PROGRAMACIÓN DIBUJO

21-22

**PROGRAMACIÓN**

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

**CURSO 2021-2022**

**TEMAS GENERALES:**

**-Actividades complementarias y extraescolares.**

**-Proyecto lingúístico.**

**-Plan Lector.**

**-Plan para el desarrollo de la competencia digital.**

**-Recursos digitales para el confinamiento.**

**-Temas transversales.**

**ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

**Actividades extraescolares:**

**Salidas para dibujar o pintar en el entorno próximo**. Dentro de las unidades didácticas de todos los cursos tanto en Plástica, visual como en las asignaturas del Bachillerato de Artes, se contempla esta posibilidad. Serán ejercicios de representación de la Naturaleza, de arquitecturas tanto de edificios cualesquiera como de monumentos así como de mobiliario urbano y vehículos.

Para poder salir, no se requerirá la presentación de una autorización de los padres o tutores, dado que se realizará en las proximidades o dentro del recinto del patio de recreo. En el caso de los alumnos de bachillerato de artes, como se trata de enseñanza postobligatoria, se contempla el salir a representar vegetación y monumentos en zonas más alejadas del centro.

**Visitas a exposiciones.**

Se estudiaría la posibilidad de acudir, según horarios y disponibilidad de las salas, a las exposiciones que se realicen en la localidad, relacionadas con las materias. Se trata de lugares como el Centro de Arte y Exposiciones, de Aquagraria, la sala Parroquial…

Museos de colecciones permanentes: Para los alumnos de 1º y 2º de Bachillerato de artes, se realizarían visitas a las colecciones permanentes de los siguientes museos:

* Museo Pablo Gargallo.
* Museo pablo Serrano.
* Museo Goya.

Exposiciones temporales: Durante el curso escolar se programan diferentes exposiciones de Pintura, Fotografía, instalaciones y video en las diferentes sala de Zaragoza como: La lonja, el Palacio de Sástago, el centro de Historias, Caixaforum y distintas galerías privadas que se podrían visitar. Se irían estudiando los calendarios de las diferentes sedes.

Decoración de las aulas y espacios comunes: Tal y como se ha venido haciendo en cursos anteriores, con el fin de estimular al alumnado para la buena realización y conclusión de sus trabajos, se destinará un tiempo a colgar y exponer los dibujos, pinturas, collages o esculturas que realicen y así lo merezcan.

**Actividades complementarias**

Tanto los alumnos como los profesores de plástica, participarán en todas aquellas actividades complementarias que se planifiquen dentro de **las jornadas de apoyo a UNICEF** y que pertenezcan a nuestro ámbito.

**PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO**

La comprensión de los procesos y procedimientos expuestos en las clases de Plástica, Dibujo técnico, Dibujo artístico y Volumen no se expresa por los alumnos en lengua castellana sino en trabajos y ejercicios propios de las materias. En contadas ocasiones van apoyadas por algún texto. Se da cuando realizan un cómic, un cartel o buscan información.

Es muy difícil cuantificar estos aspectos abstrayéndolos de la forma. Se detectan dificultades de comprensión respecto a las instrucciones, cuando el alumno no sigue los procesos, no aplica las pautas o desconoce el propósito del trabajo. Son situaciones en las que el alumno comete errores apreciables a golpe de vista por el color, la composición, el trazado…En resumen cuando no sigue los requisitos de cada ejercicio propuesto por el profesor.

Nos parece que estas asignaturas deben seguir manteniendo su propio carácter artístico y visual, dado que son pocas las horas que dan de plástica y dibujo técnico a lo largo de su vida en el instituto, creemos que es conveniente seguir defendiendo que sea eminentemente práctica. Se intentará buscar la manera de introducir en las asignaturas el desarrollo de actividades que supongan un esfuerzo de comprensión de textos. Concretamente tanto segundo de la ESO, como en cuarto y en Bachillerato de artes en algunas unidades didácticas se pedirá un trabajo de investigación de una obra pictórica y un autor donde tengan que responder a diferentes cuestiones.

Durante el curso los alumnos de Bachillerato de Artes irán haciendo un glosario de cada unidad didáctica para la asignatura de Volumen y para Dibujo Artístico. Deberán dominarlo tanto para su uso oral, como escrito y serán capaces de definirlo en pruebas escritas.

**PLAN LECTOR ESPECÍFICO PARA LA ESO**

Se ha intentado buscar la manera de introducir en la asignatura el desarrollo de actividades que supusiesen un esfuerzo de comprensión de textos. Concretamente con los de 1º de la ESO se programa una unidad didáctica que recoja un trabajo de investigación de una obra pictórica y un autor donde tengan que responder a diferentes cuestiones.

También ya llevamos varios años haciendo lecturas de algunos fragmentos literarios mientras los alumnos dibujan, que luego se aprovechan para hacer ilustraciones o como guiones de cómics

Además la asignatura requiere el seguimiento de instrucciones escritas con los pasos a seguir para la ejecución de las diferentes actividades, en donde se manejan términos y conceptos propios.

Durante el curso se destinarán algunas de las horas del horario de clase de 1º y 2º de la ESO (entre 4 y 6 horas), a la lectura comprensiva por parte de los alumnos siguiendo las directrices y objetivos del PLAN DE MEJORA DEL CENTRO en lo concerniente a las competencias lingüísticas y aprender a aprender. Dichas horas corresponden al primer trimestre principalmente sobre los temas tratados en las dos primeras unidades didácticas, que por su contenido son las más apropiadas.

El dedicar a este menester el número de horas ya reseñadas, supone una reducción en la misma cuantía de las horas destinadas a la realización de las actividades y ejercicios propuestos en las horas de clase. Para no verse reducido el número prácticas a presentar durante el curso, realizarán prácticas en casa.

**PLAN ESPECÍFICO PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DURANTE EL CURSO 2019-2020**

Durante el presente curso empezaremos a desarrollar una serie de estrategias de las que ya se empezó a hablar el curso pasado y que se van a concretar en esta programación por cursos:

**1º E.S.O. :**

- Búsqueda de información de alguna de las unidades didácticas.

- Presentación de power point y exposición de la misma ante el grupo-clase.

- Creación de una carpeta de imágenes fotográficas en las que se aprecie el proceso de ejecución de un trabajo plástico.

- Realización de un cómic a partir de imágenes digitales

**2º E.S.O. :**

- Búsqueda de información de alguna de las unidades didácticas.

- Presentación de power point y exposición de la misma ante el grupo-clase.

- Realización de un video para un anuncio.

- Creación de un reportaje fotográfico sobre un tema propuesto por el profesorado.

- Creación de una carpeta de imágenes fotográficas en las que se aprecie el proceso de ejecución de un trabajo plástico

**4º E.S.O**. :

- Búsqueda de información de alguna de las unidades didácticas.

- Presentación de power point y exposición de la misma ante el grupo-clase.

- Realización de un video para anunciar un producto.

- Creación de un story board.

- Creación de una carpeta de imágenes fotográficas en las que se aprecie el proceso de ejecución de un trabajo plástico.

**BACHILLERATO DE ARTES:**

**Tanto en la asignatura de Dibujo Artístico como en Diseño y Fundamentos del Arte está previsto que se realicen los siguientes trabajos relacionados con la competencia digital:**

**-** Búsqueda de información deautores y temas tratados en las diferentes unidades didácticas que se presentarán en un Word con imágenes.

- Carpetas con imágenes de los diferentes temas y autores.

- Reportajes fotográficos de las diferentes exposiciones que se visiten tanto con el grupo clase como de forma individual y espontánea.

-Ejercicios de Diseño asistido por ordenador.

- Power points de determinados temas que se propondrán en clase y que deberán comentar.

- Tanto en Dibujo artístico como en Diseño, de todas sus creaciones plásticas, cada alumno irá haciendo fotografías de su proceso de trabajo. Se almacenarán en carpetas por unidades didácticas en el ordenador del aula junto a las de sus compañeros. Al final de curso tendremos una visión retrospectiva de todo lo realizado secuencialmente.

**RECURSOS DIGITALES PARA LA COMUNICACIÓN CON LOS ALUMNOS**

Tanto en situación de normalidad como en los casos de confinamiento temporal de algún alumno en particular o de un grupo entero se utilizará la plataforma de **Classroom** de Google habilitada desde el centro para poder facilitar a los alumnos los siguientes recursos y propuestas de tareas:

- Carpetas con imágenes de los diferentes temas y autores.

**-**  Información deautores y temas tratados en las diferentes unidades didácticas que se presentarán en un Word con imágenes.

- Reportajes fotográficos de las diferentes exposiciones que se visiten tanto con el grupo clase como de forma individual y espontánea.

-Ejercicios de Diseño asistido por ordenador.

- Power points de determinados temas que se propondrán en clase y que deberán comentar.

- Tanto en Dibujo artístico como en Diseño, de todas sus creaciones plásticas, cada alumno irá haciendo fotografías de su proceso de trabajo.

-Propuestas de problemas para resolver en Dibujo Técnico.

-Vídeos con explicaciones para la resolución de problemas de Dibujo técnico.

**TEMAS TRANSVERSALES**

Quedan recogidos de forma explícita en las diferentes programaciones de aula algunos de los temas transversales. A parte de estos, en nuestras materias se tratarán también otros temas en función de los diferentes proyectos que se realicen.

-Ya es tradición el tema del agua con el proyecto “ Gotas para Níger”

- El tema de la salud con “Escuelas promotoras de salud”

- Se está valorando en una comisión de la CCP el tratar el tema del “Desarrollo sostenible”

- La comisión de igualdad también plantea seguir este año con el tema de las mujeres con nombres y apellidos que han iniciado una lucha individual.

Tanto estos temas, como el resto de temas transversales, podrían tratarse a través de los siguientes recursos que podrían ser expuestos:

- Creación de cómics.

- Ilustraciones.

- Diseño de páginas publicitarias.

- Creación de videos cortos.

- Creación de libretas animadas.

- Realización de carteles y exposición de los mismos.

- Creación de murales.

- Creación de trabajos volumétricos.

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAK

2021-22

**1º.ESO CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE SEGÚN LOS BLOQUES DE CONTENIDO**

**BLOQUE I EXPRESIÓN PLÁSTICA**

CONTENIDOS 1ºESO

Imagen. Elementos de configuración. Punto, línea, plano.

Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.

Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos.

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

Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.

Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos. Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

**Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL-CCEC**

Est.PV.1.1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones grafico plásticas propias y ajenas.

**Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CCEC**

Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

**Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros. CIEE-CCEC**

Est.PV.1.3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores…). Est.PV.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.

**Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CCEC**

Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,…), para expresar ideas, experiencias y emociones.

**Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CD-CCEC**

Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustrativa.Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

**Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CIEE-CCEC**

Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.

**Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA-CD**

Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.

**Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas , húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CSC-CCEC**

Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.

Est.PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones…) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.

Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas

Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

**BLOQUE 2 COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

CONTENIDOS 1ºESO

Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual.

Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad.

Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Estructura formal de las imágenes .Imágenes figurativas y abstractas.

La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados).

Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija: cómic, fotografía, fotonovela, e infografía. Imagen secuencial (cómic, story-board, fotonovela, etc.). Fases del proceso de realización.

Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación y aplicaciones informáticas.

Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN , COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

**Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT**

Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

**Crit.PV.2.3. Identificar significante y significado en un signo visual. CCL**

Est.PV.2.3.1. Distingue significante y significado en un signo visual. Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

**Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CCEC**

Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

**Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. CCL**

Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.

Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos…).

**Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL-CCEC**

Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

**Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CCEC - CD-CCEC**

Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía

Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

**Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCEC-CCL**

Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

**Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CD-CCEC**

Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

**Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL**

Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

**Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL-CD**

Est.PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

**Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CSC-CCEC**

Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.

**Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CCL-CCEC**

Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.

**Crit.PV.2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. CCEC-CSC**

Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

**Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CMCT-CD**

Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

**BLOQUE 3 DIBUJO TÉCNICO**

CONTENIDOS 1 ºESO

Herramientas propias del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón. La geometría en el arte y la naturaleza.

Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad.

Segmentos: Trazados y operaciones Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.

Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones.

Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos.

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

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN , COMPETENCIAS CLAVE Y**

**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

**Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT-CCEC**

Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno

Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.

**Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT-CAA**

Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.

**Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT**

Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

**Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT**

Est.PV.3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.

**Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, la escuadra y el cartabón realizando ejercicios variados para familiarizarse con estas herramientas. CMCT-CCEC**

Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior**.**

**Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT**

Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos

**Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT**

Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

**Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT**

Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás**.**

**Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT**

Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.

**Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT**

Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.

**Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT**

Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.

**Crit.PV.3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL-CMCT**

**Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT-CCEC**

Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.

**Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT-CAA**

Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.

**Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT**

Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.

**Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CCEC-CMCT**

Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.

**Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT-CCEC Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT-CAA**

**Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT**

Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.

**Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT**

Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.

**PROGRAMACIÓN DE AULA 1º E.S.O.**

**PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.**

**PROGRAMACIÓN DE AULA 1º E.S.O.**

**UNIDAD1. LA IMAGEN VISUAL. 1º ESO.**

Contribución para el desarrollo de las competencias básicas.

**Competencia social y ciudadana:** En el conocimiento de las funciones comunicativas que conlleva el mundo de la plástica en sus imágenes con sus significados, sus elementos visuales, sus técnicas y materiales

**Competencia cultural y artística:** A través del conocimiento de formas y sus diferentes lecturas según sean figurativas, abstractas, surrealistas impresionistas… Entendiendo sus convencionalismos para la comunicación y expresión artística- Respecto al mundo del cómic esta competencia se irá ampliando por la adquisición de su lenguaje propio cartelas, viñetas, globos, encuadres…

**Competencia lingüística:** Por el conocimiento de vocabulario nuevo con términos como: unidad, contraste, homogeneidad, imagen mental, imagen simbólica, imagen analógica.

**Tratamiento de la información y competencia digital:** En aquellos contenidos relacionados con el diseño gráfico y la transformación de imágenes. Y en el mundo de la publicidad por el conocimiento de los diferentes medios audiovisuales , gráficos y editoriales.

**Objetivos.**

-Identificar las relaciones de los componentes de las imágenes en el entorno visual cotidiano.

-Saber interpretar imágenes en movimiento mediante la aplicación del lenguaje del cómic y representar historias.

- Las imágenes y sus características propias. Saber realizar imágenes fijas con mensajes coherentes según los fines propuestos.

-Valorar la función estética, informativa y cultural de diferentes tipos de imágenes.

-Utilizar de manera limpia y ordenada los materiales y la técnica del fotocollage en las presentaciones gráfico-plásticas.

**Conceptos.**

- Introducción a la percepción de la imágen: el sentido de la vista. Relaciones de las formas y del entorno en la percepción visual.

- El entorno público y privado: la contaminación visual.

- Tipos de imágenes: visuales, representativas de la realidad, mentales, simbólicas, fijas, en movimiento.

- Los *mass media* y la publicidad: canales de comunicación de masas.

- El lenguaje del cómic.

- Introducción a la forma plana: formas cerradas y abiertas; formas regulares e irregulares; formas positivas y negativas.

- El diseño gráfico publicitario

**Procedimientos.**

- Análisis de los mensajes transmitidos por diferentes imágenes visuales.

- Lectura de imágenes. Pautas para la lectura objetiva y subjetiva de imágenes.

- Transformación de imágenes.

- Utilización de imágenes para crear otras nuevas.

- Empleo del lenguaje del cómic para analizar imágenes.

- Realización de cómic para narrar historias.

- Uso de formas positivas y negativas para crear imágenes.

- Utilización de distintos materiales y técnicas plásticas.

**Actitudes.**

- Valoración de las calidades estéticas y plásticas, junto con las posibilidades comunicativas y expresivas de las imágenes.

- Posicionamiento crítico frente a los mensajes que transmiten los anuncios publicitarios.

- Autonomía en la interpretación y apreciación de las imágenes.

- Valoración de la función cultural de las imágenes artísticas en la historia.

- Valoración de la precisión, el rigor y la limpieza en la elaboración de las representaciones gráfico-plásticas.

**Criterios de evaluación.**

- Conocer los componentes de la imagen, es decir, el significado, los elementos visuales, los materiales y las técnicas.

- Reconocer y realizar diferentes tipos de imágenes (visuales, representativas de la realidad o figurativas, mentales, simbólicas, etc.) según los fines propuestos: estéticos, de comunicación, etcétera.

- Descubrir y analizar las relaciones que pueden existir entre las formas entre sí y las formas con el entorno.

- Saber realizar una lectura, objetiva y subjetiva, de imágenes bidimensionales sencillas: dibujos, pinturas, cómic, fotografía, etc.

- Aplicar el lenguaje del cómic en el análisis de imágenes sencillas en movimiento.

- Diferenciar las partes de una forma plana: contorno, dintorno y silueta.

- Reconocer y realizar diferentes tipos de formas planas (cerradas y abiertas, regulares e irregulares, positivas y negativas).

- Manipular y crear imágenes con significados coherentes.

- Criticar con autonomía los mensajes discriminatorios y sexistas de los anuncios publicitarios.

- Distinguir y rechazar la contaminación visual en el entorno público y privado.

- Criticar con autonomía los mensajes discriminatorios y sexistas de los anuncios publicitarios.

- Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.

- Trabajar con exactitud, orden y limpieza en la realización de las presentaciones gráfico- plásticas

**UNIDAD 2. ELEMENTOS VISUALES DE LA IMAGEN**

Contribución para la adquisición de las competencias básicas.

**Competencia para aprender a aprender:** A través de acciones como describir e investigar con la línea estructural, la línea en el espacio, la línea configuradora de formas y la línea en el dibujo realista. Lo mismo será aplicado a experimentar con el plano, la textura, la profundidad…

**Competencia cultural y artística:** Adquiriendo conocimientos sobre cómo se han utilizado en la Historia del Arte todos estos elementos estructurales- Viendo como el diferente tratamiento de la línea, la mancha, el plano y la profundidad, configuran los diferentes estilos o tendencias: Impresionismo, expresionismo, cubismo, puntillismo, futurismo, barroco, clasicismo etc…

**Objetivos**.

- Identificar los elementos visuales que configuran las imágenes en el entorno visual cotidiano y en las obras de arte.

- Conocer los diferentes tipos de puntos, líneas, planos y texturas que se pueden emplear para la construcción de imágenes propias y ajenas.

- Realizar imágenes y expresarse de forma personal, utilizando las características expresivas de los elementos visuales de la imagen.

- Valorar las obras de arte con curiosidad y deseo de comprensión de los mensajes que éstas pueden transmitir.

**Conceptos.**

- El punto, la línea, el plano y la textura como elementos configuradores de formas, espacios e imágenes.

- Expresividad de los elementos visuales de la imagen.

- Texturas naturales y artificiales; la textura visual y la textura táctil.

- Introducción a la utilización de las ceras. Acercamiento a la técnica del esgrafiado.

**Procedimientos.**

- Experimentación gráfica de formas e imágenes gráficas con diferentes tipos de puntos, líneas y planos.

- Investigación experimental de las posibilidades expresivas de los elementos que configuran formas e imágenes.

- Interpretación de los valores plásticos de las texturas naturales, artificiales, visuales y táctiles.

- Utilización de texturas visuales y táctiles en la representación de formas e imágenes.

- Investigación experimental en las posibilidades expresivas de los procedimientos y técnicas para obtener diferentes puntos, líneas, planos y texturas.

