las actividades al desarrollo de capacidades y competencias, teniendo en cuenta que los contenidos no son el eje exclusivo de las tareas de planificación, sino un elemento más del proceso.

Actividades en el aula:

1. Se plantean actividades que aseguran la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas.

2. Se proponen actividades variadas (de diagnóstico, de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recuperación, de ampliación y de evaluación).

3. En las actividades propuestas, existe equilibrio entre las actividades individuales y trabajos en grupo. Recursos y organización del aula.

4. Se distribuyen los tiempos adecuadamente: (breve tiempo de exposición y el resto del mismo para las actividades que los alumnos realizan en la clase).

5. Se utilizan recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender...), tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos. Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos:

6. Se comprueba, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen el proceso, …

7. Se facilitan estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, animando y me potenciando la participación de todos….

8. Se controla con frecuencia el trabajo de los alumnos: explicaciones adicionales, dando pistas, ejemplos ……

4. indicadores de logro en la eficacia de las medidas de atención a la diversidad.

1. Se modifica la formulación de determinados contenidos adaptándolos a las dificultades del alumnado
2. Se priorizan contenidos esenciales para la consecución de las competencias
3. Se eliminan contenidos con grandes dificultades para su correcta consecución.
4. Se desarrollan estrategias metodológicas y criterios de intervención educativa atendiendo a las características del alumnado.
5. Se establece criterios en la actuación coordinada de diferentes docentes que trabajan con el mismo grupo de alumnos.
6. Se respetan los ritmos y características individuales del alumnado.
7. Se respeta el estilo de aprendizaje del alumnado.
8. Se planifican cuidadosamente las actividades.
9. Se evalúa de forma tolerante atendiendo a las dificultades encontradas.
10. Se promueve la interacción entre los alumnos, y su integración en el grupo realizando producciones colaborativas.
11. Se utilizan diferentes técnicas de evaluación en función de la diversidad del alumnado, de los temas y contenidos tratados.

6. METODOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS

La organización del proceso de enseñanza.

La organización del proceso de enseñanza implica que se tomen decisiones acerca de las variables organizativas que van a facilitar la puesta en marcha de esta Programación y de sus Unidades didácticas. Estas variables son: **las estrategias docentes y las variables**

organizativas básicas (el espacio, los agrupamientos, los tiempos y los recursos didácticos).

Estrategias didácticas que empleamos:

Estrategias para presentar la Unidad didáctica. Comunicaremos al alumnado lo que va a aprender durante cada unidad, es decir, tendrán información de los objetivos didácticos que ha de alcanzar. Junto a estos objetivos, también se presentarán los contenidos a modo de mapa conceptual relacionándolos entre sí y comentándolos. Se proporcionarán ejemplos visuales, presentaciones, videos, fotografías de las diferentes actividades que tendrán que realizar. El material de apoyo se adjuntará en su grupo de Teams, archivos, enlaces a webs, vídeos, sus propios trabajos para ser comentados…Para que lo tengan accesible en todo momento y de forma organizada.

Estrategias para facilitar al alumno/a los contenidos de cada Unidad. La primera estrategia que utilizaremos será la presentación de los contenidos de cada Unidad a modo de **mapa conceptual**; mapa que se retomará periódicamente, para que el alumnado vaya enriqueciendo su visión de conjunto de los aprendizajes. Y junto a esta estrategia general es preciso añadir que en cada sesión se recordará qué se hizo en la sesión anterior y qué se hará en la presente.

Estrategias para facilitar la motivación del alumnado. Antes del comienzo de cada Unidad, cuando la presentemos, destacaremos la utilidad profesional y para la vida cotidiana. Y durante la Unidad, las estrategias motivadoras que emplearemos son, entre otras, las de valorar sus logros, por pequeños que estos sean. **Ya que este alumnado en muchas ocasiones no tiene un problema de aptitud (ya que son capaces de realizar las propuestas diseñadas) sino de actitud. por ello estimamos el refuerzo positivo como una parte fundamental para mejorar su autoestima, y por lo tanto su iniciativa creativa.**

Espacios. Los espacios que emplearemos para el desarrollo de la Programación son: el aula de referencia del grupo-clase, el aula de informática (que cuenta con ordenadores conectados a Internet), los exteriores del Centro (actividades de color, proporción, encaje...).

Agrupamientos. Los agrupamientos del alumnado no serán físicos en este año escolar, están en relación con las actividades educativas que se les propondrá. Los que emplearemos son: el ***gran grupo*** (para la realización de las explicaciones y para actividades como discusiones, debates, video fórum…), el ***pequeño grupo*** (para la realización de trabajos prácticos), ***las parejas*** (para las actividades de consulta de fuentes de información en la web) y el *individual* (para actividades de asimilación y consolidación de los contenidos de cada Unidad didáctica). Por último, se buscará el agrupamiento que mejor compense las posibles dificultades que puedan presentarse a lo largo del curso. Este curso los agrupamientos se referirán a trabajos colaborativos en la plataforma Teams.

Integración de recursos tecnológicos. El alumnado dispone de las herramientas de microsoft e integraremos el uso de Teams para reforzar las explicaciones dadas en el aula, añadiendo materiales extra como apuntes, enlaces a vídeos o webs que encontrará en el equipo Teams de Plástica de su grupo. Se irá acostumbrando a los alumnos a presentar parte de sus actividades en la plataforma y a recibir instrucciones y mantener actividad en dicha plataforma. En caso de enseñanza no presencial por confinamiento, pasará a ser el instrumento que usaremos para continuar con el desarrollo de las clases.

Se usarán los recursos informáticos para recabar información sobre los contenidos estudiados, webs, vídeos, visitas virtuales por ejemplo a Museos....

Se usarán los recursos informáticos para la edición de imágenes o videos y para la elaboración de diseños gráficos como carteles.

Tiempo. Horario semanal: **Tres horas por semana** para la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Distribución del tiempo en cada sesión de clase: El *esquema* que, de forma *general*, se sigue en el desarrollo de cada sesión de clase es el siguiente: presentación de un mapa conceptual cada vez que comience una Unidad (donde se evalúan los conocimientos previos del alumnado y donde también se repasan e introducen conceptos necesarios para iniciar cada Unidad); corrección de actividades de sesiones anteriores, si los hubiera; presentación de las actividades de la misma; explicación de los contenidos intercalando preguntas de comprensión y la resolución de dudas; proyección de imágenes, vídeos, presentaciones, que motiven a los alumnos a la realización de actividades en clase. Se intentará realizar una tarea semanal o bisemanal, dependiendo de la complejidad de la actividad.

7.ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Se tiene en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, etc., y en función de ellos, se adaptan los distintos momentos del proceso de enseñanza- aprendizaje (motivación, contenidos, actividades, etc., siempre en Coordinación con el Departamentos de Orientación, modificando y/o adaptar contenidos, actividades, metodología a los recursos con los que contamos. En caso de objetivos insuficientemente alcanzados habrá nuevas propuesta y actividades.

La evaluación inicial, los informes de tutoría y la marcha diaria de la clase, van a ser las herramientas clave para el tratamiento a la diversidad. A partir de la **evaluación inicial y/o de la información que se tenga de cursos precedentes**, el profesor/a deberá determinar el grado de exigencia y profundización para cada tipo de alumno o alumna; al mismo tiempo, el desarrollo diario de la clase y los resultados constatados en las actividades programadas así como los **informes aportados por la junta de evaluación y**

los tutores o tutoras, determinarán las **actividades de refuerzo** para el alumnado que no cumpla los objetivos marcados**, o de profundización** para aquellos o aquellas que cumplan satisfactoriamente los mismos.

En los trabajos de grupo, el profesor/a decidirá directamente la **integración de aquellos alumnos y alumnas que presenten mayores dificultades de aprendizaje** en los equipos que puedan (por su carácter) aportar más a este alumnado. En estos casos el alumnado afectado podría integrarse en grupos no naturales o afines al mismo, corresponderá al profesor/a estar muy atento/a para evitar cualquier situación de rechazo o discriminación.

Para los casos en los que se constate dificultad de aprendizaje severa o de alumnado diagnosticado y necesitado de **medidas educativas especiales** (**adaptación o diversificación curricular**) el profesor/a, con el asesoramiento del Departamento de Orientación, adaptará el trabajo adecuado para este tipo de alumnado, proponiendo actividades que les sean asequibles y que les permitan alcanzar los objetivos marcados para estos casos.

Las **adaptaciones curriculares significativas** se realizarán a lo largo de la primera evaluación de acuerdo con las instrucciones u orientaciones del Departamento de Orientación; estas adaptaciones curriculares significativas se anexarán a la programación en el momento de ser realizadas.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

El Departamento de Dibujo participa en el siguiente Programa existente en el Centro:

- **Plan de integración de las T.I.C. en el Currículo.**

También se utilizarán recursos de la plataforma Teams como herramienta esencial en el proceso de aprendizaje de todos los contenidos.

- Plan relacionado con la competencia lectora y escritora a partir de textos sobre el mundo del Arte. Leer sobre Arte dota al alumnado de los conocimientos técnicos que posibilitan la lectura de una pintura, una imagen y su comprensión contextualizada.
- Posible participación en la Olimpiada de Dibujo Técnico de Cantabria.
- Colaboración, como en los 3 cursos anteriores, con actividades de la Olimpiada de Filosofía. Realización del cartel promocional y concursos de fotografía.
- Participación en algún concurso de dibujo o fotografía del que nos llegue información al centro.
- Participación del Departamento con el Plan de Igualdad, realizando carteles en campañas que promuevan la igualdad de género y den a conocer las aportaciones de las mujeres en el mundo de las Artes Plásticas.
- Posible visita de un día sin pernoctación a algún Museo o exposición a ciudades cercanas como Bilbao, Vitoria, Santander o Burgos.

- Con 4º ESO e se prevé hacer una salida para visitar un taller de algún artesano o artista cántabro o poder traer al artesano al centro para poder realizar alguna actividad con ellos. Se está valorando el taller de una ceramista cerca de Puente Viesgo y así completar la salida con una visita guiada a las cuevas.

9. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON LA MATERIA PENDIENTE.

PENDIENTE 1º ESO Educación Plástica, visual y audiovisual.

Para aquellos alumnos que no cursen la asignatura con continuidad (en 2º no se imparte EPVA) deberán realizar una serie de láminas que demuestren el haber superado los contenidos mínimos contemplados en la programación.

Se realizará una reunión informativa en la que se especificará la forma en la que deben realizar los ejercicios y se entregarán apuntes y materiales que les ayuden en su ejecución, así como el documento con el plan de trabajo.

En el presente curso hay alumnos que cursan 3º de ESO con la Educación Plástica Visual y Audiovisual pendiente de 1º; para estos alumnos será el profesor de la asignatura de 3º el que se hará cargo a lo largo del curso de controlar su evolución y decidir sobre la nota final de la materia pendiente antes de concluir el curso. En el caso de no superar los contenidos mínimos exigidos deberán presentarse a la prueba final extraordinaria diseñada para 1º de ESO en las fechas que el Centro determine.

La responsabilidad del programa de refuerzo recae sobre la jefa de departamento
Mercedes Martínez Fernández
Para el curso 2022-2023 la recuperación de la asignatura de Ed. Plástica, visual y audiovisual de 1º de ESO se ajusta al siguiente programa de refuerzo:

1. Dos convocatorias de entrega de láminas y trabajos. Próximo a las Navidades se les hará entrega de la primera tanda de ejercicios. La segunda, cuando entreguen la primera.
2. Una posible prueba presencial. Cuando haya dudas sobre la autoría de los trabajos.

PRIMERA ENTREGA DE LÁMINAS: mes de febrero.

CONTENIDOS:
- Trazados fundamentales.

- Polígonos regulares, dado su lado o el radio de la circunferencia.

- Dibujo de gradaciones para producir la sensación de volumen.

Realizar las láminas correspondientes que se aportan para la adquisición de las habilidades.

SEGUNDA ENTREGA DE LÁMINAS: mes de abril.

CONTENIDOS:

- Curvas espirales de 2, 3 y 4 centros

- Dibujo del natural; Se proponen 5 objetos cotidianos y el alumno realiza el dibujo de uno de ellos, atendiendo a su esquema geométrico y a las relaciones de proporción entre las partes.

- Perspectiva cónica oblicua y frontal.

- Collage artístico.

- Circulo cromático de 12 tonos partiendo de los colores primarios con la técnica del mosaico (magenta, amarillo y cian)

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: Para poder ser calificado deberá entregar todos los trabajos. Se valora sobre 10 atendiendo a:

Adecuación de la respuesta a la propuesta y aportaciones creativas en las propuestas artísticas……60 %
Correcta utilización de materiales y soportes. 30%
Cuidada presentación……10 %

No se recogerán los trabajos fuera del plazo establecido, a no ser que exista una justificación médica o algún acontecimiento grave.

PRUEBA PRESENCIAL: Primeros días de junio o últimos de mayo.

Para el alumnado que no haya entregado la totalidad de los trabajos encomendados o que su resolución no se estime como adecuada, se les convocará a una prueba final ordinaria sobre los contenidos mínimos de la asignatura.

El alumnado que no hubiese superado el plan de trabajo previsto ni la prueba final ordinaria deberá presentarse a la prueba final extraordinaria en las fechas que determine el Centro.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: El examen representa el 100% de la nota.

PENDIENTE 3º ESO Educación Plástica, visual y audiovisual.

Para aquellos alumnos que no cursen la asignatura con continuidad (en 4º EPVA es optativa) deberán realizar una serie de láminas que demuestren el haber superado los contenidos mínimos contemplados en la programación.

Se realizará una reunión informativa en la que se especificará la forma en la que deben realizar los ejercicios y se entregarán apuntes y materiales que les ayuden en su ejecución, así como el documento con el plan de trabajo.

En el presente curso hay alumnos que cursan 4º de ESO con la Educación Plástica Visual y Audiovisual pendiente de 3º; para estos alumnos será el profesor de la asignatura de 3º el que se hará cargo a lo largo del curso de controlar su evolución y decidir sobre la nota final de la materia pendiente antes de concluir el curso. En el caso de no superar los contenidos mínimos exigidos deberán presentarse a la prueba final extraordinaria diseñada para 3º de ESO en las fechas que el Centro determine.

Para el curso 2022-2023 la recuperación de la asignatura de Ed. Plástica, Visual y audiovisual de 3º de ESO se ajusta al siguiente programa de refuerzo:

1. Dos convocatorias de entrega de láminas y trabajos. Próximo a las navidades se les hará entrega de la primera tanda de ejercicios. La segunda, cuando entreguen la primera.
2. Una posible prueba presencial.

PRIMERA ENTREGA: mes de febrero

CONTENIDOS:

- Utilizar los materiales de dibujo geométrico de forma correcta para realizar trazados básicos: Realizar las láminas correspondientes que se aportan para la adquisición de las habilidades.

- Realizar en unos dibujos gradaciones para producir la sensación de volumen: Realizar la lámina correspondiente que se aporta para la adquisición de las habilidades.

- Realizar una composición volumétrica en 5 tonos.

- Realización de tres poesías visuales, utilizando para ello la técnica del collage o el fotomontaje.

- Realizar una perspectiva isométrica a escala y sus vistas.

SEGUNDA ENTREGA: mes de abril

CONTENIDOS:

- Obtención de colores a través de la mezcla de los colores primarios: Realización de una composición libre basada en colores fríos y otra en colores cálidos, utilizando para ello exclusivamente los colores primarios (cían, amarillo y magenta) más el blanco y negro.

- Escalas de saturación y luminosidad: Tomando como base los tres primarios realizar un círculo cromático de 12 tonos y una escala de saturación y otra de luminosidad en tres pasos siguiendo el modelo que se aporta.

- Sistemas de representación: Realizar dos dibujos uno en perspectiva cónica oblicua y otro en perspectiva cónica frontal.

- Manejo de los instrumentos de dibujo técnico. Dibujar a escala una forma geométrica sencilla que tenga enlaces y tangencias.

- "Las primeras vanguardias" Trabajo escrito a mano y con ilustraciones.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: Para poder ser calificado deberá entregar todos los trabajos. Se valora sobre 10 atendiendo a:

Adecuación de la respuesta a la propuesta y aportaciones creativas en las propuestas artísticas……60 %
Correcta utilización de materiales y soportes. 30%
Cuidada presentación……10 %

No se recogerán los trabajos fuera del plazo establecido, a no ser que exista una justificación médica o algún acontecimiento grave.

Para el alumnado que no haya entregado la totalidad de los trabajos encomendados o que su resolución no se estime como adecuada, se les convocará a una prueba final ordinaria sobre los contenidos mínimos de la asignatura.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: El examen representa el 100% de la nota.

Contenidos esenciales de 4º de ESO

BLOQUE 1. DIBUJO ARTÍSTICO

-Estructura de la forma y proporción.

-Experimentación con diversos materiales.

-Simbología y psicología del color.

-Técnicas digitales.

-Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, estilos y técnicas de todos los tiempos.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

-Polígonos

-Tangencias

-Óvalos y espirales

-Configurar diseños realizados conformas geométricas planas. Composiciones realizadas con precisión y limpieza, demostrando el correcto uso de los materiales del Dibujo Técnico.

-Problemas de tangencias y enlaces

-Vistas; alzado, planta y perfil

-Dibujar perspectivas de formas tridimensionales; Isométrica, caballera y cónica.

-Visualiza formas tridimensionales a partir de las vistas.

BLOQUE 3. DISEÑO

-Elementos y finalidades de la comunicación visual.

-Áreas del diseño, diseño gráfico, diseño de moda, diseño de interiores, diseño de producto.

-El croquis (boceto), el proyecto (guion) y la presentación (maquetas)

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL

-Lenguaje audiovisual. Características.

-Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos.

-Corrientes estéticas y géneros fotográficos.

-Cámaras. Aplicaciones técnicas.

-Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. --Géneros. Lenguaje visual en prensa.

-Finalidades de las imágenes en prensa.

-Lenguaje televisivo. Géneros.

-Lenguaje y recursos gráficos del lenguaje publicitario.

Temporalización de los contenidos

Se intentará mantener la misma que en la educación presencial.

Metodología.

Suponemos que parte de los alumnos no estarán en el aula, (no sabemos cuántos), los alumnos que asistan a clase traerán las actividades y resolveremos dudas y las evaluaremos y analizaremos. A su vez recibirán las instrucciones, se les explicarán los contenidos necesarios para la realización de la próxima actividad y se les hará conocedores de los criterios de calificación. En su casa realizarán la actividad y la entregarán en Teams.