**Actitudes.**

- Interés por descubrir y analizar los valores expresivos de los elementos visuales que aparecen en las imágenes.

- Interés por comprender la estética de diferentes manifestaciones artísticas, con curiosidad y valoración de sus posibilidades expresivas y comunicativas.

- Autonomía en la representación y apreciación de las imágenes.

- Valoración del rigor y la limpieza en la elaboración de las representaciones gráfico-plásticas, ajustándose a las normas de presentación establecidas.

**Criterios de evaluación**.

- Analizar y describir gráfica y plásticamente imágenes propias y ajenas, identificando sus elementos constructivos: puntos, líneas, planos y texturas.

- Diferenciar y utilizar los diferentes tipos de puntos, líneas y planos en representaciones gráficas y plásticas, propias y ajenas.

- Diferenciar la variedad de texturas naturales, artificiales, visuales y táctiles que tienen las distintas superficies y producir texturas mediante la utilización de frotados con materiales diversos.

- Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.

- Conocer y utilizar adecuadamente técnicas y materiales para expresarse con los diferentes elementos del lenguaje visual.

- Valorar las cualidades estéticas de las imágenes en el entorno visual cotidiano y en las obras de arte, mostrando interés por los mensajes que éstas pueden dar**.**

**UNIDAD 3. EL COLOR**. **1º ESO**

Contribución para la adquisición de las competencias básicas

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** Aprendiendo teorías físicas del color, observando el color en la Naturaleza, estudiando la perspectiva aérea, la grisalla…

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento del uso del color en el arte, el color en el mundo audiovisual, significados de los colores e intencionalidad del color. Diferenciando el tono del valor y de la saturación.,

**Autonomía e iniciativa personal:** Para trabajar experimentando con el color a partir de conocimientos sobre el triángulo cromático y el cubo de colores.

**Competencia matemática:** Para poder utilizar el cubo de Alfred Hickenthier y su sistema de códigos.

**Objetivos.**

- Comprender el origen del color y la capacidad de los objetos para reflejar o absorber luz blanca.

- Conocer y diferenciar el color luz del color pigmento, las luces primarias y secundarias, y su influencia sobre la apariencia de los objetos.

- Conocer los colores pigmentos primarios y secundarios. Trabajar con sus mezclas para el análisis y la realización de diferentes imágenes.

- Conocer y diferenciar las cualidades del color.

- Conocer distintos sistemas codificados del color para realizar composiciones plásticas.

- Conocer diferentes gamas de colores y trabajar con sus mezclas utilizando diversos criterios de relación cromática.

- Investigar las posibilidades expresivas de las témperas y las tintas con diferentes materiales y técnicas.

- Analizar las distintas sensaciones, significados y aplicaciones del color en obras de arte de distintos periodos artísticos.

**Conceptos.**

- El origen del color.

- Formación y mezclas de colores. Color luz. Color pigmento.

- Las cualidades del color: tono, valor y saturación.

- Las gamas cromáticas: colores fríos y colores calientes.

- El color como sistema codificado: el círculo, el triángulo y el cubo de los colores.

-El color como elemento expresivo para representar y estructurar, formas e imágenes.

- El color como medio de expresión.

**Procedimientos.**

- Aplicaciones sencillas de diferentes sistemas codificados de la teoría del color en la resolución de propuestas concretas sencillas.

- Identificación de las diferentes cualidades del color en imágenes propias y ajenas, y su importancia en la imagen.

- Realización de mezclas cromáticas y su aplicación en representaciones grafico-plásticas, cumpliendo objetivos expresivos concretos.

- Investigación en el uso de la témpera y la tinta como materiales expresivos de diferentes técnicas cromáticas.

- Análisis del color en obras de arte de diferentes periodos históricos.

**Actitudes.**

- Aprecio por las diferentes sensaciones, significados y aplicaciones del color en diferentes tipos de imágenes.

- Valoración de las posibilidades plásticas y estéticas de los materiales utilizados para expresarse cromáticamente.

- Interés por las posibilidades de exploración de las técnicas cromáticas

**Criterios de evaluación.**

- Comprender el origen del color y la capacidad de los objetos para reflejar o absorber luz blanca.

- Conocer y diferenciar el color luz del color pigmento y sus mezclas básicas.

- Conocer y diferenciar las cualidades del color.

- Describir gráfica y plásticamente una imagen, empleando diferentes sistemas codificados del color.

- Utilizar diferentes gamas y criterios cromáticos para componer y configurar imágenes: analogía y contrastes.

- Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.

- Investigar las posibilidades técnicas y expresivas de las témperas y las tintas para la realización de diferentes tipos de mezclas cromáticas.

- Valorar las cualidades cromáticas del entorno, objetos, imágenes y obras de arte.

**UNIDAD 4. ESPACIO Y VOLUMEN. 1º ESO.**

Contribución a la adquisición de las competencias básicas

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** Por la comprensión de la percepción de lo tridimensional y de cómo se representa en el Arte.

**Competencia cultural y artística:** A través de la aproximación a la perspectiva isométrica y caballera, el sistema diédrico y el cónico. También por las posibilidades de técnicas y materiales de la escultura.

**Competencia lingüística:** A partir del conocimiento de nuevos términos relacionados con los sistemas de geometría descriptiva.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como cota, alejamiento, traza vertical, traza horizontal, proyección, alzado, planta, perfil…

**Objetivos.**

- Conocer y analizar las relaciones cerca-lejos entre las formas planas.

- Conocer y analizar las relaciones de luz y sombra en formas y objetos.

- Utilizar los materiales y la técnica de los lapiceros de colores para la representación del espacio y el volumen en propuestas gráficas.

- Representar gráficamente el espacio y el volumen en soportes bidimensionales.

- Analizar el espacio y el volumen en imágenes bidimensionales, reconociendo las relaciones que aparecen entre los objetos.

- Conocer y utilizar procesos de representación de espacios y objetos como estrategia para la realización de obras plásticas.

- Conocer los fundamentos teóricos de la perspectiva cónica.

- Resolver problemas de representación de sólidos poliédricos sencillos en perspectiva cónica frontal.

- Conocer y aplicar otras maneras de representar el espacio y los objetos, además de con la perspectiva cónica.

- Utilizar la luz como elemento significativo para crear perspectiva en las representaciones grafico-plásticas.

**Conceptos.**

- Representación de espacios y objetos.

- Relaciones entre formas planas: cambio de tamaño, contacto, separación, transparencia, solapamiento, intersección, penetración, contraste tonal.

- El principio de deformación: oblicuidad, tamaño de las figuras, el color en figuras y espacios.

- La perspectiva cónica: planos, rectas y puntos que la configuran.

- Tipos de perspectiva cónica.

- Situación de los elementos básicos de la perspectiva cónica.

**Procedimientos.**

- Observación y análisis del espacio.

- Experimentación y representación del espacio por medio de formas bidimensionales.

- Búsqueda de resultados tridimensionales aprovechando el desarrollo de objetos sencillos.

- Análisis y representación del volumen en obras de arte y realizaciones plásticas propias.

- Aplicación de diversos elementos que configuran la perspectiva cónica para la resolución de problemas.

- Representación gráfica de sólidos sencillos en perspectiva cónica frontal.

- Utilización de la perspectiva atmosférica en la representación gráfico-plástica de espacios.

- Aplicación de la luz en espacios y objetos para generar perspectiva.

- Empleo de otros métodos de representación para crear nuevas visiones del espacio y de los objetos.

**Actitudes.**

- Interés por descubrir las relaciones entre formas planas en el espacio, mediante la observación de la realidad y su relación con las imágenes.

- Aprecio y respeto por las distintas soluciones que aportan los compañeros de clase ante la misma propuesta.

- Valoración de las operaciones con los elementos que configuran la perspectiva cónica para obtener imágenes concretas.

- Interés por comprender la perspectiva cónica como sistema de representación de objetos.

- Apreciación de la perspectiva cónica como sistema de representación de objetos, similar a la percepción del ojo humano.

**Criterios de evaluación**.

- Describir gráficamente formas identificando su orientación espacial y la relación entre sus direcciones.

- Conocer y utilizar procesos de representación de espacios y objetos como estrategia para la realización de obras plásticas.

- Conocer los fundamentos teóricos de la perspectiva cónica.

- Conocer aplicar otras maneras de representar el espacio y los objetos además de la perspectiva cónica.

- Representar sensaciones espaciales en soportes bidimensionales, utilizando diferentes relaciones entre formas planas: cambio de tamaño, contacto, separación, transparencia, solapamiento, intersección y penetración.

- Describir en representaciones gráficas las relaciones de luz y de sombra de formas y objetos, para crear sensaciones espaciales.

- Utilizar la luz como elemento significativo para crear perspectiva en las representaciones gráfico-plásticas.

- Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.

- Investigar las posibilidades técnicas y expresivas de los lapiceros de colores y de grafito como medio de expresión gráfico-plástica

**UNIDAD 5. TRAZADOS GEOMÉTRICOS**. **1º ESO**

Contribución para la adquisición de las competencias básicas

**Competencia matemática:** Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos como angulos, segmentos, paralelas, perpendiculares, diferentes elementos de la circunferenciay el Teorema de Thales.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** Siendo progresivamente más habilidosos en el manejo de los diferentes útiles del dibujo técnico. Buscando una manera autónoma de realizar composiciones **y** aprendiendo a relacionar lo artístico con lo técnico.

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones

**Objetivos**.

- Conocer y emplear adecuadamente los útiles de dibujo técnico para realizar los trazados geométricos elementales.

- Diferenciar y utilizar los diferentes signos y elementos geométricos: puntos y líneas.

- Realizar operaciones con segmentos, rectas y semirrectas.

- Conocer los elementos de la circunferencia y los trazados para su división en partes iguales.

- Reconocer y clasificar ángulos según sus grados y con respecto a otros ángulos.

- Construir y operar con diferentes tipos de ángulos.

- Utilizar el Teorema de Tales para dividir un segmento no sólo en partes iguales, sino también en partes proporcionales.

- Emplear las líneas rectas para componer imágenes estéticas-

**Conceptos**.

- Instrumentos y materiales sencillos para la realización de trazados geométricos.

- Elementos geométricos: puntos, líneas y arcos de circunferencia.

- Operaciones con segmentos, rectas y semirrectas.

- La circunferencia y su división en partes iguales.

- Rectas paralelas y perpendiculares. Mediatriz de un segmento.

- El ángulo. Clasificación de ángulos.

- Operaciones con ángulos: suma, resta y división.

- El Teorema de Thales.

**Procedimientos**.

- Utilización de los instrumentos de trazado geométrico y de medida.

- Aplicación de signos en la elaboración de trazados con segmentos, rectas y semirrectas.

- Trazado de rectas: paralelas y perpendiculares.

- Trazado de la bisectriz de un ángulo.

- Representación de la circunferencia y de sus elementos.

- Trazados para dividir una circunferencia en partes iguales.

- Representación de ángulos iguales.

- Trazado de la suma, resta y división de ángulos.

- División de un segmento en partes iguales y en partes proporcionales.

- Composición con líneas rectas.

**Actitudes**.

- Valoración de la precisión, el rigor y la limpieza en el trazado de las representaciones geométricas.

- Curiosidad ante las formas geométricas y sus trazados.

- Disposición para aplicar las cualidades expresivas de los trazados geométricos en la elaboración de creaciones plásticas.

- Reconocimiento de la importancia de los trazados geométricos para construir y configurar formas complejas.

- Curiosidad por los trazados geométricos y su aplicación al campo del arte y del diseño.

**Criterios de evaluación**.

- Conocer diferentes tipos de papel e instrumentos gráficos, junto con sus características más significativas.

- Utilizar apropiadamente el compás, la regla, el juego de escuadras y el transportador de ángulos en la resolución de problemas.

- Conocer y utilizar adecuadamente los signos y elementos geométricos (puntos y rectas).

- Trazar paralelas utilizando la regla y el compás, y realizar diferentes trazados de perpendiculares a una recta, por un punto de la misma y desde un punto exterior a ella.

- Conocer el concepto de ángulo y la clasificación que de ellos se puede hacer según sus grados y respecto a otros ángulos.

- Saber operar con ángulos: trazar su bisectriz, construir un ángulo igual a otro dado y realizar ejercicios de suma, resta y división de ángulos.

- Saber operar con segmentos: sumar, restar y multiplicar segmentos; dividir un segmento en partes iguales, y en partes proporcionales.

- Elaborar dibujos donde las rectas y los ángulos sean los elementos principales de la composición.

- Exactitud, orden y limpieza en la realización de las presentaciones gráfico-plásticas.

- Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.

**UNIDAD 6. FORMAS POLIGONALES.1º ESO.**

Contribución a la adquisición de competencias básicas.

**Competencia matemática:** Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos como polígonos regulares e irregulares. El triángulo y su clasificación. Puntos y líneas notables del triángulo. Los polífonos regulares y su construcción.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** Siendo progresivamente más habilidosos en el manejo de los diferentes útiles del dibujo técnico. Buscando una manera autónoma de realizar composiciones **y** aprendiendo a relacionar lo artístico con lo técnico.

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones

**Objetivos**.

- Conocer y dibujar diferentes construcciones de triángulos y cuadriláteros, aplicándolos a la resolución de problemas específicos.

- Distinguir los distintos tipos de triángulos y cuadriláteros, y conocer las características de los mismos.

- Saber las características de las redes básicas y utilizarlas para dibujar formas planas.

- Construir polígonos regulares, conociendo el radio de la circunferencia circunscrita, aplicando para su trazado métodos particulares (triángulo, cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono y octógono).

- Realizar polígonos regulares, conociendo el radio de la circunferencia circunscrita, aplicando un método general para todos ellos.

- Aplicar las construcciones estudiadas al diseño de formas bidimensionales.

- Relacionar los polígonos regulares con elementos de la naturaleza y del arte.

- Dibujar formas poligonales iguales aplicando los procedimientos de triangulación, radiación y coordenadas.

- Dibujar figuras semejantes utilizando los métodos de coordenadas y de la cuadrícula.

**Conceptos**.

- Instrumentos y materiales para la realización de trazados geométricos.

- Introducción a las formas poligonales.

- Los triángulos: origen, construcción y características.

-Los cuadriláteros: origen, construcción y características.

- Formas geométricas bidimensionales. Polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

- La igualdad en las formas poligonales bidimensionales. Métodos de la triangulación, radiación y coordenadas.

- La semejanza en las formas poligonales bidimensionales.

**Procedimientos**.

- Observación de la línea recta como elemento configurador de obras gráfico-plásticas.

- Observación y análisis del triángulo y de los cuadriláteros en las formas y objetos cotidianos.

- Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia conociendo su radio. Métodos particulares: trazados del triángulo equilátero, cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono y octógono.

- Dibujo de un polígono regular cualquiera aplicando un método general para su construcción.

- Aplicación de los polígonos regulares en el diseño bidimensional.

- Trazado de formas poligonales iguales aplicando los procedimientos de triangulación, radiación y coordenadas.

- Trazado de formas poligonales semejantes.

**Actitudes.**

- Valoración de la precisión, el rigor y la limpieza en la elaboración de las representaciones geométricas.

- Búsqueda de soluciones a los problemas geométricos planteados.

- Curiosidad ante las formas geométricas del entorno.

- Disposición para descubrir cualidades expresivas en el entorno.

- Interés por superar estereotipos y convencionalismos en las representaciones de formas geométricas.

**Criterios de evaluación**.

- Conocer las formas poligonales básicas: triángulos y cuadriláteros.

- Conocer los diferentes tipos de triángulos según sus lados y sus ángulos, y sus rectas notables.

- Saber construir triángulos: escaleno, equilátero e isósceles.

- Saber construir cuadriláteros: cuadrado, rectángulo, rombo, romboide, trapecio y trapezoide.

- Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y avanzar en sus destrezas y conocimientos.

- Construir polígonos regulares (triángulo equilátero, cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono y octógono) conociendo el radio de la circunferencia circunscrita a ellos, empleando el método general y métodos particulares.

- Conocer las propiedades básicas de la igualdad y de la semejanza.

**CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN MÍNIMOS 1º E.S.O.**

**Realización de las prácticas que se realicen a propuesta del profesor, y en cuya ejecución se observe la asimilación de los contenidos mínimos impartidos en cada una de las Unidades Didácticas. Son los que se presentan a continuación.**

* Conocer diferentes tipos de imágenes y las características que diferencian unas de otras y sus elementos grafico plásticos.
* Realizar imágenes y expresarse de forma personal, utilizando las características expresivas de los elementos visuales de la imagen.
* Conocer el concepto de textura, sabiendo diferenciar las texturas naturales y artificiales, visuales y táctiles, así como saber elaborarlas con diversas técnicas.
* Comprender el origen del color y la capacidad de los objetos para reflejar o absorber la luz blanca.
* Conocer y diferenciar el color luz del color luz del color pigmento.
* Distinguir los colores pigmentos primarios y secundarios.
* Conocer y analizar las relaciones cerca-lejos entre las formas planas.
* Conocer y analizar las relaciones de luz y sombra en formas y objetos.
* Realizar una composición con distintos materiales procurando que sea proporcionada y ofrezca un aspecto realista.
* Describir objetos sencillos del entorno con los lenguajes objetivos y subjetivos, aplicando las técnicas plásticas estudiadas.
* Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos básicos adecuados para la realización de imágenes gráficas plásticas.
* Realización de trazados geométricos sencillos mediante puntos, semirrectas, rectas y ángulos. Conocer y realizar triángulos y cuadriláteros, distinguiendo tipo y características de los mismos.
* Realizar formas geométricas, aplicando los conceptos de igualdad, simetría y asimetría.
* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y**

**RECUPERACIÓN PARA 1º E.S.O.**

**CRITERIO BÁSICO Y GENERAL:**

El profesor evaluará del alumno sus trabajos prácticos, sus capacidades perceptivas y expresivas y los conceptos aprendidos en cada unidad didáctica. Evaluará también su propio papel en el tratamiento dado en cada unidad didáctica, el interés despertado en los alumnos, los recursos empleados, la utilidad de las actividades propuestas y las dificultades que surjan.

1. **EVALUACIÓN INICIAL.**

Durante este curso 2019-2020 se realiza una evaluación inicial a un mes de empezar el curso, en nuestro caso se va a proceder utilizando como referencia una serie de trabajos y pruebas de carácter general en las que se aprecien aspectos como:

- el manejo de la expresión gráfica.

- el uso de las proporciones.

- el manejo de las escalas.

-su conocimiento de los conceptos propios del lenguaje visual.

-sus estrategias para resolver un trabajo plástico.

**Se podrán presentar a modo de batería de ejercicios o bien en forma de actividades de mayor tiempo de ejecución que recojan varios de los puntos descritos.**

1. **PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN:**

**Criterios de calificación**

**-1. Uso de los materiales:**

-Si el material requerido para realizar las actividades en la fecha exigida no lo trae el alumno se llevará un registro y cuando se considere grave, se avisará a las familias. También podría redactarse un parte de amonestación, valorando las diferentes circunstancias.

-Trata de forma cuidadosa el material aportado por el profesor, el suyo propio y el de las instalaciones.