En resumidas cuentas, el alumnado trabaja en casa y en clase el profesor instruye para la próxima entrega y en grupo se valora el trabajo que se ha realizado y se comentan las dificultades que se hayan detectado.

Nos apoyaremos en vídeos que expliquen algunos de los ejercicios de mayor complejidad. En el aula habrá recogida de datos de aquellos alumnos que tengan problemas de conectividad.

Los recursos educativos serán los propios de la materia, los materiales que usan para dibujo técnico y los de dibujo artístico y que les pedimos desde principio de curso. Contamos además con la plataforma Teams o Moodle como recurso para presentar materiales de aprendizaje utilizando las aplicaciones de office 365.

El medio de comunicación con las familias será Yedra, y también puede ser un medio de comunicación con los alumnos, aunque como segunda opción, porque para eso contarán con su correo electrónico de educantabria.

El diseño de las actividades se realizará de forma telemática y se procurará hacer una propuesta semanal, salvo actividades que requieran de más elaboración o consten de fases, que también serán fraccionadas semanalmente.

Adaptación a la diversidad, algunos proyectos serán sustituidos por otros adaptados a las dificultades de algunos alumnos.

Los procesos de evaluación y calificación se ajustarán a la realidad existente.

El alumno deberá tener claro que es lo que se le demanda;

- Tipo de trabajo requerido
- Plazos de entrega
- Herramientas utilizadas
- Modo de presentación
- Procedimientos y conocimientos necesarios para la ejecución

Cuando los alumnos estén en el aula se les ayudará con una autoevaluación y coevaluación y se detectarán dificultades y se podrá llevar a cabo un seguimiento de dicho alumnado.

LAS NOTAS se obtendrán de la siguiente manera:

Se aplicará siguientes porcentajes:

50% trabajos, láminas y proyectos

30% la disciplina en los plazos de entrega, y el compromiso y la actitud del alumnado al conectarse telemáticamente en los plazos requeridos y a estar pendiente y responder a los mensajes que le lleguen.

20% las pruebas objetivas, pero cuando no se vea necesario realizarlas, dicho porcentaje se sumará al porcentaje de trabajos, láminas y proyectos.

Las incidencias negativas como retrasos en la entrega de las tareas requeridas, no utilizar el material necesario para realizar las actividades, las faltas de respeto y actitud negativa, o no trabajar lo necesario, se registrarán en la actividad semanal y supondrán una penalización de un 30% sobre la nota final de la misma. ES OBLIGATORIO E IMPORTANTE TRAER UTILIZAR DE FORMA ADECUADA EL MATERIAL NECESARIO PARA CADA ACTIVIDAD.

Repetición de pruebas objetivas**:** El alumnado que no se presente a las pruebas en las fechas determinadas deberá justificar con un parte médico (o justificante oficial) dicha ausencia. No se admitirán justificaciones de los tutores legales sin motivos debidamente demostrados**.**

De la misma forma, los alumnos deberán justificar los retrasos en la entrega de sus trabajos.

Si una evaluación no ha sido superada, se recuperará con la siguiente, siempre y cuando la media de ambas sea igual o mayor a 5, de modo que al final lo que cuenta, es la trayectoria global de todo el curso.

Se recuperará la 1º evaluación si la nota media con la 2º es superior o igual a 5, lo mismo se aplicará para la 3º evaluación. La última evaluación tiene carácter global, por lo que se incluirá contenidos de los tres bloques.

10. DIBUJO TÉCNICO II- 2º Bachillerato.

1. Justificación.

El Dibujo Técnico tiene como finalidad desarrollar en el alumnado la capacidad de expresar el mundo de las formas, a partir del conocimiento teórico y práctico, de una manera gráfica. Está considerado universalmente como un medio de comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas como para la comprensión gráfica de bocetos y proyectos de carácter tecnológico o artístico, cuyo último fin es la creación y fabricación de cualquier producto que tenga un determinado valor utilitario, artístico o ambos a la vez. Gracias a esta función comunicativa, podemos transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera objetiva y unívoca.

Entender el Dibujo Técnico como **medio de análisis, investigación, expresión y comunicación indispensable en los procesos de investigación científica, ayuda a formalizar o visualizar lo diseñado, favoreciendo las fases de creación, difusión e información y permitiendo la correcta interpretación de informaciones de carácter gráfico**. Por otra parte, todo este proceso es llevado a cabo de forma objetiva mediante el empleo de normas y convencionalismos característicos del lenguaje específico del Dibujo Técnico.

El Dibujo Técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico y productivo, que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar y definir lo que se está diseñando, creando o produciendo. Así mismo, el Dibujo Técnico favorece la visión espacial y la capacidad de abstracción para la imaginación, comprensión y visualización de objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas, por ejemplo, por inducción y deducción, que la convierten en una valiosa ayuda formativa de carácter general. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el alumnado aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con

la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos. Y esto, también se consigue con el estudio del Dibujo Técnico.

Esta materia también contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás. Y en general, el Dibujo Técnico debe dotar al alumno de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras.

Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable y objetiva.

2. Objetivos del dibujo técnico.

La enseñanza del dibujo técnico en el bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y la terminología específica del dibujo técnico.
2. 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.
3. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
4. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
5. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
6. 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.
7. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
8. 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.

9. 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.
10. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.
11. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender).
12. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como de afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, sentido de iniciativa y emprendimiento).
13. Afianzar el espíritu emprendedor con actividades de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
14. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural (conciencia y expresión cultural, competencias sociales y cívicas).

3. Organización de los contenidos.

Los contenidos de la materia están agrupados en cuatro bloques interrelacionados:

- Geometría y Dibujo Técnico
- Sistemas de Representación y Geometría descriptiva
- Normalización
- Documentación Gráfica de Proyectos.

1.El primer bloque, denominado **Geometría y Dibujo Técnico**, desarrolla durante los dos cursos que componen esta etapa los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

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

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

A lo largo del segundo curso se introduce un bloque nuevo, denominado **Documentación Gráfica de Proyectos**, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa que incluye la puesta en marcha de un proyecto que tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

Durante el primer curso se trabajan los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones.

A lo largo del segundo curso, además de continuar trabajando los contenidos de los bloques ya iniciados en primero, especialmente los relacionados con la resolución de problemas geométricos complejos y con la utilización de los procedimientos característicos del sistema diédrico, el nuevo bloque de contenidos, Documentación Gráfica de Proyectos, pretende la integración y aplicación práctica de los contenidos adquiridos en la etapa, proyectando simulaciones reales. Cabe destacar que en el desarrollo del currículo se hace mención a las nuevas tecnologías y más en concreto a la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, porque no se puede obviar la evolución que han experimentado la ejecución de planos técnicos y las técnicas gráficas en general, gracias al desarrollo de la informática y de los programas específicos de dibujo. Es necesario, por tanto, incluirlo en el currículo no como un contenido en sí mismo sino como una herramienta más que ayude a desarrollar algunos de los contenidos de la materia, sirviendo al mismo tiempo a los alumnos como estímulo, complemento en su formación y para la adquisición de una visión más completa de la materia de Dibujo Técnico. Dada la especificidad del segundo curso del Bachillerato, así como su mayor complejidad y extensión de contenidos, sería recomendable abordar el manejo de las herramientas informáticas, principalmente en el primer curso.

4. Metodología.

El Dibujo técnico facilitará el trabajo autónomo del alumnado y potenciará las técnicas de indagación e investigación del alumno.

En esta materia, la finalidad es la de capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico en sus dos vertientes de leer e interpretar y de expresar ideas tecnológicas o científicas, la metodología va encaminada a conseguir estos objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en el currículo de la forma más procedimental posible. Así pues, el alumnado utilizará el Dibujo Técnico como la herramienta que es.

Es necesario el adiestramiento en el trazado y croquizado. Los procesos de aprendizaje, por tanto, giraran siempre en torno al "saber hacer", es decir, a los procedimientos. Para que el aprendizaje sea más eficaz, se establece una conexión entre todos los contenidos que se presentan a lo largo de los dos cursos. De esta forma, se dará significado a todos los materiales que progresivamente se presentan al alumnado, comenzando con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La enseñanza de contenidos es el medio su aprendizaje. Los contenidos, se desarrollan a través de actividades de enseñanza-aprendizaje, estas, propiciarán la autonomía, la iniciativa y el autoaprendizaje del alumnado, con lo que se desarrollarán las capacidades de comprensión, búsqueda y manejo de la información necesaria.

5. Contribución al desarrollo de las competencias.

La Comunicación Lingüística, será utilizada en todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos.
La adquisición de **la Competencia Matemática** y **competencias básicas en Ciencia y Tecnología** se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial. Esto viene dado a través del conocimiento de la geometría y su representación gráfica. El desarrollo de la percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, favorece de forma significativa que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la geometría métrica; incluye la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos. La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia. Mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, contribuirán también, a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología.

La competencia Digital se trabaja el empleo de productos informáticos de CAD en la resolución de problemas, esto contribuye al desarrollo de la competencia digital. La concatenación de conceptos, fundamentos y experimentaciones desde el punto de vista

didáctico, en el desarrollo de los diferentes temas, así como el carácter empírico de la metodología de resolución de actividades con problemas de geometría, basadas además en las estrategias del aprendizaje por descubrimiento, contribuye al logro de **la competencia para Aprender a Aprender**.

El Dibujo Técnico, también facilita el desarrollo de **las competencias Sociales y Cívicas** puesto que favorece el trabajo en equipo y la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.

El Dibujo Técnico requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen la planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades, desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad. Todo ello, contribuye a desarrollar **la competencia del Sentido de Iniciativa y el Espíritu Emprendedor**.

El dominio de la **competencia de Conciencia y Expresiones Culturares**, exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes, herramientas del Dibujo Técnico, así como el conocimiento de sus principios fundamentales. El desarrollo de esta competencia facilita la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Esta materia proporciona una serie de vivencias, relaciones y conocimientos, que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del Dibujo Técnico, discriminando, relacionando y apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones geométricas y expresivas. Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo.

6. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Dibujo Técnico II

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico.
Contenidos.
Resolución de problemas geométricos: • Proporcionalidad.

- El rectángulo áureo. Aplicaciones.
- Equivalencia y proporcionalidad.
- Relación entre los ángulos y la circunferencia.
- Arco capaz. Aplicaciones.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Trazado de curvas cónicas y técnicas:
- Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.
- Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
- Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.
- Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines.
- Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.
- Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

Criterios de evaluación.

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Con este criterio se quiere saber si el alumno es capaz de reconocer y analizar figuras y objetos que contengan en su forma una base geométrica y luego sepan hacer el trazado correspondiente aplicando los conceptos de lugares geométricos, potencia e inversión. También evalúa la capacidad para analizar las posibles formas de solucionar un ejercicio de tangencias y su resolución.

Comunicación lingüística y Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. Este criterio permite conocer el grado de comprensión que el alumnado ha adquirido respecto a las propiedades fundamentales de las curvas cónicas, y su aplicación a la construcción y problemas de incidencia (trazado de tangentes e intersección con una recta). Asimismo, se evaluará la capacidad para hallar los elementos fundamentales de una cónica a partir de otros elementos.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

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. A través de este criterio se valora si el alumno ha comprendido el concepto de homología y su aplicación a la resolución de formas planas o su aplicación a la resolución de problemas en el espacio, tales como secciones de cuerpos por planos o proyecciones cónicas.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1-dentifica 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 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.

4- Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.

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

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

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

8-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.

9-Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones.

10Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

11-Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

Bloque 2. Sistemas de representación.

Contenidos.

1-Punto, recta y plano en sistema diédrico:
Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.

2-Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.

3-Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones
.
4-Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones

5-Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.

6-Distancias entre elementos. Aplicaciones.

7-Cuerpos geométricos en sistema diédrico:
Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.
Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.
Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

8-Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.
Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.

9-Representación de figuras planas. Representación simplificada de la

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

Criterios de evaluación.

1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.
Con este criterio se medirá el grado de asimilación y utilización de los métodos del sistema diédrico, en la resolución de problemas espaciales referentes a superficies planas o a cuerpos geométricos.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones
planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. Este criterio evaluará la capacidad del
alumnado para representar en el sistema diédrico, poliedros regulares, prismas y pirámides, cilindros y conos, esferas. También permitirá valorar si resuelven problemas de incidencia entre recta y cuerpos geométricos, así como la sección que produce en ellos, un plano. Por otra parte, con este criterio también se evaluará la correcta realización de desarrollos de cuerpos.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las
secciones planas principales. Con este criterio se medirá la visión espacial desarrollada y la capacidad para representar en los sistema axonométrico o caballera, poliedros, prismas y pirámides, cilindros y conos, utilizando los abatimientos de los planos
coordenados como herramienta, cuando sea necesario. Asimismo, se evaluará la capacidad para hacer un corte por un
plano dado por sus elementos, en uno de los cuerpos representados.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

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.

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

4.. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

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

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

Contenidos.

Elaboración de bocetos, croquis y planos.
-El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
-El proyecto: tipos y elementos.
-Planificación de proyectos.
-Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas.
-Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.

Elaboración de dibujos acotados.
-Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
-Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.

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

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

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

Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.
Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

Criterios de evaluación.

1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de
manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.
Con este criterio se quiere conocer en qué medida el estudiante interrelaciona los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utiliza para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un
proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

Comunicación lingüística, Competencia digital, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de
aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. Con este criterio se quiere valorar la capacidad para presentar un proyecto sencillo, escogiendo en cada momento los recursos gráficos, en función del tipode dibujo y del objetivo final. Este criterio es aplicable a todos los bloques de este currículo, ya que se podrán usar los recursos gráficos para representar otras formas planas o tridimensionales.

Competencia digital, Competencias sociales y cívicas.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.

2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.

3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.

4.Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas

directamente de la realidad o de perspectivas a escala,

elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo con la normativa de aplicación.

5.Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

6.Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades,
importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas
por su utilidad.

7.Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos
elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas,
incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.

8. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros,
limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

7. Temporalización.

Repaso y ampliación de los conocimientos de 1º de Bachillerato, haciendo hincapié en la relación entre los temas, ya no se estudiarán por separado.

2-Temporización de contenidos (sujeta a modificaciones según necesidades).	
1º Evaluación	-Sistemas de representación. Geometría descriptiva**.** -Punto, recta y plano en sistema diédrico y axonométrico: Repaso -paralelismo y perpendicularidad. -Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos.

	-Tangencias. -Vistas y acotación. Elaboración de bocetos, croquis y planos. -Planificación de proyectos, Elaboración de las primeras ideas. -Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. -Elaboración de dibujos acotados. -Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. --Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje. -Secciones en perspectiva Isométrica y caballera. -Vistas y acotación.
2º Evaluación	-Proporcionalidad. -El rectángulo áureo. -Construcción de figuras planas equivalentes. -Relación entre los ángulos y la circunferencia. -. Arco capaz. --Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. -Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones -Cambios de plano. -Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. -Distancias entre elementos. Aplicaciones. 8.Cuerpos geométricos en sistema diédrico: -Trazado de curvas cónicas y técnicas: elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas tangencias.

	-Curvas cíclicas y evolventes. --Transformaciones geométricas: Afinidad. Trazado de figuras afines. -Vistas y acotación. Elaboración de bocetos, croquis y planos. -Planificación de proyectos, Elaboración de las primeras ideas. -Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. -Elaboración de dibujos acotados. -Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. -Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje. -Secciones en perspectiva Isométrica y caballera. -Vistas y acotación.
3º Evaluación FINAL Ordinaria	**Cuerpos geométricos en sistema diédrico:** -Repaso de conceptos de geometría plana para la resolución de problemas relacionados con lugares geométricos. _Trabajos, proyectos y pruebas que engloben todos los contenidos del temario de Dibujo Técnico de Bachillerato ***Esta planificación está sujeta a nuevas orientaciones desde la Consejería y a los medios técnicos y temporales de que disponemos***
Eval.Final Extraordinaria	***El examen EXTRAORDINARIO al igual que el examen final ORDINARIO, para aquellos alumnos que no hubieran aprobado mediante la media de las tres evaluaciones, seguirá la estructura de los exámenes que la Universidad de Cantabria elabora para las pruebas PAU.*** ***La duración de dichos exámenes será de 90 minutos.***

11. PROCEDIMIENTOS, INSTUMENTOS DE EVALUACIÓN Y

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Se evaluarán las dificultades y grado de asimilación que muestran respecto a:

- Los conocimientos teóricos.
- La comprensión de mensajes orales y escritos.
- Creatividad y recursos para solucionar un problema gráfico
- Habilidades en el uso de materiales y técnicas.
- Claridad y limpieza en los trabajos.
- Interés y participación en clase.

En los <u>contenidos</u> se tendrá en cuenta a la hora de evaluar:

- La resolución correcta de las cuestiones conceptuales.
- La correcta expresión, escrita y gráfico-plástica.
- La buena presentación.

En los <u>procedimientos</u> se tendrá en cuenta:

- La limpieza y buena presentación.
- La correcta utilización de los materiales.
- La habilidad en los trazados geométricos.

En las <u>actitudes</u> se tendrá en cuenta:

- El esfuerzo personal.
- El interés y la curiosidad.
- La buena disposición a realizar las actividades.
- La puntualidad y la asistencia a clase.

Criterios de calificación de las pruebas.

- En las pruebas de examen:

  1-Exactitud de la solución 80% del valor del ejercicio.

  2-Orden, claridad y limpieza en la representación el 20%.

- En todos los exámenes se expresará claramente la ponderación de cada pregunta y/ o apartados.

- Las pruebas se calificarán atendiendo fundamentalmente a la corrección lógica del "proceso de resolución" de los problemas planteados. La nota de cada examen se obtendrá por la correcta realización de los pasos lógicos necesarios para resolver las cuestiones de que se trate, de tal manera que se demuestren sin ambigüedad los conocimientos solicitados. Los ejercicios del alumno durante las clases o en casa a petición del profesor se calificarán también atendiendo a la corrección del "proceso de resolución", pero tendrán en cuenta también la calidad "formal" del dibujo, es decir precisión y presentación adecuada y comprensible.
- El dibujo técnico es una disciplina cuyos ejercicios para ser realizados con éxito necesitan un tiempo que las sesiones de 50 minutos resultan insuficientes por lo que los exámenes se realizarán en dos o tres sesiones.

La calificación de la evaluación será la nota media de los exámenes que se realicen dentro de cada evaluación hasta un 80% y un 20% los trabajos que el profesor requiera como evaluables en cada evaluación.

- Las evaluaciones son independientes, en cada una de ellas, se realizará una prueba de recuperación para aquellos alumnos que no hayan alcanzados los mínimos exigidos, dicha recuperación también podrá realizarla el resto de los alumnos con el objetivo de subir nota.

La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones, siempre y cuando estén las tres evaluaciones superadas.

1. Sistema de recuperación en Dibujo Técnico II

Todos los alumnos que no tengan superada una parte de los contenidos deberán presentarse a las pruebas de recuperación que determine cada profesor de grupo. Dichas pruebas de recuperación pueden ser a continuación de la evaluación o al final del curso, a criterio del profesor. Se pedirán una serie de láminas que sirvan como medida de refuerzo de los contenidos mal adquiridos. Igualmente, los criterios de calificación serán los mismos que en la evaluación ordinaria. 80% examen y 20% láminas.

2. Convocatoria extraordinaria en Dibujo Técnico II

En el caso de no superar el curso en la convocatoria ordinaria, el alumno/a tendrá derecho a participar en una prueba extraordinaria; en esta prueba deberá acreditar un grado de conocimientos suficiente de acuerdo con los mínimos establecidos. Los criterios de calificación serán los utilizados a lo largo del curso.

La calificación final extraordinaria constará de dos partes valoradas como se indica a continuación: - Examen: 75% de la calificación total - Ejercicios pedidos por el profesor (15%) y valoración del trabajo de todo el curso (15%).

3. Materiales y recursos didácticos en Dibujo Técnico II

En 1º de Bachillerato se utilizará el libro de texto de la editorial Santillana. Además, los alumnos/as tomarán apuntes de las explicaciones del profesor/a, completados con información proporcionada por libros de texto y consulta de páginas web.

En 2º de Bachillerato se trabajará con presentaciones de PowerPoint y videos tutoriales que serán colgadas en Teams. Los alumnos utilizarán la Plataforma Teams para archivar sus tareas y obtener feedback sobre sus trabajos.

En el aula la profesora utilizará la pizarra y el cañón de proyección.

4. Medidas de atención a la diversidad en Dibujo Técnico II

La atención a la diversidad en estas enseñanzas se ajustará al modelo que se establece en el Decreto 98/2005, de 18 de agosto, de ordenación de la atención a la diversidad en las enseñanzas escolares y la educación preescolar en Cantabria, sin perjuicio de los dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y lo establecido en el artículo 9 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

El profesor puede elegir las actividades más adecuadas para cada alumno/a, grupo de alumnos/as o situación particular de clase. El libro de texto consta de una gran cantidad de actividades y cuestiones que tratan, desde diversos puntos de vista, los conceptos que se estudian. Se podrá hacer una selección para elegir las actividades que el profesor crea más convenientes para aplicar y reforzar los contenidos, en función de las características de su grupo. Puede por tanto establecer un buen conjunto de actividades de refuerzo y ampliación para favorecer los diferentes ritmos de aprendizaje.

5. Actividades Complementarias y extraescolares en Dibujo Técnico II

Se facilitará entre los alumnos de Dibujo Técnico su participación en la Olimpiada de Dibujo Técnico en la Universidad de Cantabria. (para Dibujo Técnico II)

Se valorará realizar alguna salida a eventos o exposiciones, en Bilbao o Santander, relacionados con el Diseño y la arquitectura, en los que se vea la relación del estudio del Dibujo Técnico con el mundo profesional o con la actividad cultural. (para Dibujo Técnico I y II).

6. Concreción de elementos transversales que se trabajarán en Dibujo Técnico II

-Educación para el consumidor: Valorar la importancia del Dibujo Técnico como medio de expresión de ideas.

-Educación para la educación de sexos: Estimular la cooperación entre el alumnado.

Favorecer la constitución de trabajos mixtos.

-Educación moral y cívica: Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo con flexibilidad, tolerancia e interés, superando inhibiciones y prejuicios, rechazando discriminaciones debidas a características personales o sociales.

-Educación ambiental: Valorar la importancia del orden y la limpieza en el aula. Valorar la importancia del cuidado del material personal y del centro haciéndolo de forma responsable.

-Educación para la paz: Relacionarse con otras personas con flexibilidad y respeto. Respetar modos de expresión y pensamiento distintos del propio. Elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar con iniciativa.

12.BACHILLERATO DE ARTES ESCÉNICAS

1. Introducción

La modalidad de Bachillerato de Artes permite acceder al alumno al mundo de la imagen, el diseño y las artes. A través de materias, como son Fundamentos del Arte y Cultura Audiovisual.

Desde este Departamento somos conscientes del gran avance histórico que representa para la zona oriental de Cantabria la implantación de este Bachillerato, por lo que estamos haciendo todos los esfuerzos por reivindicar los medios necesarios para una Praxis mínimamente a la altura deseada. Reivindicamos medios tanto personales como materiales y de espacios específicos para consolidar esta oferta educativa que en la actualidad se enfrenta a una gran precariedad puesto que no disponemos de espacios para poder desarrollar nuestra práctica docente como sería0 deseable.

El Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria. (BOC extraordinario núm. 39, viernes, 5 de junio de 2015) - es el documento de referencia que permite la concreción de las programaciones didácticas. Por otro lado, deseamos introducir criterios pedagógicos que atiendan a una metodología didáctica que facilite el trabajo autónomo del alumnado y, al mismo tiempo, estimule sus capacidades para el trabajo en equipo, potencie las técnicas de investigación y la aplicación práctica a la vida real Como se puede apreciar, todos estos enfoques, remarcar en último extremo los tres grandes objetivos del Bachillerato: proporcionar al alumnado una madurez intelectual y humana; adquirir conocimientos y habilidades que les permitan desempeñar sus funciones sociales con responsabilidad y competencia, y capacitarlos para el acceso a la formación profesional de grado superior y a los estudios universitarios.

2. Las competencias básicas y el Bachillerato de Artes

Las materias de modalidad del Bachillerato de Artes, va a contribuir al desarrollo de diferentes competencias básicas y cada una de ellas se alcanzarán gracias al Bachillerato de Artes que contribuye especialmente a adquirir la competencia artística y cultural y a la competencia digital.

Competencia artística y cultural

El alumno aprende, en todas las materias de modalidad, a observar, ver, mirar, percibir, analizar y reflexionar, y desde el conocimiento del lenguaje visual, apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen y el cuerpo.

Autonomía e iniciativa personal

Las materias del Bachillerato de Artes sirven para desarrollar estrategias de planificación, de aprehensión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados.

Toma de decisiones de manera autónoma, espíritu creativo, experimentación, investigación y autocrítica.

Competencia social y ciudadana

Las materias del Bachillerato de artes fomentan la creación artística y el trabajo en equipo lo que facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

Competencia para aprender a aprender

Las materias del Bachillerato de Artes favorecen la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los mismos errores como instrumento de mejora.

Competencia en tratamiento de la información y la competencia digital

Uso de recursos tecnológicos específicos, supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales. Por lo que es imprescindible en el desarrollo de todas las materias de modalidad en el Bachillerato de Artes.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Todas las materias de la modalidad del Bachillerato de Artes parten de procedimientos relacionados con el método científico, observación, experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. E 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 matemática

Las materias del Bachillerato de Artes permiten ampliar el pensamiento simbólico y la capacidad de visión espacial. Ayuda a profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometria , la proporción, etc.

Competencia de comunicación Las materias de este bachillerato permiten hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico, visual corporal y de sonido con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación. de los contenidos aprendidos.

13.FUNDAMENTOS DEL ARTE II.

1.Introducción

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

Desde la materia se aplican criterios científicos y procedimentales que facilitan el análisis objetivo de las producciones artísticas y capacita al alumno para construir interpretaciones personales del hecho artístico al ofrecer una perspectiva global de la historia de la humanidad y de sus creaciones culturales, y que además permite apreciar y comprender tanto el arte del pasado como el complejo panorama que ofrece el arte actual. La materia Fundamentos del Arte I adentra al alumno en el conocimiento de los elementos fundamentales del fenómeno artístico, ya sean: técnicos, formales, estilísticos, iconográficos o sociales tanto en la arquitectura, la pintura, la escultura, las artes decorativas, la música o teatro en cada periodo. Se propone un recorrido lineal a lo largo de la historia del arte, comenzando con las primeras expresiones del arte rupestre y terminando a comienzos del siglo XIX, estableciendo comparaciones y apreciando las continuidades y rupturas en el ámbito artístico.

Por su parte, Fundamentos del Arte II continúa la revisión histórica sobre la base de los contenidos del curso anterior, necesarios en todo caso para comprender las producciones culturales propias de los siglos XIX, XX y XXI, tanto en las artes plásticas tradicionales como en los nuevos soportes y medios: fotografía, cine, video, televisión o producción digital.

2.Contribución al desarrollo de las competencias generales en la materia

A continuación, se describen las líneas de actuación que se sigue desde Fundamentos del Arte en el desarrollo de las competencias generales del Bachillerato, consolidando la preparación del alumnado para la incorporación a la vida adulta y para el aprendizaje permanente. Por lo que en cada criterio de evaluación y estándar de aprendizaje se indican qué competencias se van a tratar y que de modo general podemos describir de la siguiente manera:

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

También se contribuye a complementar la **Competencia matemática** y **competencias básicas en ciencia y tecnología, (CMCT)** pues el alumno utilizará diversos tipos de pensamiento lógico y espacial para explicar y describir las características artísticas y técnicas. Utilizará medidas matemáticas para analizar y describir las proporciones y los

cánones empleados en la obra artística. Además, reconocerá trabajará la geométrica existente en el arte.

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

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

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

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

Como contribución al sentido de iniciativa y **espíritu emprendedor (SIEE)** se necesita favorecer la observación, el análisis de la obra y de sus procesos de creación, también con la percepción de las diferentes manifestaciones artísticas mediante el trabajo individual y en grupo, el debate, la toma de decisiones, la crítica y la formulación de hipótesis. Se debe

exigir al alumnado, en esta etapa educativa, una mayor adquisición de madurez para asumir responsabilidades a la hora de planificar su estudio y autoevaluar su aprendizaje, para así fomentar su sentido crítico y su autoestima, aprendiendo a asumir responsabilidades de modo autónomo.

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

3.Contenidos, criterios de evaluación y estándares evaluables

Bloque 1. El ROMANTICISMO.

Expresión desaforada del sentimiento. Oposición al intelectualismo racionalista del siglo XVIII. Pintura. Francia: Théodore Géricault, Eugène Delacroix

Pintura en España: Goya. Costumbrista rococó. Expresionismo. Caprichos. Nacimiento de la fotografía. Primeras impresiones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica.

Diferenciar el significado del término "romántico" aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual.

Identificar los pintores románticos europeos.

Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica, por ejemplo: "La balsa de la Medusa" de Géricault.

Comparar la pintura romántica francesa y la obra de Goya, semejanzas y posibles influencias.

Identificar la obra pictórica de Goya. Analizar las etapas pictóricas de Goya.

Comparar las pinturas negras con expresiones artísticas parecidas de artistas de otras épocas. Especialmente con la pintura expresionista del siglo XX.

11.Explica los orígenes de la impresión fotográfica.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:

1.1. Analiza el sentimiento romántico y su relación con el arte.

5.1. Sopesa la importancia de la obra pictórica de Caspar David Friedrich, John Constable, William Turner y otros posibles.

6.1. Analiza la pintura romántica francesa: Théodore Géricault, Eugène Delacroix,

7.1. Reconoce la obra pictórica de Goya.

9.1. Comenta el cuadro "La balsa de la Medusa" de Gericault. Valorando la base histórica y el resultado plástico.

9.3. Comenta las pinturas negras de Goya.

12.1. Identifica las primeras impresiones fotográficas.

Bloque 2. Romanticismo Tardío.1850-1900.

Exposiciones universales de París, Londres y Barcelona. La torre Eiffel. Escultura: Auguste Rodin. Camille Claudel, escultora.

Movimiento Arts and Crafts inglés.

El desarrollo de la técnica fotográfica. El retrato fotográfico. Nadar. El nacimiento del cine. Sus pioneros.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Relacionar las exposiciones universales de París, Londres, Barcelona y otras con la expansión de las nuevas corrientes arquitectónicas.

Comparar la evolución escultórica desde el clasicismo, por ejemplo, Cánova, con la nueva plasticidad de Rodin y Camille Claudel.

Analizar la obra de Camille Claudel y su relación con Auguste Rodin.

12.Debatir acerca del movimiento romántico de vuelta a la fabricación artesanal "Arts and Crafts" inglés.

13.Comentar los planteamientos estéticos de William Morris.

14.Comentar las primeras fotografías en blanco y negro.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

1.1. Relaciona el internacionalismo político europeo y la llegada a Europa del arte de Oriente.

Relaciona las exposiciones universales de París y Londres con la arquitectura.

Identifica los elementos principales de la erección de la Torre Eiffel.

4.1. Explica la evolución del clasicismo de Canova al expresionismo de Rodin.

5.1. Compara la obra de Rodin y Camille Claudel y establece las conclusiones pertinentes.

12.1. Explica el movimiento "Arts and Crafts" inglés.

14.1. Identifica la técnica del retrato utilizada por Nadar

Describe el contexto general en el que surge la cinematografía y sus pioneros.

Bloque 3. Las Vanguardias.

Preimpresionismo: Cezanne.

Impresionismo: Monet, Manet, Pissarro,

Los Navis (Pierre Bonnard),

los fauves (Matisse). Berthe Morisot. Mary Cassatt.

El cubismo, ruptura de una única visión. George Braque. Picasso. Las etapas pictóricas de Picasso. La obra escultórica de Picasso.

El cartel publicitario. La obra de Jules Cheret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello

Técnica del Vincent Van Gogh.

El cartel publicitario y la obra artística de Henry de Toulouse-Lautrec.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Conocer la biografía de Cezanne, su relación con la parte comercial de la creación artística y la influencia en la técnica pictórica posterior.

Describir las claves de la pintura impresionista.

9. Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los "Navis" y por los "Fauves".

10.Comparar la calidad pictórica de las pintoras impresionistas con las obras de los pintores masculinos. Por ejemplo, las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt.

12.Analizar la obra pictórica de Van Gogh.

14.Analizar el origen teórico y la plasmación en el arte de los planteamientos cubistas.

16.Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas.

Identificar la tipología del cartel publicitario de la época.

17.Explicar el cartel y la obra gráfica de Henry de Toulouse-Lautrec.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

4.1. Describe las principales creaciones de Cezanne.

5.1. Identifica los cuadros más representativos de: Manet, Monet, Pisarro

Identifica la técnica pictórica de los "Navis" y los "Fauves".

Analiza alguna obra de Matisse.

10.1. Compara la obra pictórica de las pintoras Berthe Morisot y Mary Cassatt con los pintores coetáneos.

12.1. Analiza el arte de Van Gogh.

13.1. Debate acerca de la posible relación entre vida y obra en Van Gogh.

.16.1. Compara las etapas creativas de Picasso: épocas rosa, azul, cubista, surrealista.

Explica la importancia del cartel publicitario.

Bloque 4. EL MODERNISMO.

ART NOVEAU. La fantasía arquitectónica del fin de siglo: El Art Noveau.

Características principales del Art Nouveau francés. El movimiento en Europa: Modernismo, Jugendstil, Sezession, Liberty.

El modernismo catalán. La obra de Gaudí.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Analizar las claves estilísticas del modernismo, que le diferencian claramente de los estilos anteriores y posteriores.

Reconocer el modernismo español, especialmente la obra de Salvador Gaudí.

Estándares de aprendizaje.

2.2. Explica el modernismo en Europa: Art Nouveau, Liberty, Sezession, Jugendstil.

3.1. Compara la obra arquitectónica de Salvador Gaudí, Víctor Horta y Adolf Loos.

4.1. Analiza la obra escultórica de José Llimona.

Bloque 5. EL SURREALISMO Y OTRAS VANGUARDIAS.

Las teorías de Sigmund Freud. La psicología. El irracionalismo onírico. El movimiento surrealista. Origen. Principales artistas: Salvador Dalí, Jean Arp, Joan Miró.

El movimiento Neoplasticista holandés "De Stijl": arquitectura, pintura y mobiliario. Piet Mondrian. Theo Van Doesburg, Thomas Rietveld.

El surrealismo en el cine. Buñuel, Dalí. Un perro andaluz.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Relacionar el descubrimiento de la psicología con las claves plásticas del surrealismo.

Identificar las principales obras y los principales autores surrealistas.

Analizar la importancia histórica de Salvador Dalí y Luis Buñuel.

Explicar las claves estilísticas en arquitectura, pintura y mobiliario del movimiento "De Stijl". Comentar las claves del expresionismo Alemán, en “el gabinete del doctor Caligari “de Robert Wiene.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Relaciona las ideas sobre el psicoanálisis de Sigmund Freud y las creaciones surrealistas, especialmente con el método paranoico-crítico de Salvador Dalí.

Explica las principales características del movimiento surrealista.

Comenta las obras surrealistas de Jean Arp, Joan Miró, Man Ray y la pintura metafísica de Giorgio de Chirico.

Describe el surrealismo en el cine, utiliza la obra de Dalí y Buñuel: "Un perro andaluz". Y el resto de filmografía de Luis Buñuel. "La edad de oro" "Los marginados" "Viridiana" y otras posibles.

4.2. Analiza las obras en arquitectura, pintura y mobiliario de los artistas neoplasticistas: Piet Mondrian, Theo van Doesbourg, Gerrit Thomas Rietveld.

Comenta las claves del expresionismo Alemán, especialmente relevante en “el gabinete del doctor Caligari “de Robert Wiene.

Bloque 6. LOS FELICES AÑOS VEINTE. EL ART DECÓ

El desarrollo económico del periodo de entre guerras. El auge del lujo. El arte como producto para la élite. Estados Unidos: los grandes edificios.

La escuela de Chicago. New York: Chrysler building. Empire State building. Mobiliario art decó.

Tamara de Lempicka. Pintora.

Escultura: Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Identificar las claves sociales y políticas que se relacionan con el art decó.

Reconocer el estilo art decó en arquitectura, identificando los edificios emblemáticos de este estilo.

Analizar las principales obras y escultores de la época, por ejemplo, Pablo Gargallo y

Constantin Brancusi.