-En las actividades extraescolares cuida los objetos de los diferentes lugares, sobre todo aquellos que tengan valor artístico o patrimonial.

**-2. Puntualidad en las entregas:**

-Los trabajos se entregarán terminados y en la fecha anunciada.

-Aquellos trabajos entregados fuera de plazo, se recogerán a criterio de cada profesor según las circunstancias que hubiesen originado el retraso.

-De recogerse el trabajo fuera de plazo, se registrará penalizando en un porcentaje proporcional al tiempo de retraso, que no excederá un punto sobre los diez totales.

**-3. Contenidos:**

Se dividirá cada trabajo práctico en diferentes aspectos evaluables, teniendo en cuenta las características individuales y el progreso del alumno. Se valorará el esfuerzo y los conocimientos demostrados.

De acuerdo con este marco, en la calificación de las actividades de aprendizaje, se valorarán de 0 a 10 los siguientes aspectos que se calificarán en función del grado de consecución. En los siguientes párrafos se presentan de menor a mayor.

a.- Consciencia de la finalidad del trabajo:

-Sabe que el trabajo sirve, pero no concreta para qué.

-Comprende parcialmente el fin de su trabajo.

-Comprende y es capaz de verbalizar para qué sirve su trabajo.

b.- Búsqueda y organización de las fuentes:

-No sabe ir más allá de lo que le entrega el profesor

-Recoge información pero no sabe organizarla.

-Recoge, organiza y aplica la información al trabajo.

-Comprende la información y abstrae los puntos necesarios para el trabajo.

c.- Planificación del trabajo

-Aborda el trabajo sin un plan previo

-Trabaja por impulsos intuitivos sin utilizar la lógica.

-Planifica los pasos a seguir

-Establece una secuencia adecuada que va adaptando a cada necesidad.

d.- Creatividad

-Trabaja por modelos: copia o imita.

-Aporta pequeñas variantes a modelos ya vistos.

-Combina soluciones de varios modelos y aporta sus propias ideas

-Inventa soluciones propias.

e.- Habilidades y destrezas específicas

-No conoce las técnicas y manifiesta muy poca habilidad con los materiales.

-Conoce recursos técnicos básicos pero su nivel de habilidad es escaso.

-Conoce las técnicas y es hábil.

-Tiene una buena gama técnica y es capaz de seleccionar la más adecuada.

f.- Corrección en la presentación

-No cuida el material ni se interesa por el aspecto del trabajo

-Cuida los materiales y el proceso pero desprecia el producto final.

-Valorará la presentación, rigor y presentación de su trabajo.

-Se preocupa por los constituyentes de su trabajo y adecúa estos al propósito final

**Para poder realizar la media aritmética de los contenidos, deberán estar aprobados al menos 2/3 del total de los trabajos. Además en todas las unidades didácticas deberá haber un porcentaje de las actividades aprobadas, si estas fuesen de breve ejecución. Para poder aprobar cada una de las evaluaciones tendrán que entregar el total de los ejercicios propuestos.**

**2. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENES.**

A lo largo del curso se podrán ir recuperando las evaluaciones pendientes presentando aquellos trabajos más significativos señalados por el profesor. Bien por no haber sido entregados en su día o por que el resultado pudiera ser deficiente o con errores.

**3. PRUEBAS EXTRAORDINARIAS :**

Para recuperar la asignatura los profesores podrán:

- Hacer una propuesta de trabajos nuevos acorde con los contenidos mínimos.

- Ofrecer la posibilidad de que el alumno entregue, corrija, o termine los no superados a lo largo del curso.

- Exigir a los alumnos que se han negado a trabajar a lo largo del curso, que entreguen una amplia batería de los trabajos más representativos de los diferentes contenidos. Tendrán como base los contenidos mínimos no pudiendo obtener una nota superior al 5.

- Además se realizará una prueba escrita en la que se recojan los mínimos de cada evaluación, que deberá superar, para poder mediarla con el resto de los trabajos entregados.

**Estas decisiones previas a la propuesta, el profesor las tomará estudiando cada caso de forma individual.**

**4. ADAPTACIONES CURRICULARES:**

Los alumnos que necesitan adaptaciones curriculares deberán seguir los mismos procedimientos y criterios de evaluación que sus compañeros, adaptándolos a su nivel curricular que en el caso de este curso será de 3º de Primaria. En el caso de que un alumno evolucione positivamente y alcance sucesivamente los diferentes objetivos de Primaria, será evaluado como el resto de sus compañeros.

**ANEXO: MÍNIMOS PARA EL POSIBLE CONFINAMIENTO TEMPORAL DE ALGÚN ALUMNO.1º ESO**

**U1. LA IMAGEN VISUAL. 1º ESO.**

- Introducción a la percepción de la imagen: el sentido de la vista. Relaciones de las formas y del entorno en la percepción visual.

- El lenguaje del cómic.

- El diseño gráfico publicitario.

**U2. ELEMENTOS VISUALES DE LA IMAGEN. 1º ESO**

- El punto, la línea, el plano y la textura como elementos configuradores de formas, espacios e imágenes.

- Expresividad de los elementos visuales de la imagen.

**U3. EL COLOR**. **1º ESO**

- Formación y mezclas de colores. Color luz. Color pigmento.

-El color como elemento expresivo para representar y estructurar, formas e imágenes.

**U4. ESPACIO Y VOLUMEN. 1º ESO.**

- Relaciones entre formas planas: cambio de tamaño, contacto, separación, transparencia, solapamiento, intersección, penetración, contraste tonal.

- La perspectiva cónica: planos, rectas y puntos que la configuran.

**U5. TRAZADOS GEOMÉTRICOS**. **1º ESO**

- Operaciones con segmentos, rectas y semirrectas.

- La circunferencia y su división en partes iguales.

- Rectas paralelas y perpendiculares. Mediatriz de un segmento.

- El ángulo. Clasificación de ángulos.

- Operaciones con ángulos: suma, resta y división.

- El Teorema de Thales.

**U6. FORMAS POLIGONALES.1º ESO.**

- Los triángulos: origen, construcción y características.

-Los cuadriláteros: origen, construcción y características.

- Formas geométricas bidimensionales. Polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

**PROGRAMACIÓN 2º E.S.O.**

**2º DE ESO CONTENIDOS,CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE SEGÚN LOS BLOQUES DE CONTENIDO.**

2ºESO

BLOQUE I EXPRESIÓN PLÁSTICA

CONTENIDOS 2ºESO

Elementos configurativos de los lenguajes visuales.

Valores expresivos del punto, la línea y el plano Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.

Recursos gráficos. Elementos de composición y organización. Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión.

Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad... Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.

Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos.

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

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

Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.

Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales. Métodos creativos. Composiciones.

Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas.

Collage. Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.

Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

**Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL-CCEC**

Est.PV.1.1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones grafico plásticas propias y ajenas.

**Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAAC-CCEC**

Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

**Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CIEE-CCEC**

Est.PV.1.3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores…). Est.PV.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.

**Crit.PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CMCT-CCEC**

Est.PV.1.4.1. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.

**Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CCEC**

Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,…), para expresar ideas, experiencias y emociones.

**Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CD-CCEC**

Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustrativa.Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

**Crit.PV.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CCEC**

Est.PV.1.7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de frottage, estarcido… utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.

**Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CAA**

Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.

**Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA-CD**

Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.

**Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CCEC**

Est.PV.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.

**Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA-CSC-CCEC**

Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.

Est.PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones…) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.

Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas

Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las activi

BLOQUE 2 COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS 2ºESO

Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual.

Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad.

Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Estructura formal de las imágenes .Imágenes figurativas y abstractas.

La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados).

Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

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

Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales.

Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario.

Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Cámara fotográfica, cámara de vídeo, programas informáticos, etc. Factores de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc.

Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón. Valoración crítica de la obra de arte.

**Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT**

Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

**Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusioneópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT-CCEC**

Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

**Crit.PV.2.3. Identificar significante y significado en un signo visual. CCL**

Est.PV.2.3.1. Distingue significante y significado en un signo visual. Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

**Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CCEC**

Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

**Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. CCEC**

Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.

Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos…).

**Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL-CAA**

Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

**Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CCEC - CD-CCEC**

Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía

Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

**Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCEC-CCL**

Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

**Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CD-CCEC**

Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

**Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL**

Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

**Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL-CD**

Est.PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

**Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CSC-CCEC**

Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.

**Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CCL-CCEC**

Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.

**Crit.PV.2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. CCEC-CSC**

Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

**Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CMCT-CD**

Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3 DIBUJO TÉCNICO

CONTENIDOS 2ºESO

Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón. Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza.

Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones. Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia.

Elementos de la circunferencia, posiciones relativas. Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.

Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones. Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos. Relatividad del tamaño de las formas.

Proporción y escalas. Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano.

Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales.

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

**Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT-CCEC**

Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno

Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.

**Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT-CAA**

Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.

**Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT**

Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

**Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT**

Est.PV.3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.

**Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT-CCEC**

Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior**.**

**Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT**

Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.

**Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT**

Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

**Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT**

Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás**.**

**Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT**

Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.

**Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT**

Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.

**Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. CMCT**

Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.

**Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT-CCEC**

Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.

**Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT-CAA**

Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.

**Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT**

Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.

**Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CCEC-CMCT**

Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.

**Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT-CCEC Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.**

**Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT-CAA**

Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.

**Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT**

Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.

**Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT**

Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.

**Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT**

Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.

Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

**Crit.PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.** **CMCT-CCEC**

Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

Est.PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

**Crit.PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT**

Est.PV.3.23.1. Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.

**Crit.PV.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.** **CMCT-CCEC**

Est.PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.

**Crit.PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT**

Est.PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.

**Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT-CCEC**

Est.PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

**Crit.PV.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT**

Est.PV.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.

**Crit.PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT-CCEC**

Est.PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

**Crit.PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT-CCEC**

Est.PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

**PROGRAMACIÓN DE AULA 2º ESO**

**PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO**

**PROGRAMACIÓN DE AULA**

**UNIDAD1.EL LENGUAJE VISUAL.2º ESO.**

Contribución a la adquisición de las competencias básicas

**Competencia social y ciudadana:** En el conocimientode las funciones comunicativas que engloba el mundo de la plástica en sus imágenes con sus valores interpretativos y documentales.

**Competencia cultural y artística:** A través del conocimiento de signos y símbolos. Convencionalismos para la comunicación y expresión artística-

**Competencia lingüística:** Por el conocimiento de vocabulario nuevo con términos como icono, estilo, analógico, abstracto, figurativo….

**Tratamiento de la información y competencia digital:** En aquellos contenidos relacionados con el diseño y el dibujo técnico

.

**Objetivos.**

- Conocer y utilizar el lenguaje visual como instrumento significativo de comunicación entre los seres humanos

- Interpretar las diferentes funciones (informativa, expresiva, estética y representativa) que las imágenes tienen en la comunicación visual.

- Apreciar los signos y los símbolos como medio de comunicación del ser humano a través de su historia.

- Conocer los medios de comunicación más importantes que utilizan las imágenes estáticas como vehículo para transmitir mensajes: prensa, fotografía, diseño, pintura, escultura, arquitectura, cómic.

- Conocer los medios de comunicación más importantes que utilizan las imágenes en movimiento como vehículo para transmitir mensajes: cine, vídeo, televisión, infografía.

- Planificar, de manera individual o colectiva, las fases del proceso de realización de un proyecto de creación de una obra

**Conceptos.**

- El lenguaje y la comunicación visual.

- Finalidad y función de las imágenes: informativa, expresiva, estética y representativa.

- Signos y símbolos en la comunicación visual: marca, señales, símbolos e iconos.

- Medios de comunicación mediante imágenes fijas: pintura, escultura, arquitectura, prensa, cómic, diseño y nuevas tecnologías.

- Medios de comunicación mediante imágenes en movimiento: cine, televisión y vídeo.

**Procedimientos.**

- Identificación del lenguaje visual y plástico en los medios de comunicación con imágenes fijas.

- Análisis de los medios de comunicación que utilizan imágenes en movimiento.

- Realización de signos y símbolos para expresar ideas u objetos previamente convenidos.

- Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, para producir mensajes visuales.

- Utilización y experimentación de recursos informáticos para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Su utilización en dibujo técnico.

- Planificación y realización de proyectos en el proceso de creación propios y ajenos.

**Actitudes.**

- Valoración de los lenguajes visuales para desarrollar y potenciar la comunicación.

- Interés por conocer diferentes tipos de medios de comunicación, valorando en cada uno de ellos sus posibilidades de comunicación.

- Interés por observar, analizar y trabajar con diferentes tipos de imágenes, fijas y en movimiento, en contextos distintos.

- Curiosidad por las nuevas tendencias que desarrollan los diversos medios de comunicación.

- Valoración del esfuerzo que requiere la elaboración de imágenes, tanto propias como ajenas.

**Criterios de evaluación.**

- Conocer las funciones y las características de los medios de comunicación que utilizan imágenes estáticas y en movimiento.

- Utilizar apropiadamente los elementos básicos que componen el lenguaje de la pintura, escultura y arquitectura para realizar una lectura organizada y comprensiva de estos tipos de manifestaciones plásticas.

- Conocer y utilizar los recursos informáticos y nuevas tecnologías para manipular imágenes fotográficas, realizar diseños gráficos y aplicar al dibujo técnico.

- Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño para realizar proyectos concretos.

- Elaborar obras multimedia y producciones videográficas sencillas utilizando técnicas adecuadas al medio.

- Realizar un cómic desarrollando un guión previamente establecido y utilizando los elementos básicos de este tipo de lenguaje.

- Identificar los diferentes tipos de líneas que configuran las imágenes en el entorno visual cotidiano y en obras de arte

* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**UNIDAD 2. LÍNEA Y TEXTURA , ELEMENTOS VISUALES DE LA IMAGEN. 2º ESO.**

Contribución para la adquisición de las competencias básicas

**Competencia para aprender a aprender:** A través de acciones como describir, seleccionar, investigar, reconocer y valorar las diferentes texturas táctiles y visuales los diferentes elementos que configuran las imágenes tanto bidimensionales como tridimensionales.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal:** Creaciones y experimentación a partir de conocimientos previos sobre los elementos que configuran las imágenes. Puntos, líneas, planos y texturas.

**Competencia cultural y artística:** Adquiriendo conocimientos sobre la Historia del Arte como el cubismo, puntillismo, pintura automática, futurismo…y sus soluciones características en el uso de los elementos estudiados en la unidad punto, línea, mancha y textura.

**Objetivos.**

- Conocer e identificar las distintas clases de línea y textura en imágenes propias y ajenas.

- Realizar imágenes y expresarse de forma personal, investigando y utilizando las características expresivas de la línea y la textura.

- Utilizar de manera adecuada los diferentes materiales, instrumentos y soportes de dibujo.

- Valorar las obras de arte con curiosidad y con el deseo de conocer y analizar los elementos del lenguaje visual utilizados.

**Conceptos.**

- La línea como elemento expresivo, grafismo y trazo.

- La textura: cualidades expresivas.

- Las texturas ópticas: orgánicas y geométricas.

- El color y la línea para crear texturas.

- La textura y los estilos artísticos.

- Acercamiento a la utilización de materiales, instrumentos y soportes en el dibujo.

- Introducción a las técnicas de pinturas al agua: lavados y estarcidos.

**Procedimientos.**

- Observación y análisis de líneas en el entorno y en las obras de arte.

- Análisis de las diferentes funciones que puede cumplir la línea. Experimentación sobre la expresividad de la línea.

- Experimentación sobre la expresividad de la línea y de las texturas.

- Estudio de la línea y la textura como elementos generadores de ilusiones ópticas.

- Utilización de las texturas en la representación de formas e imágenes.

- Investigación experimental a partir de texturas orgánicas y geométricas.

- Investigación de las posibilidades gráficas y expresivas de los materiales, los instrumentos y los soportes en el dibujo.

- Creación de imágenes con texturas logradas a partir de pinturas al agua.

**Actitudes.**

- Valoración de la línea para expresar y transmitir diferentes emociones o estados de ánimo según la presión, la velocidad o la trayectoria del trazo.

- Interés por conocer los valores expresivos de las texturas y su importancia en los movimientos artísticos.

- Respeto ante las ideas de los compañeros en el trabajo en grupo; rechazo de la imitación y búsqueda de soluciones personales en el trabajo individual.

**Criterios de evaluación**.

- Describir diferentes tipos de líneas en imágenes del entorno visual y representaciones gráficas y visuales propias y ajenas.

- Describir diferentes calidades plásticas de texturas, en superficies del entorno cotidiano y en manchas y planos de imágenes.

- Seleccionar los elementos configurativos de la línea y la textura adecuándolos a la descripción analítica de la forma.

- Reconocer distintos materiales, instrumentos y soportes de dibujo en imágenes diferentes, utilizando sus características expresivas para producir imágenes propias.

- Investigar las características estéticas de las pinturas al agua y los procedimientos de lavado y estarcido para reconocer y producir diferentes texturas expresivas.

- Valorar las obras de arte con curiosidad y respeto, con el deseo de conocer y analizar los elementos del lenguaje visual utilizados.

- Entender la física y la química del color para comprender su naturaleza óptica.

* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**UNIDAD 3. EL COLOR. 2º ESO**

Contribución a la adquisición de las competencias básicas

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** Aprendiendo teorías físicas del color, observando el color en la Naturaleza, estudiando la perspectiva aérea, la grisalla…

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento del uso del color en el arte, el color en el mundo audiovisual, significados de los colores e intencionalidad del color.

**Autonomía e iniciativa personal:** Para trabajar experimentando con el color a partir de conocimientos sobre la saturación y la complementariedad en el color.

**Competencia matemática:**Por las proporciones en las mezclas del color.

**Objetivos.**

- Conocer y utilizar mezclas aditivas para analizar los efectos de la luz sobre diferentes objetos y espacios.

- Diferenciar y utilizar las mezclas sustractivas para analizar y crear formas e imágenes.

- Conocer los atributos del color para manipular las mezclas y realizar imágenes que transmitan diferentes sensaciones.

**Conceptos.**

- La física del color.

- La naturaleza de las luces de color: mezclas aditivas.

- La naturaleza de los pigmentos de color: mezclas sustractivas.

- Los atributos del color: colores complementarios, series y gamas del color.

- Las teorías del color.

- La percepción del color. Alteración de los atributos del color.

- El color en el arte y los movimientos artísticos.

**Procedimientos.**

- Observación y análisis del color en el entorno y en las obras de arte.

- Resolución de fórmulas cromáticas concretas, realización de gamas, series, etcétera.

- Selección adecuada de colores para la consecución de efectos determinados.

- Investigación en mezclas aditivas y sustractivas.

- Comprobación visual del comportamiento de la luz.

**Actitudes.**

- Valoración del color como elemento expresivo que permite transmitir diferentes emociones o estados de ánimo en función de la serie o escala utilizada.

- Aprecio de los valores cromáticos del entorno y de las calidades cromáticas de obras propias y ajenas.

- Sentido crítico en la selección de colores y fórmulas cromáticas.

- Interés por explorar las posibilidades plásticas y estéticas de los materiales y técnicas cromáticas utilizadas para expresar y transmitir diferentes mensajes.

**Criterios de evaluación.**

- Conocer la naturaleza física de la luz, la fisiología del órgano visual y las propiedades de las superficies de los objetos.

- Conocer las teorías básicas sobre el color como motivación para investigar su naturaleza.

- Conocer y diferenciar las mezclas aditivas de las sustractivas.