Debatir acerca de la obra pictórica de Tamara de Lempicka.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:

1.1. Explica la evolución desde el arte basado en la naturaleza (modernismo), al arte geométrico (art decó).

3.1. Analiza y compara la escultura de Pablo Gargallo y de Constantin Brancusi.

4.1. Comenta la obra pictórica de la pintora Tamara de Lempicka.

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

El fin de la fiesta. La crisis económica. El crack bursátil de 1929. Crisis económica mundial. La fotografía comprometida con los pobres: Dorothea Lange, Walker Evans.

El cómic europeo: "Tintín", Hergé. El cómic norteamericano. El primer superhéroe: "Superman" Jerry Siegel, Joe Schuster. El héroe triste y solitario: "Batman" Bob Kane, Bill Finger.

El orgullo americano: "Captain America" Joe Simon, Jack Kirby.

Las aventuras espaciales: "Flash Gordon", Alex Raimond. El exotismo selvático: "Tarzán", Burne Hogarth.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Comentar la relación entre la situación política europea y su reflejo en el arte.

Analizar el arte social o comprometido.

Describir el nacimiento del cómic, ya sea europeo con "Tintín", como el nacimiento de los superhéroes de Estados Unidos.

Explicar la trascendencia posterior en el arte, del cómic de esta época.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

1.1. Analiza la representación plástica del crack bursátil de 1929 en Estados Unidos.

Comenta la obra fotográfica de Dorothea Lange y Walker Evans.

Compara la obra fotográfica de los artistas comprometidos socialmente, con la fotografía esteticista, de, por ejemplo, Cecil Beaton.

5.1. Analiza la importancia del cómic europeo, especialmente la obra de Hergé.

5.3. Analiza las claves sociológicas y personales de los superhéroes del cómic

Bloque 8. LA SEGUNDA GUERRA.

Comunismo. El cine de Serguéi Eisenstein: "El acorazado Potemkin".

. Abstracción escultórica: Henry Moore, Antoine Pevsner, Naum Gabo. El cartel como propaganda política.

El collage. La obra de Joseph Renau. El cine de suspense: Alfred Hitchcock.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

11.Analizar el "tempo" narrativo del género del suspense

12.Explicar las claves de la comedia con planteamientos sociales.

14.Describir las características formales y argumentales de la comedia, el suspense y el cine neorrealista.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

3.1. Comenta la evolución escultórica europea, especialmente relevante en las obras de Henry Moore, Antoine Pevsner y Naum Gabo.

8.1. Explica la técnica del collage y su utilización en el cartel de propaganda política, sobre todo en la obra de Joseph Renau.

Analiza las claves narrativas del género del "suspense", especialmente referenciado a la filmografía de Alfred Hitchcock.

Describe las claves de la comedia.

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

La función hace la forma. Arquitectura: la simplificación ornamental. La geometría y la matemática como mensaje primordial.

La obra de Ludwig Mies va der Rohe. Frank Lloyd Wright. "Le Corbusier**". El diseño industrial. La Bauhaus y su influencia posterior.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Debatir acerca de los valores plásticos de la arquitectura funcional.

Identificar la tipología del edificio funcional.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

2.1. Comenta las claves de la arquitectura funcional.

3.1. Identifica las principales creaciones arquitectónicas de Mies van de Rohe, Frank Lloyd

Wright y Le Corbusier.

4.1. Relaciona la escuela alemana "Bauhaus", con el diseño industrial.

Bloque 10.LOS AÑOS 60-70.

Expresionismo figurativo y expresionismo abstracto. La pintura hiperrealista.

Expresionismo abstracto: Jackson Pollock, Mark Rothko. Expresionismo figurativo: Francis Bacon, Lucian Freud. Hiperrealismo. David Hockney. Antonio López.

El expresionismo en la escultura española. Escultores vascos: Jorge Oteiza. Eduardo Chillida y Agustín Ibarrola. Cine: El nuevo impulso norteamericano Francis Ford Coppola.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Explicar las claves conceptuales y plásticas del expresionismo figurativo, expresionismo abstracto, pop art, hiperrealismo y arte cinético.

Reconocer los principales estilos escultóricos españoles, la escultura vasca, la abstracción geométrica y otras posibles.

8. Valorar la importancia para la industria del cine de la obra creativa de Francis Ford Coppola.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Comenta las claves del expresionismo figurativo, desde el expresionismo alemán hasta la obra de Francis Bacon y de Lucian Freud.

Explica la obra pictórica de Jackson Pollock y de Mark Rothko.

Identifica las claves de la pintura hiperrealista y/o pop art. Comparando las obras de David Hockney y de los españoles Antonio López.

3.2. Describe la importancia de la escultura vasca, indica las obras de Jorge Oteiza, Eduardo Chillida y Agustín Ibarrola.

8.1. Comenta el resurgimiento de la industria estadounidense que supuso el cine de Francis Ford Coppola.

Bloque 11.LOS AÑOS 80-90 .

Arquitectura. El estilo posmoderno. El edificio como espectáculo.

. Cine español. Jo se Luis Garci, Fernando Trueba, Fernando Fernán Gómez, Pedro Almodóvar, Alejandro Amenabar ,Alex de la Iglesia ...

. Los estudios Pixar, estreno de "Toy Story".

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

1.Analizar la evolución de la arquitectura desde la uniformidad racionalista al barroquismo personalista del creador.

8. Reconocer las principales obras cinematográficas de los creadores españoles, valorando el éxito internacional de todos ellos.

12.Comentar la evolución del cine de animación.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

1,1. Explica la evolución de la arquitectura, desde el edificio como función al edificio como espectáculo.

8.1. Reconoce la obra cinematográfica de los principales directores españoles

12.1 Comenta el éxito de las películas de animación de las productoras

"Pixar" Y "DreamWorks"; y su relación con las nuevas técnicas de animación digitales.

Bloque 12.LOS AÑOS 2000-2013 .

El ecologismo.

Arquitectura: Barroquismo: Frank Gehry. Espectacularidad: Santiago Calatrava. El concepto "High Tech". La obra de Norman Foster.

La tecnología digital: cine, televisión, fotografía y música.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

1.Analizar la importancia del ecologismo y de la creación artística relacionada con esta filosofía.

.3. Identificar los edificios más relevantes de la década, ya sea en España o en el resto del mundo.

Analizar la obra cinematográfica española reciente, referenciando, por ejemplo, los trabajos de Juan Antonio Bayona o Jaume Balagueró.

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

1.Analiza las manifestaciones artísticas relacionadas con el ecologismo. Utiliza entre otras posibles, las obras de Ansel Adams, la película “ Dersu Uzala “, los documentales de Félix Rodríguez de la Fuente o del National Geographic.

Analiza los edificios estrellas y su repercusión mediática mundial.

Describe la importancia de internet en el arte actual.

Analiza la tecnología digital y su relación con la creación artística.

4. Distribución temporal de los contenidos.

1º evaluación	2º evaluación	3º evaluación
Septiembre Octubre Noviembre/Diciembre	Diciembre Enero Febrero	Marzo Abril Mayo
Romanticismo	Surrealismo y otras vanguardias	El fundamentalismo y la década 40-50
Romanticismo tardío	Los felices años veinte. El art Deco	Los años 60-70
Vanguardias	La gran depresión y el arte su época	Los años 80-90
El modernismo	La segunda guerra mundial	Los años 2000-20013

5. Metodología didáctica, materiales y recursos

Las creaciones plásticas actuales tienen en su mayor parte una presentación multimedia. Su uso en clase es imprescindible, porque permite utilizar la comparación entre unas creaciones y otras como método sencillo para analizar correctamente la obra de arte y su identificación. Los alumnos mediante los ordenadores del aula podrán acceder a las fuentes de información, procesar ésta y transformarlas en conocimiento.

Muy importante las presentaciones orales y más siendo un Bachillerato de artes escénicas.

En la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje de esta materia, será primordial tener en cuenta que se combinen, al menos, tres parámetros fundamentales: las explicaciones sobre el arte a partir de su origen como idea, el análisis de las obras desde el punto de vista formal y la relación que establecen con el entorno histórico que las envuelve. Será tarea de la docente, combinar los conceptos plásticos e históricos de manera que el alumnado obtenga una visión global e interrelacionada de las obras de arte que le permita aproximarse al tratamiento formal que el artista vuelca en su idea y conocer los condicionantes históricos y sociales del tiempo en que se realiza. El desarrollo cronológico de la creación artística deberá ser parte fundamental de la organización de los contenidos a lo largo de los dos años en que se desarrolla la materia, teniendo presente que la base esencial de esta asignatura es de contenido artístico no así de contenido histórico.

Finalmente, habrá que impulsar la conexión entre la materia y el panorama cultural actual, mediante visitas a exposiciones, acudir al teatro, cine y cuantas disciplinas artísticas sean posibles. Esto será un trabajo personal del alumnado, el docente pondrá todo su empeño en trasladarles información y animarlos a que así lo hagan.

Además de utilizar la plataforma TEAMS para la propuesta de los temas, tareas y mensajes, intercambio de información.

6. Procedimientos e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

Los instrumentos que se emplearán para evaluar el proceso de aprendizaje serán:

1. Observación sistemática: Valoración del trabajo del alumnado y de su proceso de aprendizaje, actitud, participación, interés por la materia, hábitos de trabajo, técnicas de estudio empleadas respeto (hacia el profesor y el resto de los compañeros/as), entrega de los ejercicios, etc.

2. Trabajos prácticos: Se propondrán trabajos prácticos y proyectos artísticos para ser realizados en varias sesiones en los que se aplicarán los conceptos teóricos desarrollados en cada unidad. En ellos se valorará: - Aplicación de conceptos teóricos y nivel de aprendizaje. - Adecuación a las normas e indicaciones expuestas en clase. - Actitud frente a la tarea propuesta. - Creatividad. - Relación, intercambio de ideas, participación en trabajos grupales, etc.

3. Realización de ejercicios escritos y exámenes sobre los temas desarrollados en clase

Criterios de calificación

Los instrumentos de evaluación empleados serán la observación directa del trabajo en clase. La revisión de los trabajos propuestos y los controles periódicos. La profesora además tendrá en cuenta diversos aspectos de cada alumno/a como pueden ser la asistencia, la puntualidad, la actitud, la participación en clase, el esfuerzo e interés y el uso correcto del lenguaje junto con las calificaciones de ejercicios y exámene**s.**

En los exámenes o pruebas se tomará como referencia o modelo, las pruebas de EBAU de Cantabria.

La profesora pondrá en conocimiento de los alumnos los criterios de calificación que conlleva cualquier trabajo, actividad, control estricto, control oral, etc. Una vez valorado, se comentará y se darán a conocer los resultados y las valoraciones.

La calificación final será la media de la calificación de las tres evaluaciones. La calificación de cada evaluación corresponderá a la nota media ponderada de exámenes que abarcaran los contenidos mínimos.

Los exámenes 40%, trabajos 40% y las exposiciones orales un 20%.

Los alumnos tendrán que realizar todas las actividades para poder ser evaluados positivamente.

La ***actitud*** en clase se verá reflejada y se valorará por la asistencia, la puntualidad, la participación, el esfuerzo e interés y el uso correcto del lenguaje con un 10%.

Se plantean tres evaluaciones parciales a lo largo del curso de cuya nota media se obtiene la evaluación final.

Se consideran superados los objetivos de la materia cuando el alumno alcance como mínimo la calificación final de 5 puntos, si no es así, deberá realizar unas pruebas extraordinarias.

La prueba extraordinaria será un examen con preguntas y análisis referidos a los

conceptos básicos de la materia reflejados en los aspectos curriculares mínimos exigibles. Su valoración será el 100%.

14. CULTURA AUDIOVISUAL II

1. Justificación.

El trabajo realizado desde mediados del siglo XX por infinidad de teóricos y prácticos de la comunicación audiovisual reafirma la necesidad de promover la enseñanza de las disciplinas relacionadas con la creación, manipulación, distribución y análisis de mensajes audiovisuales, como herramientas imprescindibles para entender y enfrentarse a la sociedad del siglo XXI. Esa formación ha de tener como prioridad el promover la formación de ciudadanos competentes, participativos, activos y selectivos.

Para ello, el alumnado deberá poseer la capacidad para saber apreciar las obras audiovisuales y multimedia, siendo al mismo tiempo productores, comunicadores activos emisores de mensajes.

El objetivo 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 cómo éstos afectan a las “visiones” de nosotros mismos y de la realidad que nos rodea.

Los alumnos que cursen Cultura audiovisual ya habrán adquirido unos conocimientos básicos en etapas anteriores y, por lo tanto, esta materia les servirá para profundizar en todo lo aprendido, al tiempo que acceden a nuevos conocimientos.

Las líneas directrices que ordenan los contenidos de la materia son: la imagen, su significado y posibilidades expresivas; los medios de comunicación y, por último, la producción audiovisual. 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. Se necesitará, por tanto, relacionar los niveles de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse a través de la producción y la creación, para conocer mejor la realidad en la que vivimos y a nosotros mismos en relación con los demás.

2. Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave

Competencia en comunicación lingüística. Se elaboran mensajes a través de los distintos lenguajes de la imagen y del sonido en diversos formatos, soportes, contextos y

situaciones de comunicación. Se interpretan los mensajes recibidos desde el conocimiento de los códigos de su propio contexto socio-cultural e intercultural, favoreciendo la interacción e intercambio comunicativo. Se pone en juego lo discursivo, lo argumentativo y la escucha activa y el lenguaje no verbal. Con la búsqueda y tratamiento de la información, se desarrolla un espíritu crítico, dialogante y respetuoso, donde la libertad de expresión suponga una fuente de disfrute de las ideas, experiencias y emociones propias y ajenas.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Se pretende el uso correcto del lenguaje científico en relación con tomar datos, manejar unidades, elaborar tablas y gráficos...con la intención de secuenciar la información y resolver problemas de un proyecto o tarea determinada. Se decodifica y codifica la información visual procedente de parámetros espaciales, que conlleva estudiar las propiedades, posiciones y direcciones relativas de los objetos en el espacio o en el plano. Se construye e interpreta para transformar materiales y formas atendiendo a sus atributos. Es necesario aplicar el método científico racional para adquirir conocimientos, contrastar ideas y aplicar descubrimientos. Se fomentan las destrezas tecnológicas necesarias para interpretar datos, buscar soluciones y crear nuevos productos audiovisuales. Se identifican, estudian y resuelven retos y problemas en situaciones de la vida cotidiana desde la puesta en valor de la salud física y mental, desde la disciplina, el rigor, la paciencia, el riesgo y la limpieza...generando un compromiso responsable con el entorno y la sociedad.

Competencia digital. Se plantea el uso activo, creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando los principios éticos de su uso. Se conocen y reconocen los lenguajes icónicos, visuales y sonoros para su descodificación, transferencia y transformación. Se conocen las aplicaciones informáticas más comunes y se seleccionan las que más se adaptan al contenido y finalidad del proyecto.

Competencia de aprender a aprender. Se conocen, reflexionan conscientemente y organizan los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y a las demandas diversas. Es necesario desarrollar las habilidades para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje desde la motivación por aprender y desde el fomento de la autoconfianza mediante metas realistas a corto, medio y largo plazo. A través de la disciplina y la elección de estrategias posibles se toma conciencia de cómo se aprende, de lo que se sabe, lo que se desconoce, lo que se es capaz de aprender, lo que interesa...y lo que se descubre en situaciones de trabajo individual y cooperativo.

Competencia sociales y cívicas. Se participa a nivel intrapersonal e interpersonal en la interpretación de fenómenos y problemas sociales para desde los propios conocimientos, elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver problemas. Será necesario conocer y emplear las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos para diseñar proyectos individuales o cooperativos desde el respeto mutuo, la empatía, la tolerancia, la democracia y la igualdad entre las distintas identidades defendiendo los derechos humanos.

Competencia de sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor. Se desarrolla la capacidad de transformar las ideas en actos con iniciativa emprendedora, creativa e

imaginativa. Se diseña un plan de trabajo desde el análisis, la organización, gestión de recursos y conocimientos, destrezas, toma de decisiones...con una postura ética y adquiriendo conciencia de la situación a intervenir o resolver. Será importante la capacidad de adaptación al cambio, desde el autoconocimiento y la autoestima, sin perder la autoconfianza, autonomía, interés y esfuerzo por un trabajo responsable y eficiente que respete la condición individual o grupal.

Competencia de conciencia y expresiones culturales. Se conocen diversos códigos artísticos y culturales. Es prioritario comprenderlos, apreciarlos y valorarlos con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa, para poder emplearlos como medio de expresión y creación personal y permitirnos su disfrute como parte de la riqueza y patrimonio cultural de la diversidad de nuestra sociedad. Se conocen y comprenden autores, obras, géneros y estilos de distintas manifestaciones artístico-culturales para facilitar la participación en la vida y actividad cultural del contexto espacio-temporal del alumnado y colaborar en la necesidad de cuidar preservar dicho patrimonio. Se potencian las habilidades perceptivas, comunicativas, estéticas y sensibles con el fin de producir, imaginar, crear, recrear, compartir... y dialogar entre culturas y sociedades valorando la libertad de expresión en la realización de dichas experiencias.

3. Contenidos.

BLOQUE 1: Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media función expresiva del sonido. Características técnicas.

La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfonía.

La grabación y difusión musical. Los sistemas monofónicos, estereofónicos, dolby surround,5.1, mp3 y otros posibles.

La relación perceptiva entre imagen y sonido: diálogos, voz en off, efectos especiales, música. La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas.

Integración del sonido en las producciones audiovisuales.

Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen. Funciones de la banda sonora. La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores.

La banda sonora en el cine español a través de los principales compositores: Augusto Algueró, Roque Baños, Bernardo Bonezzi, Carmelo Bernaola, Antón García Abril, Alberto Iglesias, José Nieto, Alfonso Santisteban, Adolfo Waitzman, etc.

Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro. El "Slapstick" en la obra de Max Sennett, Max Lindery Charlie Chaplin. La comedia visual en Buster Keaton y Harold Lloyd. La comedia dialogada.

La obra cinematográfica de Woody Allen.

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

BLOQUE 2: Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios

La industria cinematográfica, videográfica y televisiva según la evolución histórica de las actividades de producción audiovisual. Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales. Proceso de producción audiovisual y multimedia. Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales.

Edición y postproducción de documentos multimedia. Los efectos en la historia del cine y TV: La noche americana, la doble exposición, el croma, la edición digital. Condicionantes del diseño para todos.

BLOQUE 3: Los medios de comunicación audiovisual

El lenguaje de la televisión. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de televisión. La televisión del futuro. TV interactiva. Los hitos de la televisión en el lenguaje audiovisual. La televisión en España. Tipologías de programas para televisión y su realización. Informativos, entretenimiento, drama, comedia, terror, musicales, concursos, etc.

Los grandes realizadores.

La radio. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de radio: informativos, magacín, retransmisiones deportivas, etc. Características propias de cada género. Radio interactiva. Estudio de audiencias y programación. Características de la obtención de los datos de audiencia. Sistemas de elaboración estadística de resultados y trascendencia en la producción audiovisual. La radio y la televisión como servicio público.

Medios de comunicación audiovisual de libre acceso. Internet y la socialización de la información, la comunicación y la creación. El uso responsable de la red. Libertad de expresión y derechos individuales del espectador.

BLOQUE 4: La publicidad

El análisis de la imagen publicitaria. La publicidad: información, propaganda y seducción.

Funciones comunicativas. Funciones estéticas. Las nuevas formas de publicidad: emplazamiento del producto, publicidad encubierta y subliminal, definiciones correctas de ambas situaciones. La publicidad en el deporte, claves sociales y económicas. Publicidad de dimensión social. Campañas humanitarias.

BLOQUE 5: Análisis de imágenes y mensajes multimedia

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

Análisis de productos multimedia. Valores formales, estéticos, expresivos y de significado de las imágenes. La incidencia de los mensajes según el emisor y el medio utilizado.

4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

BLOQUE 1: Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media

Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para comprender los fundamentos de la percepción del sonido y sus características técnicas: El sistema auditivo, Longitud de onda, frecuencia y timbre.
2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Explica las características físicas del sonido, proceso de creación y difusión.

Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para conocer los diferentes tipos de micrófonos disponibles y determinar la calidad y adecuación a cada situación concreta, debiendo realizar sencillas prácticas de grabación. También se verán aspectos como las conexiones y cableado de audio.
2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3º) Competencia digital.

Realiza grabaciones de sonido con aparatos sencillos y valora los resultados obtenidos.

Diferenciar las características técnicas principales de grabación y difusión de sonidos a través de los diferentes sistemas: monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3, etc.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para realizar la edición digital de múltiples pistas de sonido, introduciendo diferentes efectos y manejando diferentes formatos de audio.
2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3º) Competencia digital.
Realiza edición digital, convirtiendo piezas musicales de un sistema de sonido a(mono-PCM wav, aiff- mp3) y evalúa los resultados. Tamaño, calidad, destino final, etc.

Explicar la relación entre la imagen y el sonido.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar y utilizar las diferentes relaciones entre el sonido y la imagen, clasificándolos según su origen (sonido

visualizado, fuera de campo y voz en off) e interpretando el valor expresivo y narrativo de la relación entre ambos (ritmo, sincronía, asincronía, disonancia...).

El alumno debe reconocer ciertas tipologías sonoras recurrentes en la producción audiovisual: sonido ambiente, sonido interno, diálogos, narración, efectos especiales, música... y saber incorporar diferentes pistas de audio y combinarlas, aplicando transiciones y efectos a sus producciones audiovisuales.

1º) Comunicación lingüística.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

Construye piezas audiovisuales combinando imagen y sonido. Integrando: voz en off, piezas musicales y efectos en la narración visual.

Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para analizar las funciones expresivas y comunicativas que el sonido puede cumplir en relación con la imagen a partir de fragmentos audiovisuales y radiofónicos. Es recomendable advertir aspectos tales como el origen del sonido y la manera de relacionarse con la imagen y el montaje, para valorar finalmente las funciones estéticas y comunicativas que esta manera particular de relacionarse desempeña en la narración.
1º) Comunicación lingüística.
7º) Conciencia y expresiones culturales.

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.

Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido.
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.

Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido.
5.6. Relaciona la banda sonora de películas emblemáticas y su importancia en la calidad del conjunto total de la obra fílmica realizada.

Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia de la música en el cine español, con un breve recorrido histórico donde se puede observar la transición desde el cine protagonizado por iconos de la canción y el fenómeno de los

niños prodigio, pasando por la irrupción del pop en los años 60, a la consolidación y valoración de las bandas sonoras desde los años 90, con grandes obras y compositores.
1º) Comunicación lingüística.
Analiza la composición musical de bandas sonoras en España, valorando la calidad de la construcción musical realizada.

Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales y de "new media", analizando las funciones comunicativas y estéticas de los productos audiovisuales.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia del sonido no sólo en el cine, sino también en otros medios y formatos como el videoclip, la publicidad, el videojuego, internet, apps, ...
3º) Competencia digital.
7º) Conciencia y expresiones culturales.

Reconoce las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen los medios sonoros.

Identifica las funciones y necesidades de los sistemas técnicos empleados en la integración de imagen y sonido en un audiovisual o en new media. Analizar la técnica narrativa del cine mudo y sus características técnicas.
Se pretende evaluar la capacidad del alumno para apreciar las características propias del lenguaje narrativo en el cine mudo: el lenguaje corporal, la iluminación, la exageración de objetos y situaciones, los intertítulos... y la funcionalidad que en algunos casos adquiere el acompañamiento musical: identificación de personajes, acompañamiento psicológico, simulación del habla, creación de ambientes emocionales, etc.
1º) Comunicación lingüística.
7º) Conciencia y expresiones culturales.

1.1. Explica las características principales de la narrativa visual del cine mudo, referenciando fragmentos emblemáticos de la historia de este cine.

BLOQUE 2: Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios.
Comentar el resultado artístico y técnico que utilizan los creadores en la industria del cine y el teatro acerca del mundo del espectáculo.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la evolución histórica de la producción audiovisual a través de narraciones autorreferenciales.
Algunos ejemplos serían The Artist, Ed Wood o Vivir rodando para el cine, o Birdman para el teatro.
6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7º) Conciencia y expresiones culturales.

Analiza la visión del mundo del cine en películas representativas.

Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y de la radiodifusión con las necesidades y características de los productos demandados por la sociedad.
Identificar las funciones de los equipos técnicos y artísticos en la producción audiovisual.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la producción audiovisual como una obra de esfuerzo colectivo, identificando diferentes oficios y funciones: productor, jefe de producción,
guionista, director/realizador y ayudantes, regidor,"script", operador, director de fotografía, eléctricos, maquinistas y técnicos de rodaje, ingeniero de sonido, montador, técnicos de laboratorio, decoradores, sastres, maquilladores, peluqueros, dobladores, especialistas, etc.
6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7º) Conciencia y expresiones culturales.

2.2. Reconoce las diferentes funciones de los equipos técnicos humanos que intervienen en las producciones audiovisuales y en los multimedia.

Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia de la edición como recurso para conferir sentido, ritmo y significación a las piezas audiovisuales, integrando los diferentes elementos de imagen, texto, video y sonido a partir de los elementos de planificación.
1º) Comunicación lingüística.
3º) Competencia digital.
7º) Conciencia y expresiones culturales.

3.1 Describe la postproducción, finalidad y técnicas aplicadas a la creación audiovisual.
Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión.
Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la importancia de los efectos analógicos y digitales históricamente en la narrativa audiovisual: efectos visuales y mecánicos, stop motion, doble exposición, chroma key, gráficos animados, infografía y animación 3D, efectos digitales, ... relacionándolos con los avances tecnológicos.
3º) Competencia digital.
5º) Competencias sociales y cívicas.
7º) Conciencia y expresiones culturales.
Analiza la evolución de los efectos en el cine.
Valora la necesidad de la audiodescripción y la subtitulación de productos audiovisuales y multimedia

BLOQUE 3: Los medios de comunicación audiovisual
Valorar el uso y acceso a los nuevos media en relación con las necesidades comunicativas actuales y las necesidades de los servicios públicos de comunicación audiovisual

tradicional. Con este criterio se pretende que el alumno analice algunos aspectos técnicos y expresivos específicos del lenguaje televisivo (el directo, la repetición, la yuxtaposición de imágenes, el collage visual, sobreimpresiones, las cortinillas, los cambios del punto de vista en la realización, la cámara en mano, la cámara oculta,...), así como la utilización del lenguaje audiovisual en los principales géneros y formatos (series, concursos, informativos, anuncios, reality shows, retransmisiones deportivas, magazines, etc.). Además, deberá valorar las transformaciones en el medio producidas por la introducción de dispositivos y plataformas (interactividad, segmentación...), junto a los nuevos modelos de consumo audiovisual derivados de Internet.

1º) Comunicación lingüística.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

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

Analizar la importancia creativa, técnica e histórica de los principales realizadores de la Televisión en España. Con este criterio se pretende que el alumno analice las innovaciones en el lenguaje audiovisual, desde el modelo radiofónico a la configuración progresiva de un lenguaje propio, a partir de algunos programas emblemáticos en la televisión española (por ejemplo, MercèVilaret, Narciso Ibáñez Serrador, Pilar Miró, Valerio Lazarov, Gustavo Pérez Puig... entre otros).

1º) Comunicación lingüística.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

Analiza piezas emblemáticas de los principales realizadores de Televisión En España y comenta la calidad del producto realizado.

Explicar las características principales de la retransmisión radiofónica.

Se pretende evaluar la capacidad del alumno para comprender los principios técnicos de la retransmisión radiofónica, contemplando los cambios tecnológicos experimentados en el medio hasta el presente.

1º) Comunicación lingüística.

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

Comenta las principales características de la retransmisión radiofónica y la evolución desde su inicio hasta los sistemas digitales actuales.

Comentar las diferencias de planteamiento narrativo de los diferentes géneros radiofónicos, estableciendo sus características principales.

Con este criterio se pretende que el alumno analice algunos aspectos técnicos y expresivos específicos del lenguaje radiofónico y su utilización en diferentes narraciones, identificando por sus características los principales géneros: informativos, debates, retransmisiones deportivas, reportaje, entrevista, dramatizaciones, radiofórmulas, etc.

1º) Comunicación lingüística.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

Identifica las características principales de los géneros radiofónicos.

Analiza la estructura de los principales géneros radiofónicos, estableciendo sus diferencias principales: presentación, ritmo narrativo, locución, recursos musicales y sonoros, etc.

Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación.
Se pretende que el alumno valore la importancia de los estudios de audiencia en la programación por franjas horarias (prime time), en el diseño de productos audiovisuales orientados a sectores determinados (target), y en el valor de la publicidad como fuente principal de financiación de los medios televisivos y radiofónicos.

Trataremos de detectar algunos de los procesos actuales que vive el audiovisual en la búsqueda del público: por un lado la homogeneización derivada del mainstream y por otro la diversificación que imponen los new media, reflexionando críticamente sobre algunos mecanismos (identificación, proyección, emotividad, simplificación, estereotipificación, etc.) presentes en nuestra cultura audiovisual.

5º) Competencias sociales y cívicas.

Valora la participación de los estudios de audiencias en la programación de los programas de radio y televisión.

Compara las características fundamentales de los destinatarios de la programación de emisiones de radio y televisión.

Identificar y discernir, las comunicaciones que emiten los medios de difusión, diferenciando información de propaganda comercial.

Con este criterio se pretende que el alumno analice críticamente el tratamiento de la información en los medios audiovisuales (selección, orden, tiempo, relato, omisión...), comprendiendo el sustrato ideológico o empresarial de los medios y valorando en este ejercicio de interpretación, que siempre supone la tarea de informar, la importancia de la pluralidad y la libertad de expresión. Esta reflexión debe hacerse extensible a la red, caracterizada por democratización de las herramientas de acceso a la información y de elaboración de contenidos, de forma no jerarquizada y multidireccional, donde trataremos de que el alumno valore la importancia de buscar, seleccionar, contrastar y extraer conocimiento e información de forma crítica, razonada y personal. Finalmente, debe conocer el marco jurídico que ampara y protege al consumidor en su recepción audiovisual.

4º) Aprender a aprender.

5º) Competencias sociales y cívicas.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

Comenta la importancia de los programas informativos de radio y televisión y su trascendencia social.

Compara la misma noticia relatada según diferentes medios de comunicación y establece conclusiones.

Valora la influencia de los medios de comunicación a través de la red

BLOQUE 4: La publicidad

Valorar la dimensión social y de creación de necesidades de los mensajes publicitarios analizando las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario.

Se pretende que el alumno reconozca las diferentes funciones que cumple el lenguaje audiovisual en los medios publicitarios (información, emoción, seducción), analizando los elementos compositivos, narrativos, retóricos y expresivos utilizados; y valorando el poder de los medios para la conformación de hábitos de consumo, creación de necesidades, modificación de gustos, y construcción de valores.

1º) Comunicación lingüística.

5º) Competencias sociales y cívicas.

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

Analiza diferentes imágenes publicitarias relacionando su composición y estructura con la consecución de sus objetivos.

Justifica la composición comunicativa y la estructura spots y mensajes publicitarios en relación de la consecución de sus objetivos.

Reconoce figuras retóricas visuales en el medio publicitario.

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

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para distinguir y valorar la utilización de diferentes elementos publicitarios en la narrativa audiovisual dentro de cada uno de los medios.

1º) Comunicación lingüística.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

Analiza diferentes recursos utilizados para insertar publicidad en los programas: el spot, el patrocinio, la publicidad encubierta, etc.

Difiere las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos.

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

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para analizar los procesos económicos y sociales derivados del "star system" de la cultura audiovisual y las adaptaciones posteriores al universo televisivo y el de otros medios de comunicación. Se

deben advertir los mecanismos de creación del producto llevados a cabo por profesionales (productores, directores, estilistas, diseñadores, agentes artísticos...) y su inserción en el mercado publicitario, valorando su influencia no sólo en el consumo sino también en la construcción de modelos y transmisión de valores.

5º) Competencias sociales y cívicas.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

Reconoce y explica razonadamente la presencia de la publicidad y del patrocinio en la imagen social de los actores y su trascendencia social.

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

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para valorar la influencia en la construcción de modelos, la transmisión de valores y la venta de productos y proyectos, que se deriva de la influencia mediática del deporte.

5º) Competencias sociales y cívicas.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

Analiza la relación entre el deporte y el patrocinio comercial o la publicidad

BLOQUE 5: Análisis de imágenes y mensajes multimedia

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

Se trata de evaluar la capacidad del alumno para analizar críticamente mensajes audiovisuales (atendiendo a su calidad, innovación, adecuación de la técnica y herramientas narrativas, originalidad...), pero también para crear mensajes audiovisuales atendiendo a criterios formales, expresivos y narrativos, de manera creativa y personal.

1º) Comunicación lingüística.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

Analiza producciones multimedia y new media justificando las soluciones comunicativas empleadas.

Seleccionar y discernir recursos audiovisuales adaptados a una necesidad concreta.

Se trata de evaluar la capacidad del alumno para analizar y crear mensajes audiovisuales poniendo en relación los recursos técnicos, expresivos y narrativos empleados con su significado y función; valorando asimismo los elementos propios de cada medio, formato o género.

1º) Comunicación lingüística.

7º) Conciencia y expresiones culturales.

Compara los contenidos comunicativos audiovisuales que se encuentran en internet valorando la adecuación de los emisores y las repercusiones de los mismos.

Reconoce expresiva y narrativamente un film valorando sus soluciones técnicas en la creación del mensaje.

Analiza expresiva y narrativamente un programa de televisión valorando sus soluciones comunicativas y el público al que va dirigido.

Elabora una pequeña producción audiovisual aplicando soluciones expresivas según el género y formato seleccionado.

5. Temporalización de contenidos.

MESES	**BLOQUES (conceptos)**	**N.º HORAS**
OCTUBRE, NOVIEMBRE DICIEMBRE.	Bloque I, II	40
ENERO, FEBRERO, MARZO.	Bloque I, II, III, IV	40
ABRIL, MAYO	Bloque V y Repaso	40

6. Metodología.

Al efectuar la programación se ha de tener en cuenta que la materia se articula en torno a tres ejes temáticos que comportan aspectos tecnológicos, expresivos y sobre las repercusiones individuales y sociales de los medios gráfico-plásticos, debiendo estar relacionados y no disociados.

Es necesario asumir una metodología activa, participativa y que facilite una construcción significativa del conocimiento, huyendo del reduccionismo que implica las orientaciones que enfatizan la adquisición memorística de hechos y conceptos, conocimientos técnicos, o habilidades específicas, respecto de unos medios materiales concretos; es también cierta la necesidad y dificultad de conjugar los tres ejes que componen la materia, tanto en la programación como en la práctica cotidiana, por todo ello, tendremos en cuenta varias cuestiones que pueden orientarnos:

-La tecnología es cambiante, por lo que debemos insistir en aquellos aspectos tecnológicos que no son variables con el tiempo.

-La comunicación visual utiliza un lenguaje, y aunque su grado de formalización no es tan preciso como la escritura, existen códigos visuales que ya se pueden considerar como universales, de los que es preciso su conocimiento y práctica.

-La dimensión del individuo como ser social, inmerso en un entorno que hace uso de los medios de comunicación para transmitir conocimientos, y darles un significado, es decir para reconstruir la realidad, precisa que el alumno sea consciente de ello y puede analizar su comportamiento y el de su entorno.

-Debemos seleccionar los conocimientos específicos adecuadamente e integrarlos en actividades bien organizadas y estrategias docentes que potencien el aprendizaje significativo.

-Convienen estrategias de indagación, experimentación, y simulación.

-Las actividades en todo momento deben fomentar la autoexpresión y la capacidad comunicativa del alumno o del grupo de alumnos, así como su capacidad para interpretar correctamente los mensajes visuales cotidianos y ser capaz de elaborar propuestas diseñadas y con la suficiente precisión como para poder entrar en los procesos de fabricación.

En términos generales consta de cuatro fases:

1ªFASE: "teórica". En ella se aclararán conceptos, procesos de trabajo y la planificación de los ejercicios propuestos.

2ª FASE: "práctica". En ella los alumnos realizarán los ejercicios propuestos por el profesor y contando para ello con apuntes, fuentes documentales y el seguimiento del profesor.

3ª FASE: "crítica". A lo largo de la misma el profesor comentará los resultados obtenidos en los trabajos, propiciando el debate en el aula sobre la base de sus propios trabajos.

4ª FASE: "evaluadora". El profesor evalúa y califica, a la vez que propone los mecanismos de recuperación de la unidad, para aquellos alumnos que no han alcanzado los objetivos mínimos de la unidad.

7. Materiales y Recursos.

El material del que se dispone en este curso para desarrollar esta materia es el siguiente.

- Fuentes documentales varias

- Un ordenador por alumno.

- Programas específicos de informática gráfica y video-edición

- Un proyector digital.