- Describir los atributos del color en imágenes del entorno, obras de arte y producciones propias.

- Diferenciar y representar los matices del color en la naturaleza y en el entorno.

- Apreciar e identificar las alteraciones cromáticas que produce la interacción del color.

- Utilizar adecuadamente las posibilidades expresivas de las pinturas al agua en la producción de imágenes.

- Valorar la importancia expresiva y comunicativa del color en diferentes manifestaciones y periodos artísticos.

* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**UNIDAD 4. ANALISIS Y REPRESENTACIÓN DE FORMAS. 2º ESO**

Contribución a la adquisición de las competencias básicas

**Competencia matemática:** Por la adquisición de conceptos matemáticos como polígonos, tangencias, enlaces, óvalo,ovoide, espiral, proporción y semejanza.

**Autonomía e iniciativa personal:**En el trazado de formas geométricas con material de dibujo técnico y a partir de los conocimientos previos necesarios.

**Competencia lingüística:**Por el dominio en el manejo de términos propios del dibujo técnico: escala, sección, módulo, estructura, red modular…

**Objetivos.**

- Conocer y utilizar las formas geométricas y las formas orgánicas.

- Construir polígonos regulares conociendo el lado y aplicando para su trazado métodos particulares (triángulo equilátero, cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono y octógono).

- Elaborar polígonos regulares conociendo el lado y aplicando un método general.

- Trazar tangencias entre recta y circunferencia, y circunferencias entre sí.

- Dibujar óvalos, ovoides y espirales.

- Conocer y aplicar las estructuras regulares e irregulares para construir una imagen bidimensional.

- Conocer y aplicar las formas modulares y submodulares.

- Diferenciar y aplicar las relaciones métricas, la proporción y la semejanza.

- Experimentar las posibilidades de las escalas en la representación de objetos.

**Conceptos.**

- Las formas orgánicas. Diferentes tipos de tratamientos.

- Las formas geométricas. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

- Las tangencias y los enlaces.

- Las estructuras bidimensionales. Diferentes tipos de estructuras regulares e irregulares.

- El módulo y el submódulo.

- Las relaciones métricas. Proporción y semejanza. La sección áurea. Las escalas.

**Procedimientos.**

- Representación gráfico-plástica de las formas orgánicas aplicando diferentes tipos de tratamientos: realista, geométrico y de contornos y siluetas.

- Construcción de polígonos regulares conociendo el lado. Métodos particulares.

- Trazado de un polígono regular cualquiera aplicando un método general para su construcción.

- Trazado de tangencias entre recta y circunferencia y entre circunferencias.

- Trazado del óvalo, el ovoide y las espirales.

- Aplicación de los diferentes tipos de estructuras bidimensionales para construir imágenes.

- Análisis de la proporción de un objeto. Establecimiento de relaciones de proporción entre distintas formas del objeto y del todo.

- Realización y clasificación de módulos y submódulos. Estudio del módulo como unidad de medida y aplicación en redes modulares básicas.

- Construcción de figuras semejantes y escalas.

**Actitudes.**

- Reconocimiento de la importancia de construir y componer formas de diferentes tipos.

- Curiosidad por la construcción de polígonos y curvas, y su aplicación al campo del arte y del diseño.

- Interés por investigar sobre los diferentes tipos de estructuras que posee la forma.

- Reconocimiento del valor estético y organizativo del módulo como unidad de composición.

- Reconocimiento de las posibilidades de representar objetos mediante la proporción y la semejanza.

**Criterios de evaluación.**

- Conocer las formas orgánicas.

- Realizar dibujos con diferentes tipos de tratamientos: realista, geométrico, de contornos y siluetas.

- Elaborar dibujos de formas orgánicas aplicando las fases de encajado, desarrollo y detalles.

- Construir polígonos regulares conociendo el lado y aplicando sus métodos particulares.

- Trazar un polígono regular conociendo el lado y aplicando el método general.

- Conocer las propiedades básicas de las tangencias y realizar trazados de tangencias.

- Trazar el óvalo y el ovoide. Dibujar espirales.

- Conocer y representar las estructuras bidimensionales regulares e irregulares.

- Aplicar módulos y submódulos en la construcción de composiciones bidimensionales.

- Conocer las relaciones métricas de proporción y semejanza.

- Construir figuras elementales semejantes.

* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**UNIDAD 5. ESPACIO Y VOLUMEN. 2º ESO.**

Contribución a la adquisición de las competencias básicas:

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** ^Por la comprensión de la percepción óptica humana y las posibilidades de su reproducción plástica-

**Competencia cultural y artística:**A través de la aproximación a la perspectiva cónica, el sistema diédrico, y todas las posibilidades de técnicas y materiales de la escultura.

**Competencia lingüística:** A partir del conocimiento de nuevos términos relacionados con el volumen como relieve, bulto redondo, talla, modelado, molde, vaciado, esculpir, escultura cinética..

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como cota, alejamiento, traza vertical, traza horizontal, proyección, alzado, planta, perfil….

**Objetivos.**

- Conocer los fundamentos teóricos del sistema diédrico ortogonal.

- Resolver problemas de definición de puntos, rectas y planos en este sistema.

- Dibujar formas bidimensionales y tridimensionales sencillas en el sistema diédrico ortogonal.

- Conocer y analizar los fundamentos de la perspectiva cónica.

-Dibujar en perspectiva cónica, a partir de representaciones diédricas, interpretando correctamente las indicaciones respecto a la posición del punto de vista y de los planos del cuadro geometral.

- Conocer los fundamentos de los métodos operativos: método de las prolongaciones y método de los puntos métricos.

**Conceptos.**

- Los sistemas de representación. El sistema diédrico ortogonal.

- Representación del punto, la recta, el plano y cuerpos sólidos en el sistema diédrico ortogonal.

- El trazado de vistas de objetos. El croquis.

- El sistema cónico. La perspectiva cónica o lineal.

- La perspectiva cónica frontal.

- Representación de figuras planas y sólidos en perspectiva cónica.

- Métodos de representación prácticas.

**Procedimientos**.

- Utilización de diversos elementos que configuran el sistema diédrico para la resolución de problemas.

- Expresión gráfica de puntos, rectas y planos.

- Representación de figuras planas, sólidos y cuerpos geométricos sencillos.

- Aplicación de los conceptos del sistema diédrico ortogonal estudiados a la resolución de problemas básicos.

- Utilización de los diversos elementos que configuran la perspectiva cónica para la resolución de problemas.

- Aplicación de los conceptos de perspectiva cónica frontal estudiados a la resolución de problemas elementales.

**Actitudes.**

- Interés por comprender el sistema diédrico ortogonal como sistema de representación de objetos.

- Valoración de las operaciones con puntos, rectas y planos en el sistema diédrico ortogonal y en perspectiva cónica.

- Reconocimiento de la utilidad de los conceptos tratados para estudiar procesos más complejos de representación de superficies y cuerpos en el espacio.

- Aprecio de la perspectiva cónica como sistema de representación de objetos, similar a la percepción del ojo humano.

- Reconocimiento y valoración crítica de la perspectiva cónica como instrumento útil de representación gráfica.

- Valoración de las capacidades de análisis y síntesis en los trazados geométricos.

**Criterios de Evaluación.**

- Conocer los elementos que configuran el sistema diédrico ortogonal.

- Representar en el sistema diédrico ortogonal el punto, la recta y el plano en el primer cuadrante.

- Dibujar figuras elementales contenidas en el plano en el sistema diédrico ortogonal.

- Representar sólidos elementales y cuerpos geométricos en el sistema diédrico ortogonal.

- Representar el punto, la recta y el plano en el sistema diédrico ortogonal sin línea de tierra.

- Conocer los elementos que configuran el sistema cónico.

- Representar un sólido sencillo en perspectiva cónica frontal.

* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**UNIDAD 6. LA COMPOSICIÓN. 2º ESO.**

Contribución a la adquisición de las competencias básicas.

**Competencia cultural y artística:** Por el aprendizaje de diferentes patrones compositivos como concentración, similitud, radiación, anomalía, gradación, contraste y repetición.Comprender la importancia de la distribución de los elementos en el mensaje y la expresividad de la obra de arte. Apreciar y diferenciar las formas de componer de diferentes autores conocidos-

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** Aprendiendo diferentes métodos y teorías compositivas.Buscando una manera autónoma de realizar composiciones**y** relacionando la composición con el artificio de la profundidad.

**Competencia para aprender a aprender:** Pudiendo interpretar una composición al ser capaces de buscar y organizar información y de leer los elementos estructurales. Siendo capaces de diferenciar elementos de mayor resalte, subordinados e invisibles.

**Objetivos.**

- Comprender la organización de la forma como medio para transmitir ideas y facilitar la lectura de las imágenes.

- Analizar obras de arte mediante la realización de diagramas que permitan comprender su estructura compositiva.

- Comprender la importancia de la forma y el color en la composición y utilizar estos conocimientos para realizar composiciones propias.

- Reconocer y diferenciar los diferentes tipos de simetría en imágenes artísticas y cotidianas.

- Utilizar los elementos de la composición para analizar y comprender obras de arte y producciones propias.

- Emplear los materiales, los instrumentos y las técnicas más apropiados de manera correcta para realizar composiciones individuales o en grupo.

**Conceptos.**

- Introducción a la organización de la forma y su entorno en el plano. Intención de componer.

- Las formas y el color en la composición.

- La simetría en la composición. Simetría axial y radial.

- Elementos de la composición.

- La composición en el arte.

- La vidriera como medio para estructurar una composición.

- El *collage* como técnica para componer una imagen.

**Procedimientos.**

- Observación y análisis de la organización de la forma en el plano.

- Indagación sobre formas y colores para realizar una composición con características concretas.

- Identificación de los elementos compositivos en diferentes obras plásticas.

- Análisis compositivo en obras pictóricas de factura realista.

- Observación y análisis de la simetría en la artesanía popular.

- Observación y análisis del ritmo en la arquitectura.

**Actitudes.**

- Aprecio de las intenciones compositivas en las obras de arte en general.

- Valoración de la técnica del *collage* como medio de expresión de las vanguardias artísticas.

- Sentido crítico ante las desproporciones y los desajustes compositivos en la realización de obras propias.

- Valoración de las simetrías en el entorno cotidiano y artístico.

- Valoración del ritmo como elemento dinámico de la composición en el entorno y en obras de arte.

- Aprecio y respeto por las distintas soluciones que aportan los compañeros de la clase ante la misma propuesta.

- Valoración de la técnica de la vidriera como manifestación artística.

**Criterios de Evaluación.**

- Conocer e identificar la organización de la forma como medio para comprender los mensajes que transmiten las imágenes del entorno.

- Interpretar y analizar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma, mediante la manipulación de las leyes compositivas fundamentales.

- Reconocer e identificar los diferentes tipos de simetría y ritmo en imágenes artísticas y cotidianas.

- Representar composiciones con diferentes recursos organizativos para transmitir diferentes mensajes, utilizando los medios materiales y técnicos idóneos.

- Utilizar adecuadamente las posibilidades expresivas del *collage* en la producción de imágenes y valorar la importancia de esta técnica en diferentes manifestaciones y periodos artísticos.

- Valorar las vanguardias artísticas con curiosidad y respeto, con el deseo de conocer y analizar los elementos del lenguaje visual y los recursos técnicos utilizados.

* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN MINIMOS 2ºESO**

**Realización de las prácticas que se realicen a propuesta del profesor, y en cuya ejecución se observe la asimilación de los contenidos impartidos en cada una de las Unidades Didácticas , como son:**

* Conocer los medios gráficos y visuales que se utilizan en la actualidad, y la vinculación de la publicidad a los mismos.
* Ser capaz de crear un comic, desarrollando una historieta, creando personajes, utilizando diversidad de planos de encuadre y variedad en el lenguaje del rostro y corporal.
* Conocer las particularidades de la línea y la textura como elementos básicos para la construcción y organización de formas en la imagen.
* Conocer las cualidades del color: tono, valor y saturación.
* Conocer las gamas cromáticas. Concepto de armonía y contraste. Utilización del color como sistema codificado círculo, triángulo y cubo cromático.
* Conocer diversos procedimientos gráficos para el trazado de rectas paralelas y perpendiculares, operaciones con ángulos y concepto y aplicación de teorema de Thales, utilizado para ello las herramientas principales del Dibujo Técnico.
* Conocer las particularidades de los polígonos así como las construcciones de diversos polígonos inscritos en una circunferencia dada tanto por métodos particulares como general.
* Conocer los conceptos de igualdad de semejanza de figuras geométricas así como métodos utilizados.

- Adquirir los conocimientos básicos suficientes para utilizar elementalmente la perspectiva.

- Creación de diferentes esquemas compositivo.

- Emplear los materiales, los instrumentos y las técnicas más apropiadas de manera correcta para

realizar composiciones individuales o en grupo.

* Comprender la organización de la forma como medio para transmitir ideas y facilitar la lectura de las imágenes.
* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y**

**RECUPERACIÓN PARA 2º E.S.O.**

**CRITERIO BÁSICO Y GENERAL:**

El profesor evaluará del alumno sus trabajos prácticos, sus capacidades perceptivas y expresivas y los conceptos aprendidos en cada unidad didáctica. Evaluará también su propio papel en el tratamiento dado en cada unidad didáctica, el interés despertado en los alumnos, los recursos empleados, la utilidad de las actividades propuestas y las dificultades que surjan.

1. **EVALUACIÓN INICIAL.**

Durante este curso 2019-2020 se realiza una evaluación inicial a un mes de empezar el curso, en nuestro caso se va a proceder utilizando como referencia una serie de trabajos y pruebas de carácter general en las que se aprecien aspectos como:

- el manejo de la expresión gráfica.

- el uso de las proporciones.

- el manejo de las escalas.

-su conocimiento de los conceptos propios del lenguaje visual.

-sus estrategias para resolver un trabajo plástico.

**Se podrán presentar a modo de batería de ejercicios o bien en forma de actividades de mayor tiempo de ejecución que recojan varios de los puntos descritos.**

1. **PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN:**

**Criterios de calificación**

**-1. Uso de los materiales:**

-Si el material requerido para realizar las actividades en la fecha exigida no lo trae el alumno se llevará un registro y cuando se considere grave, se avisará a las familias. También podría redactarse un parte de amonestación, valorando las diferentes circunstancias.

-Trata de forma cuidadosa el material aportado por el profesor, el suyo propio y el de las instalaciones.

-En las actividades extraescolares cuida los objetos de los diferentes lugares, sobre todo aquellos que tengan valor artístico o patrimonial.

**-2. Puntualidad en las entregas:**

-Los trabajos se entregarán terminados y en la fecha anunciada.

-Aquellos trabajos entregados fuera de plazo, se recogerán a criterio de cada profesor según las circunstancias que hubiesen originado el retraso.

-De recogerse el trabajo fuera de plazo, se registrará penalizando en un porcentaje proporcional al tiempo de retraso, que no excederá un punto sobre los diez totales.

**-3. Contenidos:**

Se dividirá cada trabajo práctico en diferentes aspectos evaluables, teniendo en cuenta las características individuales y el progreso del alumno. Se valorará el esfuerzo y los conocimientos demostrados.

De acuerdo con este marco, en la calificación de las actividades de aprendizaje, se valorarán de 0 a 10 los siguientes aspectos que se calificarán en función del grado de consecución. En los siguientes párrafos se presentan de menor a mayor.

a.- Consciencia de la finalidad del trabajo:

-Sabe que el trabajo sirve, pero no concreta para qué.

-Comprende parcialmente el fin de su trabajo.

-Comprende y es capaz de verbalizar para qué sirve su trabajo.

b.- Búsqueda y organización de las fuentes:

-No sabe ir más allá de lo que le entrega el profesor

-Recoge información pero no sabe organizarla.

-Recoge, organiza y aplica la información al trabajo.

-Comprende la información y abstrae los puntos necesarios para el trabajo.

c.- Planificación del trabajo

-Aborda el trabajo sin un plan previo

-Trabaja por impulsos intuitivos sin utilizar la lógica.

-Planifica los pasos a seguir

-Establece una secuencia adecuada que va adaptando a cada necesidad.

d.- Creatividad

-Trabaja por modelos: copia o imita.

-Aporta pequeñas variantes a modelos ya vistos.

-Combina soluciones de varios modelos y aporta sus propias ideas

-Inventa soluciones propias.

e.- Habilidades y destrezas específicas

-No conoce las técnicas y manifiesta muy poca habilidad con los materiales.

-Conoce recursos técnicos básicos pero su nivel de habilidad es escaso.

-Conoce las técnicas y es hábil.

-Tiene una buena gama técnica y es capaz de seleccionar la más adecuada.

f.- Corrección en la presentación

-No cuida el material ni se interesa por el aspecto del trabajo

-Cuida los materiales y el proceso pero desprecia el producto final.

-Valorará la presentación, rigor y presentación de su trabajo.

-Se preocupa por los constituyentes de su trabajo y adecúa estos al propósito final

**Para poder realizar la media aritmética de los contenidos, deberán estar aprobados al menos 2/3 del total de los trabajos. Además en todas las unidades didácticas deberá haber un porcentaje de las actividades aprobadas, si estas fuesen de breve ejecución. Para poder aprobar cada una de las evaluaciones tendrán que entregar el total de los ejercicios propuestos.**

**2. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENES.**

A lo largo del curso se podrán ir recuperando las evaluaciones pendientes presentando aquellos trabajos más significativos señalados por el profesor. Bien por no haber sido entregados en su día o por que el resultado pudiera ser deficiente o con errores.

**3. RECUPERACIÓN DE PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.**

En el presente curso los alumnos con la EPV de 1º pendiente se encuentran en una de las siguientes situaciones:

-Alumnos de segundo ordinario con la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual de 1º pendiente.

-Alumnos que cursan PPSE que si vuelven a las aulas de 2º ESO ordinario deberían recuperar la asignatura.

-Alumnos que cursan PEMAR y que ya no cursan EPV, pero sí un ámbito práctico en el que se recogen contenidos propios de la materia.

La recuperación de la asignatura **se conseguirá con una serie de trabajos prácticos en los que se exijan los contenidos mínimos** de cada curso que se les entregarán en mano.

Además de **pruebas específicas** para algunos contenidos que se realizarán en el aula.

**La otra posibilidad es para los alumnos que todavía cursen la asignatura. Podrán recuperar la pendiente del curso o cursos anteriores, superando en el curso al que asisten la primera y segunda evaluaciones.**

Supervisión de la realización de los trabajos:

Los profesores de Dibujo durante los recreos podrán supervisar la resolución de los ejercicios.

**4. PRUEBAS EXTRAORDINARIAS :**

Para recuperar la asignatura los profesores podrán:

- Hacer una propuesta de trabajos nuevos acorde con los contenidos mínimos.

- Ofrecer la posibilidad de que el alumno entregue, corrija, o termine los no superados a lo largo del curso.

- Exigir a los alumnos que se han negado a trabajar a lo largo del curso, que entreguen una amplia batería de los trabajos más representativos de los diferentes contenidos. Tendrán como base los contenidos mínimos no pudiendo obtener una nota superior al 5.

- Además se realizará una prueba escrita en la que se recojan los mínimos de cada evaluación, que deberá superar, para poder mediarla con el resto de los trabajos entregados.