- Una pantalla de proyección.

- Mesa de luz.

- Cámaras fotográficas.

- Dos cámaras de video digital.

- Dos Trípodes.

- Equipo de iluminación.

8. Instrumentos de Evaluación y Criterios de Calificación.

Los instrumentos de evaluación persiguen la evaluación integral de los alumnos, la materia y de quienes la impartimos. Esto nos lleva a considerar como instrumentos de evaluación todas las actividades que alumnos y profesores realizan en el aula.

Estos instrumentos los hemos agrupado de la siguiente manera:

Trabajos escritos: tomas de apuntes, comentarios sobre lecturas específicas, controles de evaluación, trabajos de reflexión y análisis.

Con estos trabajos podremos medir el grado de comprensión, captación, y fijación de conceptos, así como la fluidez y corrección para expresar por escrito ideas, emociones y sensaciones gráfico-plásticas. También permitirá conocer si los alumnos adquieren el sentido crítico necesario, su actitud frente a la materia y su capacidad de organización.

La nota máxima en este apartado será del 7**0%** (5 puntos) Instrumentos para la evaluación de procedimientos

Trabajos gráfico-plásticos individuales. Servirán para evaluar el grado de conceptualización aplicada, la originalidad, la sensibilidad y la percepción. Los procesos de trabajo, el dominio y buen uso de los materiales y técnicas, el orden, la limpieza y presentación, así como la dedicación y el esfuerzo personal e interés por la materia.

La nota máxima que se podrá alcanzar por este apartado será del 2**0%** (4 puntos) de la nota global.

Instrumentos para la evaluación de actitudes

Trabajos en grupo. Permitirán medir la capacidad de los alumnos para trabajar en equipo, su grado de comunicación y colaboración con los compañeros y la solidaridad con las personas del grupo menos capacitadas, así como el respeto a los actos obras y opiniones ajenas.

Exposiciones orales. Señalarán el grado de fluidez verbal y su actitud frente a la materia.

Controles periódicos del trabajo. Sirven para evaluar la capacidad de trabajo, el comportamiento, la asistencia y el buen uso de los materiales.

La nota máxima en este apartado será del **10%** (1 punto) de la nota global.

La evaluación final se obtiene haciendo nota media de las evaluaciones parciales

En cualquier caso es necesario haber realizado todas las pruebas objetivas; entregado todos los ejercicios propuestos en clase y haber presentado el cuaderno de apuntes y cuantos instrumentos de evaluación se soliciten a lo largo del curso.

La nota final será por tanto el resultado de sumar los tres apartados, obteniéndose como máximo la calificación de 10: conceptos + procedimientos + actitudes = CALIFICACIÓN FINAL

- Conceptos: 70%
- Procedimientos 20%
- Actitud: 10%

La nota final será por tanto el resultado de sumar los tres apartados, obteniéndose como máximo la calificación de 10

Calificación final

Se plantean tres evaluaciones parciales a lo largo del curso de cuya nota media se obtiene la evaluación final.

1ª EVA. + 2ª EVA. + 3ª EVA

----------= EVALUACIÓN FINAL 3

Se consideran superados los objetivos de la materia cuando el alumno alcance como mínimo la calificación final de 5 puntos. De no ser superados los alumnos se presentarán a la prueba extraordinaria.

El alumnado que no alcance una valoración positiva como media de las tres evaluaciones parciales, deberá realizar un conjunto de pruebas extraordinarias de evaluación en el mes de junio .

Criterios de calificación

Calificación final: Se plantean tres evaluaciones parciales a lo largo del curso, pero la forma de evaluar será continua, de tal modo que la nota final será la que el alumno obtenga en la nota global de evaluación.

En cualquier caso, es necesario haber realizado todas las pruebas objetivas; entregadas todos los ejercicios propuestos en clase y haber presentado el cuaderno de bocetos y cuantos instrumentos de evaluación se soliciten a lo largo del curso.

La nota final será por tanto el resultado de sumar los dos apartados obteniéndose como máximo la calificación de 10.

Se considera que el alumno alcanza los objetivos de la materia cuando alcanza una puntuación de 5 puntos en la calificación global

Los alumnos que no obtengan la valoración positiva en la prueba final de mayo deberán realizar una prueba que consistirá de similares características en junio.

Las fechas de las pruebas de evaluación extraordinaria de junio vienen determinadas por la Jefatura de Estudios del Centro y se harán públicas con la suficiente antelación, así como los contenidos mínimos de la materia, los criterios de evaluación y calificación y los tipos de pruebas que se van a realizar.

Criterios de Recuperación.

Se establecen tres evaluaciones parciales por curso en las que el profesor realizará una prueba de recuperación en cada parcial, de similares características a la prueba de evaluación.

Aquellos alumnos que no alcancen una valoración positiva como media de las tres evaluaciones parciales, deberán realizar un conjunto de pruebas extraordinarias en el mes de Junio Para aquellos alumnos que no hayan obtenido una valoración positiva en la evaluación final de MAYO. En las que se deberá demostrar que se han superado los niveles exigidos en los contenidos mínimos y objetivos de la materia.

Los alumnos que hayan alcanzado una valoración positiva, como resultado de la media obtenida con las tres evaluaciones parciales no tendrán la obligación de realizar esta prueba de evaluación extraordinaria.

Las fechas de las pruebas de evaluación extraordinaria serán determinadas por la Jefatura de Estudios del Centro y se harán públicas con la suficiente antelación, así como los contenidos mínimos de la materia, los criterios de evaluación y calificación y los tipos de pruebas que se van a realizar.

Prueba extraordinaria de junio.

Constarán de tres apartados:

APARTADO A: Ejercicio por escrito en los que se contestará a una serie de preguntas, análisis de imágenes referidas a los conceptos básicos de la materia y reflejados en los contenidos mínimos exigibles.

Tendrá una valoración máxima de 5 puntos distribuidos de la siguiente manera:

La precisión y claridad en las respuestas: 2

El dominio de la terminología de la materia y la claridad de conceptos: 1

La correcta expresión escrita, así como el correcto análisis de las imágenes: 2

APARTADO B: Diseño gráfico de un cartel publicitario en el nivel de definición del boceto a color Preparar la cámara fotográfica o la ampliadora en posición correcta para la exposición.

Retocar una imagen digital algún parámetro básico de la imagen con el (Photoshop) ordenador Tendrá una valoración máxima 4 puntos distribuidos de la siguiente manera:

La buena composición y claridad del mensaje visual: 1

La originalidad y valor estético del cartel: 1

Correcta manipulación de los parámetros en la cámara o la ampliadora fotográfica 1

Correcta manipulación de los parámetros fotográficos mediante el ordenador 1

APARTADO C: se considerará como material de evaluación la entrega de todos los trabajos realizados durante el curso y que pueden ser revisados y completados fuera del aula por el alumno, incluyendo en este apartado el cuaderno de apuntes y terminología.

Tendrá una valoración máxima de 1 punto distribuidos de la siguiente manera:

Entrega completa de todos los trabajos realizados durante el curso: 0,25

Trabajos repetidos según las indicaciones que se hicieron en su día: 0,25

Entrega del cuaderno de apuntes completos y presentación necesaria: 0,50 La nota se hallará sumando los TRES apartados: A+B+C = 10 PUNTOS MÁXIMO.

15. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACION Y DE LA PRACTICA DOCENTE EN BACHILLERATO.

El desarrollo de la programación será observado por los profesores que impartan las diversas materias, y de las observaciones de dichos profesores, y sus indicaciones en las reuniones de Departamento, se concluirán las modificaciones de la programación que puedan resultar convenientes. Asimismo, la memoria de final del departamento es un medio adecuado para que cada profesor indique los inconvenientes de la programación y sugiera cambios para ella.

1.Indicadores de logros y valoración.

Motivación inicial de los alumnos

1. Presento y propongo un plan de trabajo, explicando su finalidad, antes de cad unidad.

2. Planteo situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajo diálogos, lecturas...)

Motivación a lo largo de todo el proceso

3. Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un ler

claro y adaptado...

4. Comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalida aplicación real...

5. Doy información de los progresos conseguidos, así como de las dificultade encontradas

Presentación de los contenidos

6. Relaciono los contenidos y actividades con los intereses y conocimiento previos de mis alumnos.

7. Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tem (mapas conceptuales, esquemas, qué tienen que aprender, qué e importante...)

8. Facilito la adquisición de nuevos contenidos a través de los pasc necesarios, intercalando preguntas aclaratorias, sintetizando, ejemplificando.

Actividades en el aula

9. Planteo actividades que aseguran la adquisición de los objetivos didáctico previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas.

10. Propongo a mis alumnos actividades variadas (de diagnóstico, d introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, d recuperación de ampliación y de evaluación)

11. En las actividades que propongo existe equilibrio entre las actividade individuales y trabajos en grupo

Recursos y organización del aula

12. Distribuyo el tiempo adecuadamente:(breve tiempo de exposición y el rest del mismo para las actividades que los alumnos realizan en la clase)

13. Adopto distintos agrupamientos en función del momento, de la tarea realizar, de los recursos a utilizar… etc, controlando siempre el adecuado clim de trabajo

14. Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnica de aprender a aprender…), tanto para la presentación de los contenidos com para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de lo mismos

Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos:

15. Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido l tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen proceso

16. Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo busca fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, do ánimos y me aseguro la participación de todos...

17. Controlo frecuentemente el trabajo de los alumnos: explicacione adicionales.

Clima en el aula

18. Las relaciones que establezco con mis alumnos dentro del aula y las qu éstos establecen entre sí son correctas, fluidas y desde unas perspectivas n discriminatorias.

19. Favorezco la elaboración de normas de convivencia con la aportación d todos y reacciono de forma ecuánime ante situaciones conflictivas.

20. Fomento y respeto y la colaboración entre los alumnos y acepto su sugerencias y aportaciones, tanto para la organización de las clases como par las actividades de aprendizaje.

21. Proporciono situaciones que facilitan a los alumnos el desarrollo de l afectividad como parte de su Educación Integral

22. Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuesta dentro y fuera del aula, adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiale utilizados

23. Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cóm puede mejorarlas y favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación

24. En caso de objetivos suficientemente alcanzados propongo nueva actividades que faciliten su adquisición

25. En caso de objetivos insuficientemente alcanzados, en corto espacio d tiempo, propongo nuevas actividades que faciliten un mayor grado d adquisición

Diversidad

26. Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos d aprendizaje, las posibilidades de atención, etc, y en función de ellos, adapto lo distintos momentos del proceso de enseñanza aprendizaje

27. Me coordino con otros profesionales (profesores de apoyo, equipos de orientación educativa y psicopedagógica. Departamentos de orientación), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos...a los diferentes ritmos y posibilidades de aprendizaje.

La evaluación es un elemento esencial del proceso de enseñanza aprendizaje que debe aplicarse tanto al aprendizaje de los alumnos como a la revisión de la propia práctica docente.

La finalidad de la evaluación educativa es mejorar el proceso de aprendizaje de cada alumno, el funcionamiento del grupo clase y nuestra propia práctica.

En la evaluación de los procesos de enseñanza y de nuestra práctica docente tendremos en cuenta la estimación, tanto aspectos relacionados con el propio documento de programación (adecuación de sus elementos al contexto, identificación de todos los elementos,), como los relacionados con su aplicación (actividades desarrolladas, respuesta a los intereses de los alumnos, selección de materiales, referentes de calidad en recursos didácticos, etc.)

Durante las sesiones de reunión de Departamento se hará un seguimiento y las propuestas de mejora se irán llevando a cabo y quedarán recogidas en la memoria final de curso.

Para ganar en sistematicidad y rigor llevaremos a cabo el seguimiento y valoración de nuestro trabajo apoyándonos en los siguientes indicadores de logro:

2 .Tabla de indicadores de logros.

Para evaluación del desarrollo de la programación didáctica, se plantean las siguientes tablas. Mientras que la primera atiende a los indicadores de logro, las siguientes pueden

valer para evaluar aspectos sobre cómo podemos afrontar de forma más consciente aspectos como la diversidad, la programación o las actividades de aula. Después una tabla en la que se reflejan una serie de preguntas que pueden servir para reflexionar más sobre nuestra labor educativa. Finalmente se sugiere una plantilla de interpretación de datos y una tabla de evaluación de la programación didáctica.

INDICADORES DE LOGRO DE NUESTRO MODO DE ENSEÑANZA

Diseño distintas actividades de aprendizaje para el logro de cada uno de los objetivos.				
2. Motivo a mis alumnos/as comunicándoles los objetivos que quiero conseguir y la finalidad de las actividades, partiendo de sus conocimientos previos, relacionando los contenidos con situaciones reales, informándoles de la utilidad y creando expectativas.				
3. Empleo metodologías que favorezcan el desarrollo de una actitud positiva del alumno/a y que tengan en cuenta los intereses.				
4. Propongo actividades que favorecen el aprendizaje autónomo (búsqueda de información, trabajos, investigaciones…).				
5. Cuando comenzamos una unidad o tema nuevo, los alumnos/as conocen: los objetivos y competencias que se quieren desarrollar, las diferentes actividades a realizar, cómo se les evaluará…				
6. Las actividades que propongo están relacionadas con situaciones de la vida real.				
7. En función de las características de cada alumno/a, planteo tareas y logros diferentes				
8. Propongo metodologías diversas.				
9. ¿Cómo organizo el grupo clase? (Expresa, por favor, en porcentaje.)				
10. ¿Repito estrategias formatos o conceptos en la misma semana?				
10. Empleo recursos y materiales variados para el aprendizaje de las materias: material manipulativo, gráfico audiovisual, material impreso…				

11. Doy pautas de actuación a los padres/madres para que trabajen en casa los aspectos de cálculo mental y la resolución de problemas en consonancia con la metodología seguida en clase.				

PREGUNTAS

DIVERSIDAD

¿Pido al alumnado diferentes producciones en función de sus características?	SI	NO
¿Sobre todo doy explicaciones generales?		
Tanto en los exámenes como en el trabajo del aula se trabajan actividades más fáciles y más difíciles		
¿Tenemos en cuenta la diversidad en los agrupamientos de clase?		
¿Dónde hay que atender al alumnado que no da el nivel?		
-En la misma aula, en grupos pequeños.		
-Fuera del aula, con un especialista.		
-Aplicando un ritmo diferente.		

PROGRAMACIÓN

Los profesores y profesoras que intervenimos en el mismo nivel tenemos un reparto coherente de contenidos.	SI	NO
Consulto la programación a lo largo del curso.		
Utilizo instrumentos claros para evaluar las competencias		
Al programar tengo en cuenta las opciones del contexto		
Doy al alumnado a conocer los elementos de la programación: objetivos criterios de evaluación y metodología.		

	Diversidad	si	no
1	**¿Qué hago para conocer la composición de la clase?**		

	-Pasar una prueba al comienzo del curso escolar		
	-Leer los informes anteriores.		
	-Ver los resultados de la evaluación		
	-Me la facilita el Jefe o la Jefa de Estudios.		
	-Me la facilitan en las reuniones de grupo.		
2	**Tengo en cuenta la diversidad a la hora de organizar la clase de crear los grupos etc.**		
3	**Mi programación tiene en cuenta la diversidad**.		
4	**Doy a cada alumno y alumna la explicación que precisa**.		
	-En el grupo		
	-De forma individual		
5	**Planteo ejercicios de diferente nivel en cada unidad y cada examen**.		
6	**Tengo en cuenta a los alumnos y alumnas que se alejan de la media de los resultados (tanto por arriba como por abajo)**		

7	**Programación**	si	no
	consulto la programación a lo largo del curso y en caso necesario realizo y anoto las modificaciones.		
	Al confeccionar la programación tengo en cuenta las oportunidades que me ofrece el contexto.		
	Al comienzo de cada nuevo trabajo proporciono a los alumnos y alumnas toda la información que necesitan (aspectos que vamos a trabajar objetivos recorrido que vamos a efectuar.		

8	Actividades en el aula	si	no
	los alumnos y alumnas trabajan de la siguiente manera en mis clases		
	- De forma individual.		
	los ejercicios que propongo son del siguiente tipo		
	- Cerrados, dirigidos, del libro, etc		
	- Facilitan el trabajo cooperativo.		
	en la metodología que aplico		
	- Utilizo herramientas TIC.		
	- Propongo actividades para facilitar el aprendizaje autónomo.		
	- Me baso en las explicaciones teóricas y en el libro.		
	Cómo paso las horas lectivas promedio		
	- Consiguiendo silencio.		
	- Impartiendo teoría y explicaciones.		
	- Respondiendo a preguntas, fomentando la participación, desarrollando prácticas, etc.		
	- Observando		
	- Corrigiendo a los alumnos y alumnas de manera individual.		

EVALUACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS.

Si la respuesta a alguna de estas cuestiones es NO se deben indicar los motivos, y realizar la correspondiente PROPUESTA DE MEJORA.

Funcionamiento del departamento:

	SI	NO	Nº

1. Número de reuniones realizadas en el curso.			
a) Programación del departamento.			
b) Preparación de materiales didácticas o prácticas.			
c) Valoración de resultados.			
d) Documentos de estudio de la CCP			
e) Se han elaborado actividades didácticas en conjunto. ¿Cuáles?			
f) Otros:			
2. ¿Se han elaborado adaptaciones curriculares no significativas?			
3. ¿Se han elaborado adaptaciones curriculares significativas?			
4. ¿Han participado en actividades de perfeccionamiento? ¿Cuáles?			
5. ¿Se han dado a conocer los objetivos, contenidos y criterios de evaluación a los distintos grupos de alumnos?			
6. ¿Se han valorado en común los resultados de las evaluaciones de los alumnos?			
7. ¿Se ha valorado en común el estado de la convivencia en el centro?			
8. ¿Se han realizado propuestas a los documentos de estudio de la CCP?			

ANEXO I.

Plan de recuperación para alumnos con materias pendientes de otros cursos

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES ATAÚLFO ARGENTA
2022-2023

PENDIENTE 1º ESO Educación Plástica, visual y audiovisual.

Para aquellos alumnos que no cursen la asignatura con continuidad (en 2º no se imparte EPVA) deberán realizar una serie de láminas que demuestren el haber superado los contenidos mínimos contemplados en la programación.
Se realizará una reunión informativa en la que se especificará la forma en la que deben realizar los ejercicios y se entregarán apuntes y materiales que les ayuden en su ejecución, así como el documento con el plan de trabajo.
En el presente curso hay alumnos que cursan 3º de ESO con la EPVA pendiente de 1º; para estos alumnos será el profesor de la asignatura de 3º el que se hará cargo a lo largo del curso de controlar su evolución y decidir sobre la nota final de la materia pendiente antes de concluir el curso. En el caso de no superar los contenidos mínimos exigidos deberán presentarse a la prueba final extraordinaria diseñada para 1º de ESO en las fechas que el Centro determine.