**Estas decisiones previas a la propuesta, el profesor las tomará estudiando cada caso de forma individual.**

**ANEXO: MÍNIMOS PARA EL POSIBLE CONFINAMIENTO TEMPORAL DE ALGÚN ALUMNO. (Según solicita el Plan de Contingencia)**

**U1. EL LENGUAJE VISUAL. 2º ESO**

- Finalidad y función de las imágenes: informativa, expresiva, estética y representativa.

- Medios de comunicación mediante imágenes fijas: pintura, escultura, arquitectura, prensa, cómic, diseño y nuevas tecnologías.

- Medios de comunicación mediante imágenes en movimiento: cine, televisión y vídeo.

**U2. LÍNEA Y TEXTURA, ELEMENTOS VISUALES DE LA IMAGEN. 2º ESO**

- La línea como elemento expresivo, grafismo y trazo.

- La textura: cualidades expresivas.

- Acercamiento a la utilización de materiales, instrumentos y soportes en el dibujo.

**U3. EL COLOR. 2º ESO**

- Los atributos del color: colores complementarios, series y gamas del color.

- El color en el arte y los movimientos artísticos.

**U4. ANALISIS Y REPRESENTACIÓN DE FORMAS. 2ºESO**

- Las formas geométricas. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

- El módulo y el submódulo.

-Tangencias y enlaces.

**U5. ESPACIO Y VOLUMEN. 2º ESO**

- Los sistemas de representación. El sistema diédrico ortogonal.

- Conocer y analizar los fundamentos de la perspectiva cónica.

**U6. LA COMPOSICIÓN. 2º ESO**

- Introducción a la organización de la forma y su entorno en el plano. Intención de componer. La simetría en la composición. Simetría axial y radial.

- Las formas y el color en la composición.

**PROGRAMACIÓN DE 4º DE E.S.O.**

**4º ESO CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE SEGÚN LOS BLOQUES DE CONTENIDO**

BLOQUE 1 EXPRESIÓN PLÁSTICA

CONTENIDOS 4ºESO

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.

Creatividad y subjetividad. Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales.

La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo.

Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.

El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales.

Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno.

La imagen representativa y simbólica. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes.

Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.

Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes. Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.

Aplicación en las creaciones personales Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Crit.PV. 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC-CIEE-CCEC**

Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.

Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.

Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

**Crit.PV.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CCL-CMCT-CCEC**

Est.PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Curso: 4º BLOQUE 1: Expresión Plástica

Est.PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados.

Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.

**Crit.PV.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA-CIEE-CCEC**

Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades

**Crit.PV.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA-CSC**

Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.

Est.PV.1.5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos.

**Crit.PV.1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL-CCEC**

Est.PV.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.

Curso: 4º

BLOQUE 2 DIBUJO TÉCNICO

CONTENIDOS 4º ESO

El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo. Formas planas.

Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales.

Composiciones decorativas. Transformaciones formales.

Aplicaciones en el diseño gráfico. Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.

Proporción y escalas.

Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.

Sistemas de representación.

Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas.

Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.

Perspectiva cónica.

Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.

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

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Crit.PV.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. CMCT-CCEC**

Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.

Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

**Crit.PV.2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT**

Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

Est.PV.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuados.

Est.PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

**Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CD**

Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

BLOQUE 3 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CONTENIDOS 4ºESO

Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas.

Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño. Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño.

Prototipo y maqueta. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño. Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda…).

Publicidad.

Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

Criterios compositivos.

Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa.

Tipografía.

Diseño del envase.

La señalética.

El diseño de la comunicación multimedia: páginas web

Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

**Crit.PV.3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CCL-CCEC**

Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.

Est.PV.3.1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

**Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CCEC**

Est.PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.

Est.PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

Est.PV.3.3.3. 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.

Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

**Crit.PV.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. CCL-CMCT-CD-CAACSC-CIEE-CCEC**

Est.PV.3.3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.

BLOQUE 4 LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CONTENIDOS 4º ESO

Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.

La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.

La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.

El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.). Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, vídeo y multimedia.

Lenguaje cinematográfico. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Proyectos visuales y audiovisuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

**Crit.PV.4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. CCL-CCEC**

Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.

Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una obra.

Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

**Crit.PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CCL-CD-CCEC**

Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráficoplástico**.**

**Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD-CAA-CIEE-CCEC**

Est.PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

**Crit.PV.4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. CCL**

Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen Valorando su repercusión social.

**PROGRAMACIÓN DE AULA 4º ESO**

**PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO**

**PROGRAMACIÓN DE AULA**

**UNIDAD 1. TÉCNICAS BÁSICAS EN EL DIBUJO. 4º ESO.**

Contribución a la adquisición de las competencias básicas

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento de imágenes que a lo largo de la historia ha producido el hombre con las diferentes técnicas graficas.

**Competencia para aprender a aprender:** Desarrollando diferentes actividades en las que de forma creativa experimentaran con diferentes técnicas tradicionales como la sanguina, el carboncillo, el pastel, la acuarela, el grafito…

**Autonomía e iniciativa personal:** Aportando pequeñas variantes a modelos ya vistos. Combinando soluciones de varias composiciones con propias ideas. Utilizando grafismos y soluciones personales.

**Objetivos.**

- Conocer el uso de las diferentes técnicas gráficas a través de obras de diferentes autores conocidos.

- Estudiar las posibilidades expresivas de técnicas asequibles.

- Observar como se expresan la luz, la forma y las texturas según las técnicas.

- Conocer las diferencias entre las técnicas húmedas, secas y grasas según el soporte y modo de uso.

**Conceptos.**

- El carboncillo, el grafito, la acuarela, el gouache, la sanguina, el pastel, las ceras...

* Composición química peculiar de cada técnica.
* Práctica de las diferentes técnicas: frotar, extender, humedecer, marcar, borrar, difuminar.
* Útiles herramientas y soportes: trapos, papeles, difuminos, gomas, pinceles, esponjas, paletas, etc.

**Procedimientos**.

* Observar obras de los artistas y realizar un esquema asociando técnicas y autores..
* Realizar prácticas de ejercicios sencillos con las diferentes técnicas: escalas de grises, frotados, humectados...
* Representación de la luz y la sombra según las técnicas.
* La abstracción en las diferentes técnicas.

**Actitudes.**

* Investigadora respecto a las diferentes técnicas.
* Receptiva en las formas de uso de los autores expuestos.
* Adecuación del material y la técnica a usar.
* Autonomía a la hora de buscar soluciones.
* Aplicación práctica con interés, rigor y curiosidad.
* Atención y concentración en las explicaciones y demostraciones del profesor.

**Criterios de evaluación**.

* Observando si planifica el trabajo con una secuenciación lógica y adecuada.
* Valorando si tiene habilidades y reconoce las técnicas.
* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**UNIDAD 2. LA FIGURA Y EL RETRATO. 4º ESO.**

Contribución a la adquisición de competencias básicas

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento de las teorías de diferentes autores a lo largo de la Historia del Arte, como Polícleto, Fídias, Vitrubio, El Exempeda de Alberti, El modulor de Le Corbusier…

**Competencia para aprender a aprender:** A través de la experiencia en la observación y los cálculos y toma de medidas de la realidad-

**Autonomía e iniciativa personal:** Estableciendo sus propios métodos para solucionar la representación de las proporciones, el uso del módulo y la representación del claroscuro.

**Objetivos.**

* Entender la importancia de diversas materias específicas que ayudan a representar la figura humana: cánones, proporciones y anatomía.
* Introducirse en la complejidad de la figura humana.
* Desarrollar la capacidad de percibir y analizar el campo visual.
* Expresarse de forma creativa en la ejecución de figuras, haciendo aportaciones personales.

**Conceptos.**

* La figura y el retrato en la historia del arte, diferentes concepciones y escuelas. Breve recorrido histórico: cubismo, expresionismo, impresionismo.
* El comentario del dibujo de la figura humana.
* El retrato, estructura anatómica del rostro y proporciones habituales.
* La figura humana: proporciones y complejidad según la pose.
* Dibujo de la figura humana a través de un módulo. Por ejemplo el ojo, la cabeza, la cara...
* Dibujo de la figura humana a partir de una estructura geométrica por división.
* Dibujo de línea y de claroscuro.

**Procedimientos.**

* Lecturas y comentarios en torno a la figura humana y el dibujo.
* Realización de dibujos a partir del módulo utilizando sólo la línea.
* Realización de dibujos a partir de la mancha.
* Dibujos de detalle.
* Dibujos de estructura general.
* El retrato a partir de la fotografía

**Actitudes.**

* Comprensión de la finalidad del trabajo.
* Interés en recoger información; saber ordenarla y estructurarla.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.

**Criterios de evaluación.**

* Por el conocimiento de los métodos.
* Según sean las proporciones y expresividad de mancha y línea.
* Se tendrá en cuenta el conocimiento de conceptos como módulo, claroscuro, estructura, el vacío, la proporción, la deformación.
* También se valorará mediante cuestionario el conocimiento de las diferentes maneras de representación a lo largo de la historia.

**UNIDAD 3. EL COLLAGE. 4º ESO.**

Contribución a la adquisición de las competencias básicas:

**Competencia cultural y artística:** Por la puesta en contacto con las diferentes maneras de concebir el collage durante los siglos precedentes. La manera cubista, la dadaísta, el collage pop, Tapies…

**Competencia para aprender a aprender:** Descubriendo diferentes materiales que puedan servir para hacer aportaciones personales. Lo mismo con las diferentes maneras de proceder como arrugar despegar, rasgar….

**Autonomía e iniciativa personal:** En la búsqueda y selección de los materiales y en la temática de la composición teniendo que decidir qué es lo que se va a representar si se tratará de un bodegón, un paisaje, figuras o una composición abstracta.

**Objetivos.**

* Conocer una técnica diferente con sus peculiaridades procedimentales y expresivas.
* Aprender lo que supuso en las vanguardias históricas esta técnica.
* Expresarse a través de los diferentes materiales y variantes de la técnica.

**Conceptos.**

* El collage en la historia del arte: el cubismo y el dadaísmo en los años 60. Aportaciones.
* Diferentes técnicas de collages: carteles rasgados, papeles rasgados y pegados, el despegado parcial, el papel arrugado.
* El fotomontaje con papeles pegados.
* El collage abstracto y figurativo.
* La mezcla de collage-pintura: goteras, salpicaduras, vertidos, pulverizados, arrojados, el frotado...

**Procedimientos.**

* Exposición de diferentes imágenes con collages diversos realizados en el s. XIX y s. XX.
* Practicar las diferentes técnicas del collage sobre un mismo trabajo: figurativo o abstracto.
* Realizar un fotomontaje creando mundos o realidades distorsionadas por sus desproporciones o lugares inusuales, basadas en el surrealismo.
* Realizar un collage mezclado con pintura.

**Actitudes.**

* Valoración de las soluciones personales y rechazo a la imitación.
* Adecuación de materiales y técnicas a los propósitos.
* Predisposición a investigar con los materiales y modos de uso.

**Criterios de evaluación.**

* Por la planificación del trabajo, de forma secuencial y variando los planes en función de lo que surja.
* Valorando si aporta soluciones similares a los modelos o nuevas.
* Por la destreza y habilidad en el manejo de los materiales.
* Por el ritmo de trabajo: continuo , precipitado o discontinuo.
* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**UNIDAD 4.- TÉCNICAS ESCULTÓRICAS. 4º ESO**

Contribución a la adquisición de las competencias básicas.

**Competencia cultural y artística:** A partir del conocimiento de las diferentes maneras de proceder con los diferentes materiales para crear esculturas. Relacionando la acción de tallar con la madera, la de esculpir con la piedra, la de modelar con el barro y la cera y por fin el molde y vaciado con la escultura en metal.

**Competencia para aprender a aprender:** Por el desarrollo de un complejo número de pasos a seguir hasta la obtención de un positivo.

**Autonomía e iniciativa personal :** A partir de una serie de conocimientos teóricos y de demostraciones prácticas ellos deberán obtener soluciones personales y creativas en la forma, proporción, tema y color.

**Objetivos.**

* Percibir, comprender e interpretar la estructura de las formas tridimensionales.
* Conocer métodos indirectos de la obtención del volumen.
* Experimentar el proceso de la ejecución de un molde y comprobar su utilidad en la reproducción de series.
* Aprender a establecer una secuencia lógica y necesaria de pasos a seguir en el proceso de ejecución de una escultura a través del molde.
* Representar, interpretar e inventar formas del espacio.
* Experimentar con diferentes materiales.

**Conceptos.**

* Conocer obras y autores que empleen el método escultórico indirecto en la ejecución de esculturas: la escultura en bronce, Rodín, Degás, Picasso, Matisse, Henry Moore, Boccioni, Duchamp...
* El original, el molde, el relleno y el vaciado.
* El modelado: método por adición y sustracción.
* El Expresionismo, su relación con el carnaval y la máscara: Ensor, Munch y Daumier.

**Procedimientos.**

* Modelado de lo que será la careta con las medidas reales de un rostro a partir de unos dibujos inventados con carácter provisional.
* El molde: cubriendo con escayola la careta hasta darle un grosor adecuado.
* Análisis y comparación de las características de los volúmenes observados en las diapositivas.
* Creación de volúmenes a partir de un molde observando la posibilidad de reproducirlos con: papel maché, cartón fallero...
* Experimentar con el color de forma expresiva, inspirándose en el Expresionismo para la creación de mayor impacto visual. Se utilizará la técnica de la voladura con esponja.
* Observar el comportamiento de los materiales según tiempos de secado, porcentaje de agua necesario, fragilidad, resistencia, ductibilidad. Comprender la importancia de estas cualidades en el proceso de ejecución de la actividad.

**Actitudes.**

* Toma de conciencia de las peculiaridades de los materiales a usar por ser nuevos para ellos. Tendrán que prestar mucha atención a las proporciones y manipulaciones.
* Precisión en los pasos a seguir y tiempos de secado.
* Potenciar la capacidad expresiva y creativa que reside en la creación del original y en la policromía.
* Colaboración en la limpieza y recogida de las herramientas, los materiales y el aula.
* Reflexiva sobre cada paso a seguir, no actuando por impulsos pues podrían malograr el trabajo.
* Valoración de su propio trabajo con actitud crítica y positiva.

**Criterios de evaluación.**

* Se valorará el seguimiento adecuado de cada parte del proceso. Por ser un trabajo largo se tomarán notas de cada secuencia:
* El original en barro.
* El molde de escayola
* El relleno y vaciado del molde.
* El acabado y la policromía.
* En la parte creativa se valorará la expresividad de forma y color, las proporciones y el aspecto cuidado y esmerado.
* En la parte procedimental o manipulativa se valorará:
* El uso adecuado de tiempo de secado.
* Las proporciones de agua y el buen fraguado de la escayola.
* Se observará el ritmo de trabajo; tendrán que sostener un ritmo de trabajo que no se aleje del de la mayoría.
* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**UNIDAD 5. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: DIÉDRICO, AXONOMÉTRICO Y CÓNICO. 4º ESO.**

Contribución para la adquisición de las competencias básicas.

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** ^Por la comprensión de la percepción de lo tridimensional y de cómo se representa en el Arte.

**Competencia cultural y artística:**A través de la aproximación a la perspectiva isométrica y caballera, el sistema diédrico y el cónico.

**Competencia lingüística:** A partir del conocimiento de nuevos términos relacionados con los sistemas de geometría descriptiva.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como cota, alejamiento, traza vertical, traza horizontal, proyección, alzado, planta, perfil…Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos como angulos, segmentos, paralelas, perpendiculares, diferentes elementos de la circunferenciay el Teorema de Thales.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** Siendo progresivamente más habilidosos en el manejo de los diferentes útiles del dibujo técnico. Buscando una manera autónoma de realizar composiciones **y** aprendiendo a relacionar lo artístico con lo técnico.

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geoométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Objetivos.**

* Percibir, comprender e interpretar la estructura de las formas tridimensionales.
* Comprender y saber aplicar los fundamentos de los sistemas de representación ya estudiados además de la perspectiva cónica.
* Conocer las normas básicas para la correcta acotación de las dimensiones de un objeto.
* Saber identificar el punto de vista.
* Saber elegir la escala más apropiada y las vistas más descriptivas de un objeto.

**Conceptos.**

* La reversibilidad en los sistemas de representación del dibujo a la realidad y de la realidad al dibujo.
* La perspectiva cónica como artificio para previsualizar.
* La utilidad de los sistemas de representación para diseñar objetos.
* La acotación: tipos de líneas, convencionalismos gráficos y escalas.

**Procedimientos.**

* Comentario y visualización de diferentes proyectos para la fabricación de objetos, arquitecturas, máquinas y envases.
* Visualización de cuadros del renacimiento como comienzo de la perspectiva cónica frontal.
* Utilización de retículas y cuadrículas como pauta para el trazado elemental de formas
* Realización de ejercicios sencillos en perspectiva cónica:
* Diseño en planta, alzado y perfil de un envase sencillo.
* Acotación del envase.

**Actitudes.**

* Demostrar inventiva y creatividad en el diseño de objetos.
* Rigor y exactitud en la representación de las medidas y las formas.

**Criterios de evaluación.**

* Por el grado de dominio de los pasos a seguir en los diferentes métodos.
* Por la falta de errores, rigor y exactitud.
* Por la limpieza, precisión de la línea, igualdad de grosor y gris de la misma.
* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**UNIDAD 6. LA TELEVISIÓN Y LA PUBLICIDAD. 4º ESO.**

Contribución para el desarrollo de las competencias básicas

**Competencia social y ciudadana:** Por el desarrollo del consumo responsable, a través de la visión crítica de todos los componentes del mundo de la publicidad.

**Competencia en comunicación lingüística:** Dado que la publicidad utiliza el lenguaje visual a la par que el oral o escrito según sea el medio a emplear, presentando un slogan, una narración o una conversación. Todo ello se estudiará desde la interpretación y desde la creación.

**Competencia cultural y artística:** Por la puesta en contacto con diferentes producciones culturales de los medios de comunicación de masas. Se analizaran desde el punto de vista meramente formal y se estudiará su repercusión cultural.

**Autonomía e iniciativa personal:** En la búsqueda, recopilación, análisis y clasificación de información.

**Competencia para aprender a aprender:** Buscando soluciones personales en los trabajos prácticos interpretando, transformando o distorsionando.

**Objetivos.**

* Darse cuenta de cómo condicionan nuestro modo de vida y determinan nuestros valores.
* Desarrollar la capacidad crítica frente al consumismo y al mensaje que les lanzan.
* Comprender y conocer los recursos técnicos y expresivos de los anuncios de forma analítica.
* Introducir el tema transversal “igualdad de oportunidades entre los sexos.

**Conceptos.**

* La comunicación audiovisual y sus recursos: planos, secuencias, secuencias..., movimientos de cámara, angulación, iluminación...
* El montaje y la narratividad en el tiempo: ritmo y referencias temporales.
* Elementos formales: luz, color, escenografía.
* Relación entre estética del spot, público y producto.
* Lectura connotativa y denotativa del anuncio.
* El anuncio gráfico a través de revistas, periódicos, vallas publicitarias, etc.