Documentación:
PROFESOR RESPONSABLE DEL PROGRAMA DE REFUERZO:
Mercedes Martínez Fernández

ALUMNO/A:
…….
Para el curso 2022-2023 la recuperación de la asignatura de Ed. Plástica, visual y audiovisual de 1º de ESO se ajusta al siguiente programa de refuerzo:

3. Dos convocatorias de entrega de láminas y trabajos. Próximo a las Navidades se les hará entrega de la primera tanda de ejercicios. La segunda, cuando entreguen la primera.
4. Una posible prueba presencial. Cuando haya dudas sobre la autoría de los trabajos.

<u>PRIMERA ENTREGA DE LÁMINAS: mes de febrero</u>

CONTENIDOS:

- Trazados fundamentales.

- Polígonos regulares, dado su lado o el radio de la circunferencia.

- Dibujo de gradaciones para producir la sensación de volumen.

Realizar las láminas correspondientes que se aportan para la adquisición de las habilidades.

SEGUNDA ENTREGA DE LÁMINAS: mes de abril.
CONTENIDOS:

- Espirales de 2 y 3 centros.

- Dibujo del natural; Se proponen 5 objetos cotidianos y el alumno realiza el dibujo de uno de ellos, atendiendo a su esquema geométrico y a las relaciones de proporción entre las partes.

- Perspectiva cónica oblicua y frontal.

- Collage artístico.

- Circulo cromático de 12 tonos partiendo de los colores primarios con la técnica del mosaico (magenta, amarillo y cian)

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: Para poder ser calificado deberá entregar al menos un 80% del trabajo pedido. Se valora sobre 10 atendiendo a;

Adecuación de la respuesta a la propuesta y aportaciones creativas en las propuestas artísticas un 60 %

Correcta utilización de materiales y soportes un 20%

Presentación un 10 %

Entregar todos los trabajos 10%

No se recogerán los trabajos fuera del plazo establecido, a no ser que exista una justificación médica o algún acontecimiento grave.

PRUEBA PRESENCIAL: Primeros días de junio o últimos de mayo

Para el alumnado que no haya entregado la totalidad de los trabajos encomendados o que su resolución no se estime como adecuada, se les convocará a una prueba final ordinaria sobre los contenidos mínimos de la asignatura.

La prueba tiene un valor del 80%
Los trabajos pedidos deberán entregarse y valdrán un 20%

PRUEBA FINAL EXTRAORDINARIA

El alumnado que no hubiese superado el plan de trabajo previsto ni la prueba final ordinaria deberá presentarse a la prueba final extraordinaria en las fechas que determine el Centro.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: El examen representa el 100% de la nota.

Alumno:……..……Curso:……..

Yo Dña/D…… en calidad de madre/padre/tutor del alumno/a:……del curso…….. me doy por enterada/o de la planificación del trabajo y pruebas que tiene que desarrollar mi hija/o para superar la asignatura de EPVA I que no superó el curso pasado.

Plan de recuperación para alumnos con materias pendientes de otros cursos

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES ATAÚLFO ARGENTA
2022-2023

PENDIENTE 3º ESO Educación Plástica, visual y audiovisual

Para aquellos alumnos que no cursen la asignatura con continuidad (en 4º no se imparte EPVA es obtativa) deberán realizar una serie de láminas que demuestren el haber superado los contenidos mínimos contemplados en la programación.
Se realizará una reunión informativa en la que se especificará la forma en la que deben realizar los ejercicios y se entregarán apuntes y materiales que les ayuden en su ejecución, así como el documento con el plan de trabajo.

En el presente curso hay alumnos que cursan 4º de ESO con la EPVA pendiente de 3º; para estos alumnos será el profesor de la asignatura de 3º el que se hará cargo a lo largo del curso de controlar su evolución y decidir sobre la nota final de la materia pendiente antes de concluir el curso. En el caso de no superar los contenidos mínimos exigidos deberán presentarse a la prueba final extraordinaria diseñada para 3º de ESO en las fechas que el Centro determine.
Documentación:
PROFESOR RESPONSABLE DEL PROGRAMA DE REFUERZO:
Mercedes Martínez Fernández

ALUMNO/A:

…….

Para el curso 2022-2023 la recuperación de la asignatura de Ed. Plástica, Visual y audiovisual de 3º de ESO se ajusta al siguiente programa de refuerzo:

3. Dos convocatorias de entrega de láminas y trabajos. Próximo a las navidades se les hará entrega de la primera tanda de ejercicios. La segunda, cuando entreguen la primera.
4. Una posible prueba presencial.

PRIMERA ENTREGA: mes de febrero

CONTENIDOS:

- Utilizar los materiales de dibujo geométrico de forma correcta para realizar trazados básicos: Realizar las láminas correspondientes que se aportan para la adquisición de las habilidades.

- Realizar en unos dibujos gradaciones para producir la sensación de volumen: Realizar la lámina correspondiente que se aporta para la adquisición de las habilidades.

- Realizar una composición volumétrica en 5 tonos.

- Realización de tres poesías visuales, utilizando para ello la técnica del collage o el fotomontaje.

- Realizar una perspectiva isométrica a escala y sus vistas.

SEGUNDA ENTREGA: mes de abril

CONTENIDOS:

- Obtención de colores a través de la mezcla de los colores primarios: Realización de una composición libre basada en colores fríos y otra en colores cálidos, utilizando para ello exclusivamente los colores primarios (cian, amarillo y magenta) más el blanco y negro.

- Escalas de saturación y luminosidad: Tomando como base los tres primarios realizar un círculo cromático de 12 tonos y una escala de saturación y otra de luminosidad en tres pasos siguiendo el modelo que se aporta.

- Sistemas de representación: Realizar dos dibujos uno en perspectiva cónica oblicua y otro en perspectiva cónica frontal.

- -Manejo de los instrumentos de dibujo técnico. Dibujar a escala una forma geométrica sencilla que tenga enlaces y tangencias.

- - “Las primeras vanguardias” Trabajo escrito a mano y con ilustraciones.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: Para poder ser calificado deberá entregar al menos un 80% del trabajo pedido. Se valora sobre 10 atendiendo a;

Adecuación de la respuesta a la propuesta y aportaciones creativas en las propuestas artísticas un 60 %

La correcta utilización de materiales y soportes un 20%

Presentación un 10 %

Presenta todos los trabajos un 10%

No se recogerán los trabajos fuera del plazo establecido, a no ser que exista una justificación médica o algún acontecimiento grave.

PRUEBA PRESENCIAL: Primeros días de junio o últimos de mayo

Para el alumnado que no haya entregado la totalidad de los trabajos encomendados o que su resolución no se estime como adecuada, se les convocará a una prueba final ordinaria sobre los contenidos mínimos de la asignatura.

La prueba tiene un valor del 80%
Los trabajos pedidos deberán entregarse y valdrán un 20%

El alumnado que no hubiese superado el plan de trabajo previsto ni la prueba final ordinaria deberá presentarse a la prueba final extraordinaria en las fechas que determine el Centro.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: El examen representa el 100% de la nota.

Alumno:……..……Curso:……..

Yo Dña/D…… en calidad de madre/padre/tutor del alumno/a:……del curso…….. me doy

por enterada/o de la planificación del trabajo y pruebas que tiene que desarrollar mi hija/o para superar la asignatura de …… que no superó el curso pasado.

ANEXO II
Programaciones Objetivas

Información para las Familias

IES Ataúlfo Argenta
2022-2023

I.E.S. ATAÚLFO ARGENTA		2021/22
Área/Materia	**Educación Plástica Visual y Audiovisual**	
Curso	**4º ESO**	

***Los criterios de evaluación se determinarán con el grado de consecución de los estándares de aprendizaje evaluables**

1-Estándares de Aprendizaje Evaluables /Criterios de evaluación*
Bloque 1: Expresión plástica 1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. 3.1 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. 5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo Técnico

1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3: Fundamentos del diseño

1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

1.2. Realiza un story- board a modo de guión para la secuencia de una película.

2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

3.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

4.1. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

2-Temporización de contenidos (sujeta a modificaciones según necesidades)	
Evaluación Inicial. Cualitativa	-Materiales de Dibujo Técnico. - Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto, línea, plano, iluminación y textura. Estructura de la forma y proporción . -Simbología y psicología del color. -Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento. . Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
	Competencias; 1,2,4,6,7
1º Evaluación	- Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados. -Óvalo, ovoide, espiral. . -La imagen corporativa. -Áreas del diseño: diseño gráfico. -Composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño.

	- Realizar obras plásticas experimentar con los elementos del lenguaje visual. - Tangencias y enlaces digitales. -Tangencias y enlaces. Manejo y aplicación a creaciones de diseños personales. - Problemas de configuración de formas geométricas planas y aplicar a la creación de diseños personales
	Competencias;1,2,3,6,7
2º Evaluación	-Análisis de una en obra de y 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. -Geometría descriptiva. Tipos de proyección. -Sistemas de representación: Sistema diédrico. Sistema axonométrico. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica. -Proyectos de diseño en grupo, en los que prime la originalidad y el resultado final; así como si es capaz de organizar y utilizar los procesos y técnicas más adecuadas a cada fin
	Competencias; 1,2,3,4,5,6,7
Eval.Final Ordinaria	-Lenguaje audiovisual. Características. -Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. -Cámaras. Aplicaciones técnicas. -Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros. Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa. -Lenguaje televisivo. Géneros. --Diseño publicitario: fundamentos y estilos. -La estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia. -El story board como guion para la secuencia de una película. -Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte. Multimedia. Álbum ilustrado.
	Competencias; 1,2,3,4,5,6,7
Eval.Extraordinaria	
	-Elementos del lenguaje plástico y visual: punto, línea, plano. -Simbología y psicología del color. - Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados. -Óvalo, ovoide, espiral. -Tangencias y enlaces. Manejo y aplicación. Lenguaje fotográfico.

-Lenguaje cinematográfico. -Lenguaje televisivo. -El story board Geometría descriptiva: Sistema diédrico Sistema axonométrico. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica.
Competencias; 1,2,4,6,7

***La evaluación Inicial será cualitativa, se enviará un informe a las familias con Observaciones sin calificación numérica.**

3.Procedimientos e instrumentos de evaluación
El profesor irá explicando los temas y propondrá los trabajos para poner en práctica, así como el tipo de materiales que sea necesario manipular. Los trabajos se realizarán en el aula, en el cuaderno de ejercicios y en láminas de dibujo y se acabarán dentro de un plazo. Se trabajará en casa, solamente en el caso de que haya alguna causa o retraso justificado. Se dará importancia al auto aprendizaje (Búsqueda de información y experimentación) y esto en ocasiones requerirá trabajar en solitario o en equipo fuera del aula. Por tanto, como instrumentos de evaluación; 1. **El portafolio** del alumno, compuesto por las láminas del libro de texto (cuaderno de láminas) las láminas propuestas por su profesor, proyectos y trabajos de otra índole como maquetas, murales, proyectos en grupo, reflexiones escritas sobre alguno de los contenidos. 2. **Observación directa, análisis y evaluación** de los procedimientos de creación y metodologías de trabajo por parte del profesor. 3. Algunas pruebas objetivas, cuando el desarrollo de las actividades no permita valorar correctamente la adquisición de algunos conocimientos.

Criterios de calificación.

LAS NOTAS se obtendrán de la siguiente manera:

- La nota de cada evaluación será el resultado de la **nota media** de los trabajos realizados en clase.

- Cada tarea propuesta para entrega se valora sobre **10 puntos**.

- Cuando una actividad o proyecto tenga mayor peso por ser una actividad más compleja o creativa, de búsqueda y experimentación de una solución personal, la actividad **tendrá más valor** y cada fase del proyecto se valorará sobre 10 puntos.

- En el supuesto en el que hubiera, por algún motivo, alguna causa que impidiera la correcta evaluación de los contenidos estudiados, mediante láminas y trabajos, se podrán plantear pruebas objetivas.

  Se aplicarán siguientes porcentajes:

  1.- En aquellas evaluaciones donde se realicen pruebas objetivas (exámenes, pruebas escritas, etc).

  50% Trabajos prácticos, láminas y proyectos
  30% Comportamiento
  20% Pruebas objetivas, cuando no se vea necesario realizarlas, dicho porcentaje se sumará al porcentaje de trabajos, láminas y proyectos.

  1.- En aquellas evaluaciones donde se **no** realicen pruebas objetivas (exámenes, pruebas escritas, etc).

  70% Trabajos, láminas y proyectos
  30% Comportamiento.

REPETICIÓN DE PRUEBAS OBJETIVAS:

* El alumnado que no se presente a las pruebas en las fechas determinadas deberá justificar con un parte médico o justificante oficial, dicha ausencia. No se admitirán justificaciones de los tutores legales sin motivos debidamente demostrados.

SUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA.

La asignatura se superará cuando la nota de los tres trimestres alcance el 5, para lo cual el alumno/a deberá:

- Entregar al menos el 50% de los trabajos propuestos.
- Alcanzar el 5 en la nota total de trabajos prácticos, pruebas objetivas y comportamiento, derivado de sus porcentajes.
- En caso de no alcanzarse dicha nota en una o más evaluaciones la asignatura queda suspendida hasta que el alumnado aporte los trabajos, láminas o recuperación de pruebas objetivas que le permitan alcanzar un 5 en fechas a determinar por el/la docente.
- En caso de llegar a la Evaluación final con alguna evaluación suspendida el/la docente valorarán la trayectoria global del alumno/a a lo alrgo del curso para determinar si supera la asignatura, valorando el esfuerzo realizado en clase, compromiso, comportamiento y trabajos realizados.

***LA PRUEBA EXTRAORDINARIA.**

El alumnado que no haya superado la materia será convocado a la prueba extraordinaria en el mes de junio, que consistirá en una prueba objetiva de los mínimos exigidos durante el curso. Se le podrá exigir previamente una serie de trabajos prácticos que servirán de repaso y refuerzo. Estos trabajos se valorarán positivamente, pudiendo ayudar a superar la asignatura y su valor será del 30%.

Es necesario superar la prueba EXTRAORDINARIA con una nota superior al 5.

- **Este último apartado queda sujeto a revisión** en previsión de que entre en vigor la nueva normativa. Si ésta es aprobada, puede que se establezca suprimir dicha prueba extraordinaria de acuerdo al Artículo 28 de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

En el supuesto de que la prueba extraordinaria quedase suprimida,a aquellos alumnos que no hayan superado la materia se les pedirá que presenten los trabajos más significativos realizados durante el curso para poder revisar y evaluar la trayectoria y consecución de los objetivos y competencias adquiridos.

Materiales y recursos didácticos

Los profesores irán explicando los temas y propondrá los trabajos para poner en práctica, así como el tipo de materiales que sea necesario manipular. Los trabajos se empezarán en el aula, en el cuaderno de ejercicios y en láminas de dibujo y se acabarán dentro de un plazo establecido.

El alumno tiene que tener:

- 1 carpeta tipo sobre plástico
- Láminas de dibujo DIN A-4 de 130gr. SIN RECUADRO y folios blancos.
- Lápices: 2B y 2H ó 3H.
- Sacapuntas y goma blanda.
- Regla graduada de 30 cm (mínimo) y juego de escuadras con canto recto preferiblemente.
- Compás y adaptador para rotulador.
- Rotulador negro tipo punta calibrada.
- Caja de pinturas de madera acuarelables (12 unidades mínimo).
- Rotuladores (12 colores mínimo).
- Tijeras y pegamento de barra.
- Al menos un pincel del número 6 aproximadamente, de pelo suave, una paleta o mezclador (bandeja para cubitos de hielo), vaso de plástico, trapo y un taper para guardar lo anterior*).

CONTENIDOS ESENCIALES EN 4º DE ESO

BLOQUE 1. DIBUJO ARTÍSTICO

-Estructura de la forma y proporción.

-Experimentación con diversos materiales.

-Simbología y psicología del color.

-Técnicas digitales.

-Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, estilos y técnicas de todos los tiempos.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

-Polígonos

-Tangencias

-Óvalos y espirales

-Configurar diseños realizados conformas geométricas planas. Composiciones realizadas con precisión y limpieza, demostrando el correcto uso de los materiales del Dibujo Técnico.

-Problemas de tangencias y enlaces

-Vistas; alzado, planta y perfil

-Dibujar perspectivas de formas tridimensionales; Isométrica, caballera y cónica.

-Visualiza formas tridimensionales a partir de las vistas.

BLOQUE 3. DISEÑO

-Elementos y finalidades de la comunicación visual.

-Áreas del diseño, diseño gráfico, diseño de moda, diseño de interiores, diseño de producto.

-El croquis (boceto), el proyecto (guion) y la presentación (maquetas)

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL

-Lenguaje audiovisual. Características.

-Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos.

-Corrientes estéticas y géneros fotográficos.

-Cámaras. Aplicaciones técnicas.

-Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. --Géneros. Lenguaje visual en prensa.

-Finalidades de las imágenes en prensa.

-Lenguaje televisivo. Géneros.

-Lenguaje y recursos gráficos del lenguaje publicitario.

TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Se intentará mantener la misma que en la educación presencial.

METODOLOGÍA

Suponemos que parte de los alumnos no estarán en el aula, (no sabemos cuántos), los alumnos que asistan a clase traerán las actividades y resolveremos dudas y las evaluaremos y analizaremos. A su vez recibirán las instrucciones, se les explicarán los contenidos necesarios para la realización de la próxima actividad y se les hará conocedores de los criterios de calificación. En su casa realizarán la actividad y la entregarán en Teams.

Adaptación a la diversidad, algunos proyectos serán sustituidos por otros adaptados a las dificultades y circunstancias de algunos alumnos, ofreciendo apoyo individualizado a todos aquellos/as que así lo requieran para el adecuado seguimiento de la asignatura (clases online, mensajes via Teams, refuerzos, etc).

Los procesos de evaluación y calificación se ajustarán a la realidad existente.

El alumno deberá tener claro que es lo que se le demanda;

- Tipo de trabajo requerido.
- Plazos de entrega.
- Herramientas utilizadas.
- Modo de presentación.
- Procedimientos y conocimientos necesarios para la ejecución.

Cuando los alumnos estén en el aula se les ayudará con una autoevaluación y coevaluación y se detectarán dificultades y se podrá llevar a cabo un seguimiento de dicho alumnado.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada evaluación será el resultado de la nota media de los trabajos realizados en clase.

Cada tarea propuesta para entrega se valora sobre 10 puntos.

Cuando una actividad o proyecto tenga mayor peso por ser una actividad más compleja o creativa, de búsqueda y experimentación de una solución personal, la actividad tendrá más valor y cada fase del proceso se valorará sobre 10.

En el supuesto en el que hubiera, por algún motivo, alguna causa que impidiera la correcta evaluación de los contenidos estudiados, mediante láminas y trabajos, se podrán plantear pruebas objetivas.

LAS NOTAS se obtendrán de la siguiente manera:

Se aplicará siguientes porcentajes:

50% trabajos, láminas y proyectos

30% la disciplina en los plazos de entrega, y el compromiso y la actitud del alumnado al conectarse telemáticamente en los plazos requeridos y a estar pendiente y responder a los mensajes que le lleguen.

20% las pruebas objetivas, pero cuando no se vea necesario realizarlas, dicho porcentaje se sumará al porcentaje de trabajos, láminas y proyectos.

Escenario de enseñanza no presencial 4º EPVA

Si las circunstancias nos obligan a desarrollar nuestra actividad de forma no presencial, intentaremos adaptarnos de la forma más adecuada sin cambiar de manera muy sustancial lo previsto en la programación.

En la enseñanza no presencial cambiaremos 2 aspectos que la diferencian sustancialmente de la semipresencial:

a) Cambia la relación y comunicación con el alumno y con ello la dificultad de conocerle y de detectar antes posibles dificultades.

b) Cambia la metodología, las propuestas se hacen más sencillas y cuidando la carga y dedicación que supongan. Toda la metodología se hará de forma telemática desarrollando explicaciones de apoyo para que los alumnos sean capaces de realizar las láminas y trabajos que se irán proponiendo semanalmente. Se usarán las cuentas de educantabria y la plataforma Teams junto con las herramientas de office 365 para desarrollar nuestra actividad. Dado el carácter práctico de la asignatura, se diseñarán actividades semanales y

las clases con instrucciones claras de realización y se informará de los criterios de evaluación.

I.E.S. ATAÚLFO ARGENTA	**2021/22**
Área/Materia	**Dibujo Técnico II**
Curso	**2º Bachillerato**

***Los criterios de evaluación se determinarán con el grado de consecución de los estándares de aprendizaje evaluables.**

1-Estándares de Aprendizaje Evaluables / Criterios de evaluación
Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico 1.Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando el concepto de potencia. 2. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. 3.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. 4.Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos. 5.Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas. 6-Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas. **Bloque 2. Sistemas de representación** 1.Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico. 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.

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

5...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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

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

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

1. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.

2. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

2-Temporización de contenidos (sujeta a modificaciones según necesidades)	
1º Evaluación	-Proporcionalidad. -Tangencias. -El rectángulo áureo.

	-Construcción de figuras planas equivalentes. -Relación entre los ángulos y la circunferencia. -. Arco capaz. --Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. -Sistemas de representación. Geometría descriptiva. -Punto, recta y plano en sistema diédrico y axonométrico -Vistas y acotación. (mano alzada). -Secciones en perspectiva Isométrica y Cónica.
2º Evaluación	Contenidos de 1ºde bachiller que el curso pasado que no se pudo dar: Sistema diédrico: -paralelismo y perpendicularidad. -Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas (repaso más exhaustivo) -Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones -Cambios de plano. -Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. en problema inverso al abatimiento. -Distancias entre elementos. Aplicaciones. -. Cuerpos geométricos en sistema diédrico: -Trazado de curvas cónicas y técnicas: elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas tangencias. -Vistas y acotación.
3º Evaluación	--Repaso de conceptos de geometría plana para la resolución de problemas relacionados con lugares geométricos. --Repaso de conceptos de sistemas de representación. Diédrico, axonométrico y caballera. -Dibujo de bocetos a mano alzada, vistas y acotación. -Elaboración de dibujos acotados, utilizando escalas. -Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Utilizando secciones

4-Recursos	
Pizarra -Cañón de video y pantalla. -TEAMS	
	y cortes - Repaso de Secciones en perspectiva Isométrica y caballera. ***Esta planificación está sujeta a nuevas orientaciones de la EBAU y a los medios técnicos y temporales de que disponemos***
Eval.Final Extraordinaria	***El examen Final Extraordinario al igual que el examen final Ordinario, para aquellos alumnos que no hubieran aprobado mediante la media de las tres evaluaciones, seguirá la estructura de los exámenes que la Universidad de Cantabria elabora para las pruebas PAU.*** ***La duración de dichos exámenes será de 90 minutos***

3-Metodología
El Dibujo técnico facilitará el trabajo autónomo del alumnado y potenciará las técnicas de indagación e investigación del alumno. En esta materia, la finalidad es la de capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico Es necesario el adiestramiento en el trazado y croquizado. Los procesos de aprendizaje por tanto, giraran siempre en torno al "saber hacer", es decir, a los procedimientos, así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso. No se utilizará libro de texto en 2º de Bachillerato. Los alumnos/as tomarán apuntes de las explicaciones de la profesora completados con información proporcionada por libros de texto, presentaciones mediante diapositivas con el cañón y consulta de páginas web.

5-Sistema de Evaluación
En las pruebas de examen y en las láminas evaluables:

1- Exactitud de la solución 90% del valor del ejercicio.

2- Orden, claridad y limpieza en la representación el 10%.

En todos los exámenes se expresará claramente la ponderación de cada pregunta y/ o apartados.

El dibujo técnico es una disciplina cuyos ejercicios para ser realizados con éxito necesitan un tiempo que las sesiones de 50 minutos resultan insuficientes por lo que los exámenes se realizarán en dos o tres sesiones.

La calificación de la evaluación será la nota media de los exámenes que se realicen dentro de cada evaluación en un 80% y 20 % trabajos exigidos.

La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones, siempre y cuando estén las tres evaluaciones superadas.

6-Sistema de Recuperación

Las evaluaciones son independientes, en cada una de ellas, se realizará una prueba de recuperación para aquellos alumnos que no hayan alcanzados los mínimos exigidos, dicha recuperación también podrá realizarla el resto de los alumnos con el objetivo de subir nota.

LA PRUEBA EXTRAORDINARIA:

En el caso de no superar el curso en la convocatoria ordinaria, el alumno/a tendrá derecho a participar en una prueba extraordinaria; en esta prueba deberá acreditar un grado de conocimientos suficiente de acuerdo con los mínimos establecidos. En esta prueba, **la calificación obtenida supondrá el 75% de la nota que se exprese en la evaluación final extraordinaria. Se sumará 15% para los ejercicios pedidos y 15% valoración del trabajo del curso.**

Los criterios de calificación serán

1- Exactitud de la solución 90% del valor del ejercicio.

2- Orden, claridad y limpieza en la representación el 10%.

LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN serán

Se aplicará siguientes porcentajes:

50% trabajos.

50% las pruebas escritas o exámenes.

Resta 10% actitud. En caso de que el alumno no respete las fechas de entrega o no se conecte telemáticamente.

I.E.S. ATAÚLFO ARGENTA		**2021/22**
Área/Materia	**Fundamentos del Arte II**	
Curso	**2º Bachillerato**	

***Los criterios de evaluación se determinarán con el grado de consecución de los estándares de aprendizaje evaluables.**

1º Evaluación	El Romanticismo
	El Romanticismo tardío
	Las vanguardias
2º Evaluación	El Modernismo
	Surrealismos y otras vanguardias
	Felices años veinte y Art Decó
	La gran depresión
	La segunde guerra Mundial
3º Evaluación	El fundamentalismo y la década 40-50
	Los años 50-60
	Los años 80-90
	Los años 2000-2013

Metodología.

La metodología será activa y flexible, basada en el conocimiento a través de la práctica, en todos aquellos temas que lo permitan. La participación del alumno/a se debe conseguir

tanto en las realizaciones prácticas y las actitudes frente a las imágenes, como en la valoración y evaluación de estas, así como de los diferentes medios de realización.

La información teórica será la base o el apoyo para la práctica.

Recursos.

El aula está dotada con un ordenador en la mesa de docente una pizarra y un proyector.

Procedimientos e instrumentos de evaluación y criterios de calificación.

Los instrumentos de evaluación empleados serán la observación directa del trabajo en clase. La revisión de los trabajos propuestos y los controles periódicos. El profesor además tendrá en cuenta diversos aspectos de cada alumno/a como pueden ser la asistencia, la puntualidad, la actitud, la participación en clase, el esfuerzo e interés y el uso correcto del lenguaje además de las calificaciones de ejercicios y exámene**s**

La calificación final será la media de la calificación de las tres evaluaciones. La calificación de cada evaluación corresponderá a la nota media ponderada de exámenes que abarcaran los contenidos mínimos.

Los exámenes 40% y los trabajos teóricos 40% y o exposiciones orales un 20%.

Los alumnos tendrán que realizar todas las actividades para poder ser evaluados positivamente.

CALIFICACIÓN FINAL

Se plantean tres evaluaciones parciales a lo largo del curso de cuya nota media se obtiene la evaluación final.

Se consideran superados los objetivos de la materia cuando el alumno alcance como mínimo la calificación final de 5 puntos. De no ser superados los alumnos se presentarán a la prueba extraordinaria.

El alumnado que no alcance una valoración positiva como media de las tres evaluaciones parciales, deberá realizar un conjunto de pruebas extraordinarias.

Pruebas extraordinarias

Constaran de una pueba escrita con preguntas y análisis referidos a los conceptos básicos de la materia reflejados en los aspectos curriculares mínimos exigibles tomando como modelos los exámenes de EBAU de los últimos años

La nota será la obtenida en esta prueba o examen extraordinaria.

I.E.S. ATAÚLFO ARGENTA	**2021/22**
Área/Materia	**Comunicación Audiovisual II**
Curso	**2º Bachillerato**

CONTENIDOS

BLOQUE 1: Integración de sonido e imagen en la creación de audiovisuales y new media función expresiva del sonido. Características técnicas.

La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfonía.

La grabación y difusión musical. Los sistemas monofónicos, estereofónicos, dolby surround,5.1, mp3 y otros posibles.

La relación perceptiva entre imagen y sonido: diálogos, voz en off, efectos especiales, música. La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas.

Integración del sonido en las producciones audiovisuales.

Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen. Funciones de la banda sonora. La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores.

La banda sonora en el cine español a través de los principales compositores: Augusto Algueró, Roque Baños, Bernardo Bonezzi, Carmelo Bernaola, Antón García Abril, Alberto Iglesias, José Nieto, Alfonso Santisteban, Adolfo Waitzman, etc.

Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro. El "Slapstick" en la obra de Max Sennett, Max Lindery Charlie Chaplin. La comedia visual en Buster Keaton y Harold

La obra cinematográfica de Woody Allen.

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

BLOQUE 2: Características de la producción audiovisual y multimedia en los diferentes medios

La industria cinematográfica, videográfica y televisiva según la evolución histórica de las actividades de producción audiovisual. Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales. Proceso de producción audiovisual y multimedia. Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales.

Edición y postproducción de documentos multimedia. Los efectos en la historia del cine y TV: La noche americana, la doble exposición, el croma, la edición digital. Condicionantes del diseño para todos.

BLOQUE 3: Los medios de comunicación audiovisual

El lenguaje de la televisión. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de televisión. La televisión del futuro. TV interactiva. Los hitos de la televisión en el lenguaje audiovisual. La televisión en España. Tipologías de programas para televisión y su realización. Informativos, entretenimiento, drama, comedia, terror, musicales, concursos, etc.

Los grandes realizadores.

La radio. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de radio: informativos, magacín, retransmisiones deportivas, etc. Características propias de cada género. Radio interactiva. Estudio de audiencias y programación. Características de la obtención de los datos de audiencia. Sistemas de elaboración estadística de resultados y trascendencia en la producción audiovisual. La radio y la televisión como servicio público.

Medios de comunicación audiovisual de libre acceso. Internet y la socialización de la información, la comunicación y la creación. El uso responsable de la red. Libertad de expresión y derechos individuales del espectador.

BLOQUE 4: La publicidad

El análisis de la imagen publicitaria. La publicidad: información, propaganda y seducción.

Funciones comunicativas. Funciones estéticas. Las nuevas formas de publicidad: emplazamiento del producto, publicidad encubierta y subliminal, definiciones correctas de ambas situaciones. La publicidad en el deporte, claves sociales y económicas. Publicidad de dimensión social. Campañas humanitarias.

BLOQUE 5: Análisis de imágenes y mensajes multimedia

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

Análisis de productos multimedia. Valores formales, estéticos, expresivos y de significado de las imágenes. La incidencia de los mensajes según el emisor y el medio utilizado.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre. Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para comprender los fundamentos de la percepción del sonido y sus características técnicas: El sistema auditivo, Longitud de onda, frecuencia y timbre.
Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido.
Diferenciar las características técnicas principales de grabación y difusión de sonidos a través de los diferentes sistemas: monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3, etc.
Reconocer ciertas tipologías sonoras recurrentes en la producción audiovisual: sonido ambiente, sonido interno, diálogos, narración, efectos especiales,música,... y saber incorporar diferentes pistas de audio y combinarlas, aplicando transiciones y efectos a sus producciones audiovisuales.

Construir piezas audiovisuales combinando imagen y sonido. Integrando:voz en off, piezas musicales y efectos en la narración visual.

Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual 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.
Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido.
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.
Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido
Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes.
Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales y de "new media", analizando las funciones comunicativas y estéticas de los productos audiovisuales.
Analiza la visión del mundo del cine en películas representativas.
Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y de la radiodifusión con las necesidades y características de los productos demandados por la sociedad. Reconoce las diferentes funciones de los equipos técnicos humanos que intervienen en las producciones audiovisuales y en los multimedia.

Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales
Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión.
Analizar la evolución de los efectos en el cine.
Valorar el uso y acceso a los nuevos media en relación con las necesidades comunicativas actuales y las necesidades de los servicios públicos de comunicación audiovisual tradicional
Analiza producciones televisivas identificando las características de los distintos géneros y distinguiendo los estereotipos más comunes presentes en los productos audiovisuales.
Comprender los principios técnicos de la retransmisión radiofónica, contemplando los cambios tecnológicos experimentados en el medio hasta el presente.

Analizar la estructura de los principales géneros radiofónicos, estableciendo sus diferencias principales: presentación, ritmo narrativo, locución, recursos musicales y sonoros, etc.

Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación.
Valorar la participación de los estudios de audiencias en la programación de los programas de radio y televisión

Valorar la dimensión social y de creación de necesidades de los mensajes publicitarios analizando las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario.

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

Analizar diferentes imágenes publicitarias relacionando su composición y estructura con la consecución de sus objetivos.

Analiza diferentes recursos utilizados para insertar publicidad en los programas: el spot, el patrocinio, la publicidad encubierta, etc.

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

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Los instrumentos de evaluación persiguen la evaluación integral de los alumnos, la materia y de quienes la impartimos. Esto nos lleva a considerar como instrumentos de evaluación todas las actividades que alumnos y profesores realizan en el aula.

Estos instrumentos los hemos agrupado de la siguiente manera:

Trabajos escritos: tomas de apuntes, comentarios sobre lecturas específicas, controles de evaluación, trabajos de reflexión y análisis.

Con estos trabajos podremos medir el grado de comprensión, captación, y fijación de conceptos, así como la fluidez y corrección para expresar por escrito ideas, emociones y sensaciones gráfico-plásticas. También permitirá conocer si los alumnos adquieren el sentido crítico necesario, su actitud frente a la materia y su capacidad de organización.

La nota máxima en este apartado será del **50%** (5 puntos) Instrumentos para la evaluación de procedimientos

Trabajos gráfico-plásticos individuales. Servirán para evaluar el grado de conceptualización aplicada, la originalidad, la sensibilidad y la percepción. Los procesos de trabajo, el dominio y buen uso de los materiales y técnicas, el orden, la limpieza y presentación, así como la dedicación y el esfuerzo personal e interés por la materia.

La nota máxima que se podrá alcanzar por este apartado será del **40%** (4 puntos) de la nota global.

Instrumentos para la evaluación de actitudes

Trabajos en grupo. Permitirán medir la capacidad de los alumnos para trabajar en equipo, su grado de comunicación y colaboración con los compañeros y la solidaridad con las personas del grupo menos capacitadas, así como el respeto a los actos obras y opiniones ajenas.

Exposiciones orales. Señalarán el grado de fluidez verbal y su actitud frente a la materia.

Controles periódicos del trabajo. Sirven para evaluar la capacidad de trabajo, el comportamiento, la asistencia y el buen uso de los materiales.

La nota máxima en este apartado será del **10%** (1 punto) de la nota global.

La evaluación final se obtiene haciendo nota media de las evaluaciones parciales

En cualquier caso es necesario haber realizado todas las pruebas objetivas; entregado todos los ejercicios propuestos en clase y haber presentado el cuaderno de apuntes y cuantos instrumentos de evaluación se soliciten a lo largo del curso.

La nota final será por tanto el resultado de sumar los tres apartados, obteniéndose como máximo la calificación de 10: conceptos + procedimientos + actitudes = CALIFICACIÓN FINAL

- Conceptos: 50%
- Procedimientos 40%
- Actitud: 10%

La nota final será por tanto el resultado de sumar los tres apartados, obteniéndose como máximo la calificación de 10

Calificación final

Se plantean tres evaluaciones parciales a lo largo del curso de cuya nota media se obtiene la evaluación final.

1ª EVA. + 2ª EVA. + 3ª EVA

----------= EVALUACIÓN FINAL 3

Se consideran superados los objetivos de la materia cuando el alumno alcance como mínimo la calificación final de 5 puntos. De no ser superados los alumnos se presentarán a la prueba extraordinaria.

El alumnado que no alcance una valoración positiva como media de las tres evaluaciones parciales, deberá realizar un conjunto de pruebas extraordinarias de evaluación en el mes de junio.

La metodología será la misma que en el escenario presencial, en clase se trabajará la

Programación realizada por:

FDO. Dª María Ángeles Gómez Suárez:

FDO. D.Juan Mª Villanueva Susperregui:

FDO. Dª Mercedes Martínez Fdez.:

(Jefe de Departamento de Dibujo)

Castro Urdiales ….....de octubre del 2022