**Procedimientos.**

* Grabación de un anuncio.
* Por grupos, los alumnos realizarán un estudio pormenorizado de los planos y las secuencias, los movimientos de cámara, los cortes, los fundidos.
* Estudio según un cuestionario aportado por el profesor de las características del producto público al que va destinado, intenciones del anuncio, adecuación e interpretación.
* Estudiar si aparecen consignas, lemas, slogans, rótulos y logotipos.
* Manipulación del anuncio o supresión de imagen, sonido, color, luminosidad, para ver como afecta a la expresividad. También se realizará una manipulación del mensaje en los recursos gráficos.

**Actitudes.**

* Crítica para la detección de estereotipos, prejuicios y modelos de vida asociados a hombre y mujer.
* Colaboración en el trabajo en grupo.
* Analítica en la búsqueda de los aspectos expuesto

**Criterios de evaluación.**

* Se valorará el conocimiento de términos y conceptos del lenguaje fílmico mediante un cuestionario.
* Se averiguará si sabe reconocer: mensajes, público de destino, estereotipos y cualidades expresivas observando la exposición oral y el trabajo escrito.
* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**UNIDAD 7. LA MEZCLA DE COLORES Y LOS RECURSOS PICTÓRICOS. 4º ESO.**

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** Aprendiendo teorías físicas del color, observando el color en la Naturaleza, estudiando la perspectiva aérea, la grisalla…

**Autonomía e iniciativa personal:** Para trabajar experimentando con el color a partir de conocimientos sobre la saturación y la complementariedad en el color.

**Competencia matemática:** Por las proporciones en las mezclas del color.Para poder utilizar el cubo de Alfred Hickenthier y su sistema de códigos.

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento del uso del color en el arte, el color en el mundo audiovisual, significados de los colores e intencionalidad del color. Diferenciando el tono del valor y de la saturación.

**Objetivos.**

* Conocer las cualidades del color.
* Saber realizar la mezcla necesaria para la obtención de un color similar al referente.
* Expresarse con imaginación y actitud creativa, manipulando la materia sobre el soporte para conseguir diversos recursos gráfico-pictóricos.

**Conceptos.**

* color-pigmento: mezclas sustractivas para la obtención de diferentes colores del mismo tono.
* La mezcla de colores complementarios para perder saturación.
* El contraste y la armonía.
* Dinámica del color: colores que se alejan o contraen y colores que se acercan o dilatan.
* Significados del color: sensaciones por asociación y significados por convención social.
* Recursos gráficos en la témpera y otras técnicas húmedas: transparencia, ancha opaca, veladura, puntillismo, rascadura, aproximación de líneas, salpicadura, vertido, levantamiento en mordiente, lijado, aerografiado.

**Procedimientos.**

* Realización de gradaciones de colores complementarios, por pares de colores.
* Manipulación de la iluminación o valor de un tono por mezcla con blanco y con negro.
* Obtención de colores concretos propuestos por el profesor.
* Practicar diferentes usos de las herramientas para la obtención de diversos recursos gráficos.
* **Actitudes.**
* Cuidado y mantenimiento de los espacios y usos de trabajo comunes: paletas, pinceles, lavabo, mesas, taburetes, etc.
* Búsqueda de soluciones originales.
* Científica y exacta en la consecución de un color.

**Criterios de evaluación.**

* Según el grado de experimentación en recursos gráficos.
* Por la comprensión de los conceptos y teorías en la obtención del color.
* Por la diferenciación entre las diferentes cualidades del color.
* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**UNIDAD 8. ESQUEMAS COMPOSITIVOS. 4º ESO.**

Contribución a la adquisición de las competencias básicas

**Competencia cultural y artística:** Por el aprendizaje de diferentes patrones compositivos como concentración, similitud, radiación, anomalía, gradación, contraste y repetición.Comprender la importancia de la distribución de los elementos en el mensaje y la expresividad de la obra de arte. Apreciar y diferenciar las formas de componer de diferentes autores conocidos-

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** Aprendiendo diferentes métodos y teorías compositivas.Buscando una manera autónoma de realizar composiciones**y** relacionando la composición con el artificio de la profundidad.

**Competencia para aprender a aprender:** Pudiendo interpretar una composición al ser capaces de buscar y organizar información y de leer los elementos estructurales. Siendo capaces de diferenciar elementos de mayor resalte, subordinados e invisibles.

**Objetivos.**

* Comprender la importancia de la distribución de los elementos en el mensaje y la expresividad de la obra de arte.
* Aprender diferentes métodos y teorías compositivas.
* Apreciar y diferenciar las formas de componer de los autores conocidos.
* Buscar una manera autónoma de realizar composiciones.
* Aprender a relacionar la composición con el artificio de la profundidad

**Conceptos.**

* Diferentes formas de componer en la historia del arte: en bandas horizontales o verticales, en triángulo, en círculo, por igualdad, por simetría, caótica.
* Relaciones de jerarquía para componer.
* El equilibrio en la composición: equilibrio estático y dinámico.
* Factores culturales en la composición: la lectura izquierda-derecha y la tendencia del peso abajo a la derecha.
* Factores físicos: la gravedad.
* Elementos que condicionan la composición: posición, tamaño, forma, color y movimiento.
* El predominio vertical, horizontal u oblicuo. Quebrado y sinuoso, concéntrico y excéntrico.
* El ritmo: uniforme, alterno, creciente y decreciente, modular, radial y concéntrico.
* Ley de la balanza y ley de la compensación de masas.

**Procedimientos.**

* Visionado de varias obras en las que se realce el estado geométrico de la composición: Egipto, Roma, Renacimiento, Románico, Gótico, Barroco, s. XIX.
* Ver ejemplos de composiciones con los diferentes predominios.
* Ver obras y dibujos con los diferentes ritmos.
* Realización de una ilustración basada en ejercicios de compensación de masas.
* Realización de otros ejercicios de ilustración basados en la ley de la balanza.

**Actitudes.**

* Investigadora para la resolución de diferentes posibilidades.
* Búsqueda de información de forma autónoma.
* Autonomía en el proceso.
* Planificación del trabajo realizando bocetos y pruebas de color.
* Aportación de soluciones personales.

**Criterios de evaluación.**

* La consecución del equilibrio en la composición.
* Cuestionarios para averiguar la adquisición de los conceptos observando los pasos seguidos en la ejecución de los bocetos y el resultado final.
* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**CONTENIDOS MÍNIMOS PARA SUPERAR LA ASIGNATURA EN 4º DE ESO.**

* Elementos que condicionan la composición: posición, tamaño, forma, color y ritmo.
* El ritmo en las composiciones plásticas: uniforme, alterno, creciente y decreciente, modular, radial y concéntrico.
* Formas de componer: Ley de la balanza y ley de la compensación de masas.
* Diferenciar color-luz y color-pigmento Mezclas sustractivas para la obtención de diferentes colores del mismo tono.
* Comprender la mezcla de colores complementarios para perder saturación.
* Saber de la variedad de estilo,. coexistencia de tendencias y evolución durante los siglos XIX y XX: Romanticismo, Realismo, Impresionismo, Postimpresionismo, Divisionismo, Simbolismo, Modernismo, las Vanguardias históricas, el Arte conceptual, el Dadaísmo, el Arte Pop, el arte a partir de los años 60.
* Manejar las posibilidades del contraste y la armonía en el color.
* Comprender la mezcla de colores complementarios para perder saturación.
* Saber la dinámica del color: colores que se alejan o contraen y colores que se acercan o dilatan.
* Saber como se refleja en el arte el papel de la mujer, desde el punto de vista del cambio social.
* Conocer la importancia de la comunicación audiovisual y sus recursos: planos, secuencias, secuencias..., movimientos de cámara, angulación, iluminación...
* Entender el montaje y la narratividad en el tiempo: ritmo y referencias temporales.
* Relaciónar entre estética del spot, público y producto.
* .Conocer los principios en el diseño del espacio habitable: el espacio funcional y el espacio vital: la luz, las zonas de paso, los lugares de uso común y de uso individual.
* Volumen : Percibir, comprender e interpretar la estructura de las formas tridimensionales.
* Conocer métodos indirectos de la obtención del volumen.
* Desarrollar la capacidad de percibir y analizar el campo visual.
* -Conocer el uso de las diferentes técnicas gráficas a través de obras de diferentes autores conocidos.
* Observar como se expresan la luz, la forma y las texturas según las técnicas de expresión gráfico-plásticas.
* Organiza y aporta el material de Dibujo Técnico necesario para poder trabajar cada día y poder avanzar en sus destrezas y conocimientos.
* Organiza y aporta el material básico para poder desarrollar su expresión plástica y avanzar en sus habilidades y en el conocimiento de las posibilidades de las diferentes herramientas y soportes.
* Cada grupo de trabajo aporta el material necesario para trabajar los contenidos de Comunicación audiovisual.

**PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y**

**RECUPERACIÓN PARA 4º E.S.O.**

**CRITERIO BÁSICO Y GENERAL:**

El profesor evaluará del alumno sus trabajos prácticos, sus capacidades perceptivas y expresivas y los conceptos aprendidos en cada unidad didáctica. Evaluará también su propio papel en el tratamiento dado en cada unidad didáctica, el interés despertado en los alumnos, los recursos empleados, la utilidad de las actividades propuestas y las dificultades que surjan.

1. **EVALUACIÓN INICIAL.**

Durante este curso 2019-2020 se realiza una evaluación inicial a un mes de empezar el curso, en nuestro caso se va a proceder utilizando como referencia una serie de trabajos y pruebas de carácter general en las que se aprecien aspectos como:

- el manejo de la expresión gráfica.

- el uso de las proporciones.

- el manejo de las escalas.

-su conocimiento de los conceptos propios del lenguaje visual.

-sus estrategias para resolver un trabajo plástico.

**Se podrán presentar a modo de batería de ejercicios o bien en forma de actividades de mayor tiempo de ejecución que recojan varios de los puntos descritos.**

1. **PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN:**

**Criterios de calificación**

**-1. Uso de los materiales:**

-Si el material requerido para realizar las actividades en la fecha exigida no lo trae el alumno se llevará un registro y cuando se considere grave, se avisará a las familias. También podría redactarse un parte de amonestación, valorando las diferentes circunstancias.

-Trata de forma cuidadosa el material aportado por el profesor, el suyo propio y el de las instalaciones.

-En las actividades extraescolares cuida los objetos de los diferentes lugares, sobre todo aquellos que tengan valor artístico o patrimonial.

**-2. Puntualidad en las entregas:**

-Los trabajos se entregarán terminados y en la fecha anunciada.

-Aquellos trabajos entregados fuera de plazo, se recogerán a criterio de cada profesor según las circunstancias que hubiesen originado el retraso.

-De recogerse el trabajo fuera de plazo, se registrará penalizando en un porcentaje proporcional al tiempo de retraso, que no excederá un punto sobre los diez totales.

**-3. Contenidos:**

Se dividirá cada trabajo práctico en diferentes aspectos evaluables, teniendo en cuenta las características individuales y el progreso del alumno. Se valorará el esfuerzo y los conocimientos demostrados.

De acuerdo con este marco, en la calificación de las actividades de aprendizaje, se valorarán de 0 a 10 los siguientes aspectos que se calificarán en función del grado de consecución. En los siguientes párrafos se presentan de menor a mayor.

a.- Consciencia de la finalidad del trabajo:

-Sabe que el trabajo sirve, pero no concreta para qué.

-Comprende parcialmente el fin de su trabajo.

-Comprende y es capaz de verbalizar para qué sirve su trabajo.

b.- Búsqueda y organización de las fuentes:

-No sabe ir más allá de lo que le entrega el profesor

-Recoge información pero no sabe organizarla.

-Recoge, organiza y aplica la información al trabajo.

-Comprende la información y abstrae los puntos necesarios para el trabajo.

c.- Planificación del trabajo

-Aborda el trabajo sin un plan previo

-Trabaja por impulsos intuitivos sin utilizar la lógica.

-Planifica los pasos a seguir

-Establece una secuencia adecuada que va adaptando a cada necesidad.

d.- Creatividad

-Trabaja por modelos: copia o imita.

-Aporta pequeñas variantes a modelos ya vistos.

-Combina soluciones de varios modelos y aporta sus propias ideas

-Inventa soluciones propias.

e.- Habilidades y destrezas específicas

-No conoce las técnicas y manifiesta muy poca habilidad con los materiales.

-Conoce recursos técnicos básicos pero su nivel de habilidad es escaso.

-Conoce las técnicas y es hábil.

-Tiene una buena gama técnica y es capaz de seleccionar la más adecuada.

f.- Corrección en la presentación

-No cuida el material ni se interesa por el aspecto del trabajo

-Cuida los materiales y el proceso pero desprecia el producto final.

-Valorará la presentación, rigor y presentación de su trabajo.

-Se preocupa por los constituyentes de su trabajo y adecúa estos al propósito final

**Para poder realizar la media aritmética de los contenidos, deberán estar aprobados al menos 2/3 del total de los trabajos. Además en todas las unidades didácticas deberá haber un porcentaje de las actividades aprobadas, si estas fuesen de breve ejecución. Para poder aprobar cada una de las evaluaciones tendrán que entregar el total de los ejercicios propuestos.**

**2. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENES.**

A lo largo del curso se podrán ir recuperando las evaluaciones pendientes presentando aquellos trabajos más significativos señalados por el profesor. Bien por no haber sido entregados en su día o por que el resultado pudiera ser deficiente o con errores.

**3. RECUPERACIÓN DE PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES.**

En el presente curso se pueden dar las dos siguientes situaciones:

-Alumnos de 4º con la Plástica y visual de 1º y/o 2º pendientes.

A la espera de que nos pasen desde Jefatura la lista de los alumnos, se decide que la recuperación de la asignatura **se conseguirá con una serie de trabajos prácticos en los que se exijan los contenidos mínimos** de cada curso que se les entregarán en mano.

**La otra posibilidad es para los alumnos que todavía cursen la asignatura. Podrán recuperar la pendiente del curso o cursos anteriores, superando en el curso al que asisten la primera y segunda evaluaciones.**

Supervisión de la realización de los trabajos:

Los profesores de Dibujo durante los recreos podrán supervisar la resolución de los ejercicios.

**4. PRUEBAS EXTRAORDINARIAS :**

Para recuperar la asignatura los profesores podrán:

- Hacer una propuesta de trabajos nuevos acorde con los contenidos mínimos.

- Ofrecer la posibilidad de que el alumno entregue, corrija, o termine los no superados a lo largo del curso.

- Exigir a los alumnos que se han negado a trabajar a lo largo del curso, que entreguen una amplia batería de los trabajos más representativos de los diferentes contenidos. Tendrán como base los contenidos mínimos no pudiendo obtener una nota superior al 5.

- Además se realizará una prueba en el aula en la que se recojan los mínimos de cada evaluación, que deberá superar, para poder mediarla con el resto de los trabajos entregados.

**Estas decisiones previas a la propuesta, el profesor las tomará estudiando cada caso de forma individual.**

**ANEXO: MÍNIMOS PARA EL POSIBLE CONFINAMIENTO TEMPORAL DE ALGÚN ALUMNO. (Según solicita el Plan de Contingencia)**

**U1. TÉCNICAS BÁSICAS EN EL DIBUJO. 4º ESO.**

- El carboncillo, el grafito, la acuarela, el gouache, la sanguina, el pastel, las ceras...

* Composición química peculiar de cada técnica.
* Práctica de las diferentes técnicas: frotar, extender, humedecer, marcar, borrar, difuminar.

**U2. LA FIGURA Y EL RETRATO. 4º ESO.**

* El retrato, estructura anatómica del rostro y proporciones habituales.
* La figura humana: proporciones y complejidad según la pose.
* Dibujo de la figura humana a través de un módulo. Por ejemplo el ojo, la cabeza, la cara...
* Dibujo de la figura humana a partir de una estructura geométrica por división.

**U3. EL COLLAGE. 4º ESO.**

* El collage en la historia del arte: el cubismo y el dadaísmo en los años 60. Aportaciones.
* Diferentes técnicas de collages: carteles rasgados, papeles rasgados y pegados, el despegado parcial, el papel arrugado.

**U4.- TÉCNICAS ESCULTÓRICAS. 4º ESO**

* El modelado: método por adición y sustracción.
* El Expresionismo, su relación con el carnaval y la máscara: Ensor, Munch y Daumier.

**U5. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: DIÉDRICO, AXONOMÉTRICO Y CÓNICO. 4º ESO.**

* La perspectiva cónica como artificio para previsualizar.
* La utilidad de los sistemas de representación para diseñar objetos.
* La acotación: tipos de líneas, convencionalismos gráficos y escalas.

**U6. LA TELEVISIÓN Y LA PUBLICIDAD. 4º ESO.**

* La comunicación audiovisual y sus recursos: planos, secuencias, secuencias..., movimientos de cámara, angulación, iluminación...
* El montaje y la narratividad en el tiempo: ritmo y referencias temporales.

**U7. LA MEZCLA DE COLORES Y LOS RECURSOS PICTÓRICOS. 4º ESO.**

* Color-pigmento: mezclas sustractivas para la obtención de diferentes colores del mismo tono.
* La mezcla de colores complementarios para perder saturación.
* El contraste y la armonía.

**U8. ESQUEMAS COMPOSITIVOS. 4º ESO.**

* Diferentes formas de componer en la historia del arte: en bandas horizontales o verticales, en triángulo, en círculo, por igualdad, por simetría, caótica.
* Relaciones de jerarquía para componer.
* El equilibrio en la composición: equilibrio estático y dinámico.

**PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO.**

**1º Y 2º DE BACHILLERATO.**

**DIBUJO TÉCNICO I Y II**

**Introducción**

El dibujo técnico es un sistema de comunicación gráfica cuyo propósito es proporcionar información suficiente para facilitar la interpretación, el análisis, la elaboración de diseños o la resolución de problemas, por todo ello su finalidad específica es dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad.

En la actualidad el Dibujo Técnico se emplea en cualquier proceso de investigación o proyecto, como lenguaje universal que permite expresar, elaborar e interpretar información comprensible por cualquier destinatario. Está presente en múltiples situaciones comunicativas cotidianas, convirtiéndolo en lenguaje básico de comunicación, fiable, objetivo e inequívoco. Se trata de un sistema de representación gráfica basado en distintas ramas de la geometría: analítica, plana, del espacio, proyectiva, descriptiva… lo que permite al alumnado adquirir destrezas en la interpretación de los sistemas de representación, conociendo mejor el mundo que le rodea, desarrollando la capacidad de abstracción y “visión espacial” para poder visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas y viceversa.

Al tratarse de un lenguaje específico requiere de capacidades de planificación, organización espacial, reflexión, resolución de problemas, rigor, precisión, limpieza que se pondrán en juego a través de los diferentes ámbitos de aplicación, siguiendo una serie de convenciones a escala internacional, nacional y autonómica en la elaboración de documentos técnicos. El currículo de la materia de Dibujo Técnico es el mismo para la materia troncal en la modalidad del Bachillerato de Ciencias y para la materia específica en la modalidad del Bachillerato de Artes. Su organización en los dos cursos de Bachillerato tiene como finalidad profundizar en el desarrollo de las destrezas propias según el desarrollo cognitivo a través de la práctica.

Durante el primer curso se trabajan los saberes 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 distintos aspectos de esta materia. Para ello se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación y Normalización.

Esta visión global permite al alumno durante el segundo curso profundizar en los aspectos más relevantes de la materia, a través de los bloques de Geometría, Sistemas de representación y Documentación gráfica de Proyectos.

“Geometría y Dibujo Técnico” desarrolla la geometría plana utilizando los elementos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, analizar su presencia en el arte y en la naturaleza, así como sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

El bloque de “Sistemas de representación” desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de la geometría proyectiva y descriptiva y las relaciones entre ellos.

La “Normalización” dota al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas, a través de un lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

El bloque, “Documentación gráfica de Proyectos” permite que el alumno interrelacione los elementos adquiridos y los utilice para elaborar y presentar, de forma individual y colectiva, un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial, para lo que se hace imprescindible el trabajo en grupo y el uso de aplicaciones informáticas y tecnologías para la información, comunicación y el aprendizaje.

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

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

**Competencia en comunicación lingüísticaCCL**: El Dibujo Técnico supone en sí una modalidad de comunicación de carácter universal y, por tanto, necesita de unas destrezas comunicativas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, para poder interactuar con otros individuos. Los alumnos deberán debatir en las resoluciones de problemas, planteamientos de estrategias y presentaciones de proyectos, deberán también describir elementos, aplicaciones geométricas, procedimientos y relaciones entre sistemas de representación. El croquis y la acotación son dos lenguajes gráficos específicos que se articulan en torno a códigos y normas precisas, complemetados con el uso de una nomenclatura específica y un vocabulario técnico propio de la materia tanto en relación con los instrumentos de dibujo como con los procedimientos y materiales propios de la industria, la arquitectura o el arte.

**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnologíaCMCT**: El razonamiento matemático fundamenta la materia, siendo necesarias destrezas en el manejo de cantidades (cálculos, mediciones, tamaños y proporciones), en el análisis de la forma y el espacio (posiciones relativas entre elementos geométricos y representaciones gráficas) y en la interpretación y comunicación de datos. La materia contribuye al desarrollo del pensamiento científico en la resolución de problemas al tener que identificar datos, realizar construcciones y tomar decisiones razonadas. El Dibujo Técnico aporta contenidos y referentes tecnológicos como la representación de piezas industriales y mecánicas, diseños de construcción y estructuras.

**Competencia digital CD:** El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso, es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo como los de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D. Competencia de aprender a aprender El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe persistir en el aprendizaje, comprendiendo principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias reflexivas de planificación, estrategias de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

**Competencia sociales y cívicas** **CSC:** Los proyectos cooperativos donde los alumnos adquieren conceptos básicos en la organización del trabajo, el respeto por las ideas y creaciones ajenas, son la base de la aceptación de responsabilidades y decisiones democráticas. Los referentes profesionales de la industria, la arquitectura o el arte en los que se aplica el Dibujo Técnico deben contribuir a la no discriminación e igualdad entre hombres y mujeres.

**Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor CIEE**: La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que, permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

**Competencia de conciencia y expresiones culturales CCEC:** EL Dibujo Técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

**Objetivos**

Obj.DT.1. Conocer y valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, valorando la universalidad como lenguaje objetivo.

Obj.DT.2. Identificar la presencia del dibujo técnico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana, comprendiendo su papel como elemento de configuración.

Obj.DT.3. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura, interpretación y elaboración de diseños y planos, para la representación de formas y para la elaboración de soluciones razonadas.

Obj.DT.4. Planificar, reflexionar y evaluar sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, de representación espacial o proyectos cooperativos de construcción geométrica

Obj.DT.5. Utilizar adecuadamente y con propiedad la terminología específica del dibujo técnico.

Obj.DT.6. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico, valorando la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo, la exactitud de los mismos, la limpieza y cuidado del soporte, así como las mejoras que puedan introducir tanto las diversas técnicas gráficas.

Obj.DT.7. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver gráficamente problemas de configuración de formas en el plano, valorando la precisión y la exactitud en las soluciones.

Obj.DT.8. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.

Obj.DT.9. Escoger las construcciones geométricas más adecuadas a cada problema, razonando su aplicación y elegir el sistema de representación más adecuado para cada necesidad.

Obj.DT.10. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica con la destreza y eficacia necesarias.

Obj.DT.11. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico como instrumento idóneo para facilitar no la producción y la comunicación; aplicar las principales normas UNE en referencia a la representación y acotación de las vistas.

Obj.DT.12. Integrar los conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos, científicos o artísticos, fomentando el método y el razonamiento del dibujo como medio de transmisión de ideas científico-técnicas o artísticas y sus aplicaciones en la vida cotidiana.

Obj.DT.13. Desarrollar un espíritu crítico y autónomo en los procesos de realización gráfica.

Obj.DT.14. Recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y como instrumento de representación, interesándose por los programas de dibujo y diseño, valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos, representación de objetos y presentaciones adecuadas.

**Orientaciones metodológicas**

La naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que será necesario que metodología elegida por el profesor se ajuste a estos condicionantes con el fin de propiciar un aprendizaje competencial en el alumnado. El Dibujo Técnico parte del pensamiento abstracto formal adquirido en las enseñanzas precedentes pero debe ser en esta etapa cuando se consolide. Para ello, es aconsejable que el docente comparta con los alumnos qué se va a aprender y sus aplicaciones. Debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, así como realizaciones de tareas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica sino que el alumno debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones geométricas que ha de cumplir la solución buscada. Deben establecerse conexiones entre los conocimientos adquiridos en todos los bloques de contenidos y aplicarlos en situaciones contextuales reales.

La metodología de aprendizaje por proyectos, permitirá esta transferencia e interrelación Las actividades deben estar contextualizadas en realidades profesionales cercanas a los alumnos como puede ser el mundo del diseño, la arquitectura y la industria; facilitando así un aprendizaje orientado a la acción en el que los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales.

Los planteamientos de actividades y tareas deben tener en cuenta los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y colaborativo, graduando los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales. Las metodologías aplicadas al aula deben provocar en los alumnos motivación por aprender, siendo ellos los responsables de su aprendizaje, activos en la búsqueda de estrategias y autónomos en la resolución de problemas.

El objetivo debe ser que los aprendizajes sean permanentes, significativos y transferibles a lo que contribuyen los aprendizajes cooperativos, mediante resoluciones conjuntas, intercambio de ideas y conocimientos debatidos. Las metodologías activas favorecen la comunicación del proceso y la información obtenida relacionando lo aprendido con la realidad, con otras materias o en situaciones posteriores.

El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, actividades adaptadas a la diversidad y recursos didácticos reales, recomendándose el uso del portfolio como instrumento global que integra los procesos de enseñanza-aprendizaje-evaluación, permitiendo la revisión continua. Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Los materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las nuevas tecnologías, especialmente en la presentación de documentación normalizada y en programas de diseño asistido por ordenador.

**DIBUJO TÉCNICO 1º BTO CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE SEGÚN LOS BLOQUES DE CONTENIDO**

BLOQUE 1 GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO 1ºBTO

CONTENIDOS:

Arte y dibujo técnico. Geometría en el arte y la naturaleza. Estética del dibujo técnico. El diseño industrial. Instrumentos y materiales del dibujo técnico. Características y empleo.

Las nuevas tecnologías y los programas de diseño asistido por ordenador. Trazados fundamentales en el plano. Lugares geométricos. Paralelas y perpendicularidad. Ángulos. Operaciones con segmentos y ángulos. Ángulos de la circunferencia.

Triángulos: puntos y rectas notables. Construcción de triángulos.Cuadriláteros: análisis y construcciones. Polígonos regulares. Construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados.

Proporcionalidad y semejanza. Escalas: Conceptos fundamentales. Construcción de escalas gráficas.

Transformaciones geométricas. Traslación. Giro. Simetría. Homotecia. aplicación a la construcción de formas.

Tangencias y enlaces. Propiedades. Tangencias entre rectas y circunferencias. Tangencias entre circunferencias. Enlaces. Aplicaciones en el dibujo técnico, diseño gráfico o el diseño industrial.

Curvas técnicas. Definición y trazado como aplicación de las tangencias. Óvalos, ovoides, volutas, espirales y hélices. Trazados principales.

**Crit.DT.1.1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente. CIEE-CMCT-CAA**

Est.DT.1.1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

Est.DT.1.1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano, comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.

Est.DT.1.1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, Identificando sus aplicaciones.

Est.DT.1.1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.

Est.DT.1.1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

Est.DT.1.1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.

Est.DT.1.1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

Est.DT.1.1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

**Crit.DT.1.2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. CMCT-CAA**

Est.DT.1.2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.

Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas , utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

Est.DT.1.2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.

Est.DT.1.2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

BLOQUE 2 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN 1º BTO

CONTENIDOS:

Geometría descriptiva. Tipos de proyección. Fundamentos y finalidad de los sistemas de representación. Características fundamentales. Reversibilidad entre los sistemas.

Sistema Diédrico: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Posiciones particulares. Vistas de un cuerpo tridimensional.

Sistema de planos acotados: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Intersección de planos. Perfiles y dibujo topográfico.

Sistemas axonométricos: Introducción. Fundamentos del sistema. Tipos de axonometría: isométrico, dimétrico, DIN-5, trimétrico. Coeficientes de reducción. Perspectiva isométrica. La circunferencia en perspectiva: óvalo isométrico. Representación de perspectivas de cuerpos definidos por sus vistas. Perspectiva caballera: características. Coeficientes de reducción. Representación de la circunferencia. Representación de volúmenes.

Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema. Elementos que influyen en la perspectiva cónica. Perspectiva cónica central. Perspectiva cónica oblicua. Representación de objetos y espacios.

**Crit.DT.2.1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. CMCT-CIEE-CD**

Est.DT.2.1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema

Est.DT.2.1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

Est.DT.2.1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.

Est.DT.2.1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

**Crit.DT.2.2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. CMCT-CAA-CECC**

Est.DT.2.2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

Est.DT.2.2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

Est.DT.2.2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.

Est.DT.2.2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

Est.DT.2.2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

**Crit.DT.2.3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. CMCT-CCEC**

Est.DT.2.3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

Est.DT.2.3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

**Crit.DT.2.4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final. CMCT-CAA-CCEC.**

Est.DT.2.4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.

Est.DT.2.4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado

Est.DT.2.4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.

BLOQUE 3 NORMALIZACIÓN 1º BTO

CONTENIDOS:

Concepto de normalización. Clasificación de las normas. Organismos de normalización.

Normas fundamentales UNE; DIN, ISO. Rotulación normalizada. Principios generales de representación.

Normas sobre vistas.

Acotación. Métodos. Normas sobre acotaciones. Aplicación en piezas industriales y planos de arquitectura. El croquis acotado.

Cortes y secciones.

**Crit.DT.3.1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. CCL-CSC**

Est.DT.3.1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

**Crit.DT.3.2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. CMCT-CCL**

Est.DT.3.2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

Est.DT.3.2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.

Est.DT.3.2.3. Acota piezas industriales sencillas y espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.

Est.DT.3.2.4. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondiente.

**PROGRAMACIÓN DE AULA**

**Dibujo Técnico 1º Bto**

**PROGRAMACIÓN DE AULA**

**Dibujo Técnico 1º Bto**

**U1. TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO. D.Tco. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos área, contorno, estructura geométrica, contacto, separación, solapamiento, intersección…Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos relacionados con la horizontal, la vertical, paralelas, perpendiculares

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo.
* Adquirir los conceptos básicos de uso continuo en la asignatura.
* Ser capaces de memorizar y de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de una forma geométrica.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en el Dibujo Técnico.

**Conceptos:**

* Punto, recta y plano relaciones entre los elementos según la geometría de Euclides.
* Segmentos. Operaciones con segmentos.
* Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones.
* Ángulos diferentes formas de construcción. operaciones con ángulos.
* Arco capaz. Bisectriz y mediatriz,
* La circunferencia y sus elementos.

**Procedimientos:**

* Manejo exacto y correcto de la escuadra, el cartabón, el compás, el transportador de ángulos…
* Realización de dibujos a partir de unos pasos a seguir manejando los conceptos adecuados.
* ejecución de los trazados con limpieza, exactitud y rigor.
* Creaciones de trabajos figurativos y geométricos creativos con los métodos aprendidos.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Combina soluciones diferentes según los modelos aportados.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.

**U2. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES. D.Tco. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos área, contorno, estructura geométrica, contacto, separación, solapamiento, intersección…Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos relacionados con la horizontal, la vertical, paralelas, perpendiculares

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de formas poligonales.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos de los polígonos.
* Ser capaces de memorizar y de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de polígonos.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de polígonos regulares.

**Conceptos:**

* El triángulo, definiciones y tipos. Clasificación según sus lados y según sus ángulos.
* Líneas y puntos notables de un triángulo.
* Cuadriláteros, definiciones y tipos. Clasificación: Paralelogramos, trapecios y trapezoides.
* Polígonos regulares.

**Procedimientos:**

* Construcción de un triángulo a partir de un número de datos.
* Construcción del Baricentro, Incentro, Circuncentro y Ortocentro de un triángulo.
* Construcción de un cuadrilátero que cumpla una serie de condiciones a partir de un número limitado de datos.
* División de la circunferencia en un número de partes iguales para la construcción de polígonos regulares.
* Método general para la construcción de polígonos inscritos en circunferencia.
* Construcción de polígonos regulares de diferente número de lados a partir de la medida del lado.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Combina soluciones diferentes según los modelos aportados.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de figuras poligonales.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U3.ESCALAS. D.Tco. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos área, contorno, estructura geométrica, contacto, separación, solapamiento, intersección…Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos relacionados con la horizontal, la vertical, paralelas, perpendiculares.

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de Escalas gráficas.
* Adquirir los conceptos básicos.
* Ser capaces de memorizar y de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de Escalas.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de Escalas gráficas y de transversales.
* Conocer el diferente uso de las escalas normalizadas.

**Conceptos:**

* Proporcionalidad y semejanza como fundamentos del uso de una escala.
* Clases de escalas normalizadas: Fabricación e instalaciones, Construcciones civiles, Topografía, Urbanismo...

**Procedimientos:**

* Construcción de escalas gráficas universales.
* Construcción de escalas gráficas volantes.
* Construcción de escala decimal de transversales.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Combina soluciones matemáticas lógicas y diferentes según los problemas propuestos.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la planificación de los procedimientos matemáticos mas adecuados.
* Por la la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de Escalas volantes y de transversales.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U4.TANGENCIAS Y ENLACES. RECTIFICACIONES. D.Tco. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como punto de tangencia, tangentes exteriores e interiores, inversión, rectificación…Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos relacionados con la unión armónica entre curvas o entre rectas y curvas con diversos procedimientos.

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de enlaces y tangencias.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos de un enlace.
* Ser capaces de memorizar y de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de determinados problemas de tangencias.
* Comprender la importancia del trazado preciso, el rigor y la exactitud en la construcción de figuras formadas con enlaces.

**Conceptos:**

* Nociones de inversión.
* Posiciones relativas entre recta y circunferencia.
* Posiciones relativas entre circunferencias.
* Rectas tangentes comunes interiores y exteriores.
* Recta tangente a una circunferencia en un punto T de ella.
* Circunferencias tangentes entre si que cumplan una serie de condiciones.
* Trazado de diversos enlaces entre arcos.
* Trazado de diversas tangencias entre rectas y curvas.

**Procedimientos:**

* Trazado de diversas construcciones de enlaces entre arcos. Casos particulares
* Trazado de diversas tangencias particulares entre rectas y curvas a partir de unos datos predeterminados.
* Construcciones particulares de rectificación de circunferencias y arcos de circunferencia.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Combina soluciones diferentes según los modelos aportados.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de figuras poligonales.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U5.CURVAS TÉCNICAS. D.Tco. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos área, contorno, estructura geométrica, contacto, intersección…Estudiando construcciones y operaciones para obtener la forma de las diferentes curvas.

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de óvalos, ovoides, espirales y volutas.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos de las curvas.
* Ser capaces de memorizar y de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de cada una de las curvas.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las curvas mencionadas.

**Conceptos:**

* El óvalo, definición y elementos.
* El ovoide, definición y elementos.
* La voluta, definición y elementos.
* La espiral de Arquímedes, definición y elementos.

**Procedimientos:**

* Construcción de un óvalo dado el eje mayor o menor.
* Construcción de un óvalo de cuatro centros conocidos ambos ejes.
* Construcción de un ovoide dados el eje mayor o menor.
* Construcción de la voluta y de la espiral de Arquímedes.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de figuras poligonales.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U6.PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA, IGUALDAD, EQUIVALENCIA, SIMETRÍA, TRASLACIÓN Y GIRO. D.Tco. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como proporcionalidad, razón proporcional, semejanza, igualdad, traslació, equivalencia, simetría, traslación y giro…Estudiando construcciones y operaciones para obtener las figuras según la relación geométrica exigida.

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de figuras relacionadas geométricamente .
* Adquirir los conceptos básicos de las diferentes relaciones geométricas entre figuras.
* Ser capaces de memorizar y de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de figuras relacionadas entre si tanto gráfica como métricamente..
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las diferentes relaciones geométricas.

**Conceptos:**

* Relaciones geométricas gráficas y métricas.
* Proporcionalidad.
* Semejanza.
* Igualdad.
* Equivalencia.
* Simetría.
* Traslación.
* Giro.

**Procedimientos:**

* Media proporcional. Tercera proporcional. Cuarta proporcional.
* Construcción de una figura semejante a otra conociendo la razón de semejanza, por radiación y por coordenadas.Otro método combinando Thales y angulación.
* Construcción de una figura igual a otra por triangulación, por coordenadas, copiando ángulos y por traslación.
* Construcción de un polígono equivalente a otro.
* Cuadratura del círculo.
* Construcción de una simetría central de una figura respecto a otra.
* Construcción de una figura simétrica a otra respecto a un punto.
* Construcción de la simetría axial de una figura dada.
* Traslación y giro de una figura según el sentido, la dirección y el ángulo dados.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de figuras relacionadas geométricamente.

**U7. SISTEMA DIÉDRICO. D.Tco. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos de plano horizontal y vertical de proyección, concepto de plano bisector, proyección ortogonal…Estudiando construcciones y operaciones para proyectar puntos y rectas . Los principios de la geometría Euclidiana en el sistema diédrico.

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de una figura con sus vistas necesarias.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos del Sistema Diédrico.
* Ser capaces de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de una recta en todas sus vistas a partir de dos puntos. Ser capaz de hallar las trazas de una recta y saber los diedros por los que pasa. Saber diferenciar sus partes vistas y ocultas.
* Conocer las diferentes formas de definir un plano. Conocer los diferentes tipos de planos.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las intersecciones de planos y en la intersección entre recta y plano.

**Conceptos:**

* Fundamentos del Sistema Diédrico.
* Notación.
* Representación del punto.
* Representación de la recta. Posiciones relativas de la recta.
* Trazas de las rectas. Partes vistas y ocultas de las rectas.
* Tercera proyección de la recta.
* Representación del plano.
* Formas de definir un plano.
* Recta que pertenece a plano.
* Plano que contiene a recta.
* Intersecciones entre planos.
* Intersección entre recta y plano.
* Planos bisectores.

**Procedimientos:**

* Tres proyecciones del punto.
* Tres proyecciones de todos los tipos de rectas. Diedros por los que pasan y partes vistas y ocultas.
* Trazas de las rectas.
* Trazas de todos los tipos de planos.
* Ejercicios de definición de plano:
* Dados tres puntos no alineados.
* Dadas dos rectas paralelas.
* Dada una recta y un punto exterior a ella.
* Dadas dos rectas que se cortan.
* Dada una recta buscar un plano que la pueda contener. Estudio de cada uno de los tipos.
* Dado un plano de cualquier tipo buscar todos los tipos de rectas que le puedan pertenecer.
* Intersección de planos.
* Intersección de recta y plano.
* Punto de intersección de tres planos.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de pertenencia entre recta y plano y de intersecciones entre planos.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U8. PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICAS. D.Tco. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos de plano del cuadro, ejes axonométricos, proyección ortogonal, coeficientes de reducción…Estudiando construcciones y operaciones para la obtención de los ejes, del triángulo de las trazas, de los coeficientes de reducción y de la perspectiva de una figura axonométrica .

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de una figura axonométrica a partir de sus vistas.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos del Sistema Axonométrico.
* Ser capaces de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de una perspectiva a partir del triángulo de las trazas.
* Conocer las diferentes formas de definir una perspectiva axonométrica a partir de las diferentes posiciones de los ejes para la obtención de los coeficientes de reducción.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las perspectivas aplicando los conocimientos de tangencias en la construcción de arcos cuando así se requiera.

**Conceptos:**

* Fundamentos del Sistema Axonométrico.
* Notación.
* Representación de los ejes y del triángulo de las trazas.
* Plano del cuadro y ángulo que forman los ejes con él.
* Perspectiva isométrica. Relación con las tangencias en la construcción de circunferencias y arcos.
* Perspectiva caballera. Ángulos y coeficientes de reducción. Diferentes formas de presentación de la perspectiva caballera según la posición del eje Y.

**Procedimientos:**

* Obtención del triángulo de las trazas a partir de los ejes axonométricos.
* Obtención de los coeficientes de reducción a partir del triángulo de las trazas.
* Obtención de los ángulos que forman los ejes con el plano del cuadro.
* Obtención de la distancia del origen de los ejes al plano del cuadro.
* Perspectiva axonométrica isométrica de la circunferencia.
* Perspectiva isométrica de una figura a partir de sus vistas.
* Perspectivas de figuras dimétricas y trimétricas.
* Perspectivas caballeras de figuras a partir de los dos parámetros necesarios: Ángulo que forman los eje XY y coeficiente de reducción de Y. La circunferencia en la perspectiva caballera.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de triángulo de las trazas, obtención de los ejes, obtención de los coeficientes de reducción, métrica de las figuras….
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U9. PERSPECTIVA CÓNICA. D.Tco. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos de plano del cuadro Punto de vista, plano geometral, Lineas y puntos notables…Estudiando construcciones y operaciones para la obtención de los puntos de fuga, los puntos de distancia, los puntos métricos..

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de una figura cónica a partir de sus vistas.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos del Sistema Cónico.
* Ser capaces de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de una perspectiva a partir del sistema de líneas de Tierra del Horizonte y del punto de Vista.
* Conocer las diferentes formas de definir una perspectiva cónica a partir de las diferentes posiciones de una figura respecto al plano del cuadro y el plano geometral.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las perspectivas cónicas frontales y oblicuas.

**Conceptos:**

* Fundamentos del Sistema cónico.
* Notación.
* Representación de los puntos de fuga.
* Plano del cuadro, plano geometral, Línea de Tierra , Línea del horizonte.
* Perspectiva cónica central y oblicua. Puntos métricos. Obtención de las alturas.
* Perspectiva cónica de una figura a partir de sus vistas

**Procedimientos:**

* Obtención de la planta de una figura que se encuentra en el plano geometral.
* Obtención de los puntos de distancia en una perspectiva cónica frontal.
* Obtención de las alturas en una perspectiva cónica central.
* Obtención de los puntos de fuga en una perspectiva cónica oblicua.
* Los puntos métricos en cónica oblicua.
* las alturas en cónica oblicua.
* Perspectivas de figuras, influencia de la ubicación del punto de vista.
* Perspectivas de figuras y espacios tridimensionales, influencia de la altura de la Línea del Horizonte.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos dde la perspectiva frontal y la oblicua.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**CONTENIDOS MÍNIMOS EXIGIBLES PARA EL DIBUJO TÉCNICO.**

**1º DE BACHILLERATO:**

* Dibujar a lápiz con limpieza, claridad y corrección tanto con los útiles de dibujo lineal como a mano alzada.
* Conocer los diferentes tipos de línea y su uso normalizado.
* Conocer la geometría euclidiana para la aplicación de ejercicios en las que se estudien las relaciones entre punto y recta, entre rectas, entre recta y plano y entre planos.
* Conocimiento y trazado de los conceptos fundamentales de la geometría plana:
* Paralelismo y perpendicularidad.
* Ángulos, tipos y construcciones.
* Circunferencia y sus elementos.
* Interpretar y resolver gráficamente y con exactitud ejercicios de Escalas.
* Trazar polígonos regulares:
* Por un procedimiento general dados radio o lado.
* Por los diferentes métodos particulares dados radio y lado.
* Resolver problemas de tangencias y enlaces.
* Conoce los conceptos de semejanza, proporcionalidad, simetría, igualdad, traslación, giro y equivalencia de figuras planas. Resuelve problemas geométricos basados en los conceptos citados.
* Constucción correcta de curvas técnicas.
* Representar piezas por sus vistas diédricas según normas UNE.
* Conocimientos del sistema de representación diédrico para la comprensión de su estructura espacial, su sistema de proyección y de las relaciones de pertenencia entre punto, recta y plano.
* Resolución y comprensión de problemas de Intersecciones entre planos y entre recta y plano.
* Representar piezas partiendo de sus vistas en perspectiva isométrica y caballera que incluyan la construcción de curvas.
* Conocimientos de los fundamentos de la perspectiva cónica y resolución correcta de ejercicios de perspectivas cónicas oblicuas y frontales a partir de las vistas.

**DIBUJO TÉCNICO 2º BTO CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE SEGÚN LOS BLOQUES DE CONTENIDO.**

BLOQUE GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO 2ºBTO

CONTENIDOS:

Dibujo industrial y de arquitectura y construcción. Formas geométricas básicas como origen del diseño. Geometría en el arte y en la arquitectura. Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Cuadrilátero isncriptible.

Proporcionalidad, semejanzas y equivalencias. Teoremas del cateto y de la altura. Sección áurea: construcciones y propiedades. Figuras semejante. Construcción de figuras equivalentes.

Potencia: eje y centro radical. Aplicación de la potencia a la resolución de problemas de tangencia.

Transformaciones geométricas. Proyectividad y homografía. Homología y afinidad. Datos necesarios para definirlas. Resolución de problemas. Inversión. Elementos y figuras dobles. Rectas antiparalelas. Inverso de un punto. Figuras inversas de la recta y la circunferencia. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias.

Curvas cónicas. Elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersecciones con una recta. Principales construcciones.

Curvas cíclicas: cicloide, epicicloide, hipocicloide, evolvente de la circunferencia.

**Crit.DT.1.1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. CMCT-CAA**

Est.DT.1.1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.

Est.DT.1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.

Est.DT.1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.

Est.DT.1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.

Est.DT.1.1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los lugares geométricos o ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Est.DT.1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.

Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

Est.DT.1.2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.

**Crit.DT.1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. CMCT**

Est.DT.1.2.4. Traza curvas cíclicas a partir de los elementos que las definen comprendiendo su aplicación en mecánica.

DIBUJO TÉCNICO II Curso: 2º BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico

Est.DT.1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.

Est.DT.1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas

**Crit.DT.1.3. 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. CMCT-CAA-CECC**

Est.DT.1.3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

BLOQUE 2 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN 2ºBTO

CONTENIDOS:

Utilización óptima de cada uno de los sistemas de representación. Ejemplos de aplicación.

Sistema diédrico: Paralelismo. Perpendicularidad. Intersecciones. Ángulos. Distancias y verdaderas magnitudes. Métodos: abatimientos, cambios de plano y giros. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Intersecciones con rectas y planos. Secciones y desarrollos.

Sistema axonométrico ortogonal: Triángulo fundamental. Escalas axonométricas. Perspectiva isométrica: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas a partir de vistas.

Ejercicios de croquis. Sistema axonométrico oblicuo: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas caballeras a partir de sus vistas. Ejercicios de croquis.

**Crit.DT.2.1. Valorar la importancia de los sistemas de representación para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. CMCT-CAA**

Est.DT.2.1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.

Est.DT.2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

Est.DT.2.1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.

**Crit.DT.2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. CMCT**

Est.DT.2.2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

Est.DT.2.2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.

Est.DT.2.2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

Est.DT.2.2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

Est.DT.2.2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.

**Crit.DT.2.3. 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. CMCT-CCEC**

Est.DT.2.3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.

Est.DT.2.3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.

Est.DT.2.3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.

BLOQUE 3 DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS 2º BTO

CONTENIDOS:

El proyecto. Fases del proyecto: memoria, planos, pliegos de condiciones, presupuesto. Tipos de dibujos y planos. Recursos gráficos. Evaluación y valoración.

Dibujo asistido por ordenador: el dibujo infográfico. Introducción al CAD. Entorno del trabajo. Entrada de órdenes. Entrada de coordenadas. Órdenes de dibujo y edición en 2D.

Creación d capas. Creación de bloques. Acotación. Dibujo isométrico. Sombreados. Impresión. Modelado en 3D. Método de las superficies: mallas poligonales y edición.

Giro. Simetría. Matrices de objetos en 3D. Espacio modelo-espacio papel.

Objetos en movimiento. Método de los sólidos: creación de sólidos primitivos. Extrusión. Revolución. Operaciones con sólidos 3D. Renderización. Iluminación. Visualización de objetos.

**Crit.DT.3.1. 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, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. CIEE-CCEC-CL**

Est.DT.3.1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.

Est.DT.3.1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.

Est.DT.3.1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.

Est.DT.3.1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

**Crit.DT.3.2. 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. CD-CSC-CIEE**

Est.DT.3.2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

Est.DT.3.2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial en 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.

Est.DT.3.2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.

Est.DT.3.2.4. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

**PROGRAMACIÓN DE AULA**

**Dibujo Técnico 2º Bto**

**PROGRAMACIÓN DE AULA**

**Dibujo Técnico 2º Bto**

**U1. PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICAS. D.Tco. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos de plano del cuadro, ejes axonométricos, proyección ortogonal, coeficientes de reducción…Estudiando construcciones y operaciones para la obtención de los ejes, del triángulo de las trazas, de los coeficientes de reducción y de la perspectiva de una figura axonométrica .

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de una figura axonométrica a partir de sus vistas.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos del Sistema Axonométrico.
* Ser capaces de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de una perspectiva a partir del triángulo de las trazas.
* Conocer las diferentes formas de definir una perspectiva axonométrica a partir de las diferentes posiciones de los ejes para la obtención de los coeficientes de reducción.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las perspectivas aplicando los conocimientos de tangencias en la construcción de arcos cuando así se requiera.

**Conceptos:**

* Fundamentos del Sistema Axonométrico.
* Notación.
* Representación de los ejes y del triángulo de las trazas.
* Plano del cuadro y ángulo que forman los ejes con él.
* Perspectiva isométrica. Relación con las tangencias en la construcción de circunferencias y arcos.
* Perspectiva caballera. Ángulos y coeficientes de reducción. Diferentes formas de presentación de la perspectiva caballera según la posición del eje Y.

**Procedimientos:**

* Obtención del triángulo de las trazas a partir de los ejes axonométricos.
* Obtención de los coeficientes de reducción a partir del triángulo de las trazas.
* Obtención de los ángulos que forman los ejes con el plano del cuadro.
* Obtención de la distancia del origen de los ejes al plano del cuadro.
* Perspectiva axonométrica isométrica de la circunferencia.
* Perspectiva isométrica de una figura a partir de sus vistas.
* Perspectivas de figuras dimétricas y trimétricas.
* Perspectivas caballeras de figuras a partir de los dos parámetros necesarios: Ángulo que forman los eje XY y coeficiente de reducción de Y. La circunferencia en la perspectiva caballera.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de triángulo de las trazas, obtención de los ejes, obtención de los coeficientes de reducción, métrica de las figuras….
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U2.CURVAS CÓNICAS. D.Tco. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como: focos, ejes, circunferencia focal y principal, diámetros conjugados, asíntotas, contorno…Estudiando construcciones y operaciones para obtener la forma de las diferentes curvas

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de elipses, parábolas e hipérbolas.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos de las curvas y ser capaces de hallarlos y ubicarlos en las diferentes construcciones.
* Ser capaces de memorizar y de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de cada una de las curvas.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las curvas mencionadas.

**Conceptos:**

* La elipse, definición y elementos.
* La parábola, definición y elementos.
* La hipérbola, definición y elementos.

**Procedimientos:**

* Construcción de una elipse dada la definición a partir de los ejes.
* Construcción de una hipérbola a partir de la definición conocida la distancia focal y el eje real.
* Construcción de una parábola dada la directriz y el foco.
* Construcción de diferentes elementos de la elipse: Circunferencia principal, circunferencia focal, diámetros conjugados, tangente y normal a la elipse en un punto de ella y tangente paralela a una dirección dada.
* Construcción de diferentes elementos de una hipérbola: circunferencias focales, circunferencia principal, tangente y normal a la hipérbola en un punto de ella y tangente a la hipérbola paralela a una dirección dada.
* Construcción de los diferentes elementos de la parábola: asíntotas, tangente y normal a la parábola en un punto de ella y paralela a una dirección dada.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de curvas cónicas.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U3.CURVAS CÍCLICAS. D.Tco. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como: circunferencia ruleta, circunferencia base, cicloide, epicicloide, hipocicloide, pericicloide, evolvente …Estudiando construcciones y operaciones para obtener la forma de las diferentes curvas.

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de cicloides, epicicloides, hipocicloides, pericicloides, evolventes…
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos de las curvas y ser capaces de hallarlos y ubicarlos en las diferentes construcciones.
* Ser capaces de memorizar y de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de cada una de las curvas.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las curvas mencionadas.

**Conceptos:**

* La cicloide, definición y elementos.
* La epicicloide, definición y elementos.
* La hipocicloide, definición y elementos.
* La pericicloide, definición y elementos.
* Evolvente de una circunferencia.

**Procedimientos:**

* Construcción de una cicloide dada la circunferencia ruleta.
* Construcción de una epicicloide dadas la circunferencia base y la circunferencia ruleta.
* Construcción de una hipocicloide dadas la circunferencia base y la circunferencia ruleta.
* Construcción de una pericicloide conocidos los radios de la circunferencia base y de la circunferencia ruleta.
* Construcción de la curva evolvente a una circunferencia base, conocido el punto de tangencia de partida.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de curvas cíclicas.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U4. HOMOLOGÍA Y AFINIDAD. D.Tco. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como: centro de homología, eje de homología, haz doble, serie doble y rectas límite …Estudiando construcciones y operaciones para obtener las figuras homólogas y afines de otras formas geométricas dadas.

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de figuras afines y homólogas de otras dadas conocidos diferentes datos de partida…
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos de una homología y una afinidad y ser capaces de hallarlos y ubicarlos en las diferentes construcciones.
* Ser capaces de memorizar y de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de cada una de las transformaciones geométricas.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las transformaciones mencionadas.

**Conceptos:**

* Transformaciones geométricas.
* La homología, definición y elementos.
* La afinidad homológica, definición y elementos.

**Procedimientos:**

* Diferentes formas de construir una homología:
* Dados el centro, el eje y dos puntos homólogos.
* Dados el centro, eleje y la recta límite de la figura buscada.
* Dado el centro y las dos rectas límites.
* Dados dos pares de puntos homólogos y la dirección del eje.
* Transformación homológica de la circunferencia en elipse, en parábola y en hipérbola.
* Construcción de una figura afín a otra conocidos dos puntos afines y el eje.
* Construcción de una figura afín a otra conocidos el eje y la dirección de afinidad.
* Transformación por afinidad de un paralelogramo en un cuadrado.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de transformaciones geométricas.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U5. SISTEMA DIÉDRICO. PARALELISMO, PERPENDICIULARIDAD Y DISTANCIAS. D.Tco. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos de paralelismo, perpendicularidad y distancias entre los diferentes elementos geométricos…Estudiando construcciones y operaciones para construir elementos paralelos y perpendiculares, Estudiando las construcciones para averiguar las distancias entre elementos.

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de las relaciones geométricas mencionadas.
* Adquirir los conceptos básicos de las diferentes operaciones.
* Ser capaces de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de una operación en las dos principales proyecciones.
* Conocer las diferentes formas de solucionar un problema siendo capaces de aplicar el procedimiento más conveniente por su sencillez y rapidez.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las diferentes relaciones geométricas.

**Conceptos:**

* Paralelismo entre rectas, entre planos y entre recta y plano.
* Perpendicularidad entre rectas, entre planos y entre recta y plano.
* Distancias entre puntos, entre punto y recta, entre rectas, entre recta y plano y entre dos planos paralelos.

**Procedimientos:**

* Abatimiento de un punto y una recta que pertenezca a un plano de cualquier tipo.
* Dada una recta traza por un punto dado otra perpendicular.
* Dado un punto trazar por él un plano paralelo a otro dado.
* Dada una recta trazar un plano paralelo a ella.
* Trazar por una recta un plano paralelo a otra recta dada.
* Pasar por un punto un plano paralelo a dos rectas que se cortan.
* Recta perpendicular a un plano por un punto conocido.
* Recta perpendicular a un plano definido por dos rectas.
* Plano perpendicular a una recta.
* Rectas perpendiculares entre sí.
* Por un punto trazar un plano perpendicular a otros dos.
* Distancia entre dos puntos.
* Distancia de un punto a un plano.
* Distancia de un punto a una recta.
* Distancia entre dos rectas paralelas.
* Distancia entre dos planos paralelos.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de relaciones de paralelismo y perpendicularidad y en la averiguación de las distancias..
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U6. SISTEMA DIÉDRICO. ABATIMIENTOS, CAMBIOS DE PLANOS, GIROS Y ÁNGULOS. D.Tco. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos de abatimientos, cambios de plano, giros y ángulos en el sistema diédrico de proyección…Estudiando construcciones y operaciones para abatir, cambiar de plano o girar rectas y planos. Construcciones para averiguar elángulo que forman entre si rectas y planos o un par de planos.

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de las operaciones mencionadas en el título.
* Adquirir los conceptos básicos de las diferentes operaciones.
* Ser capaces de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de una operación en las dos principales proyecciones.
* Conocer las diferentes formas de solucionar un problema siendo capaces de aplicar la operación más conveniente por su sencillez y rapidez.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las operaciones.

**Conceptos:**

* Fundamentos de las distintas operaciones.
* Puntos y rectas notables en el abatimiento de un punto una recta y un plano.
* Puntos y rectas notables en el cambio de plano de un punto una recta y un plano.
* Puntos y rectas notables en el giro de un punto una recta y un plano.
* Puntos y rectas notables en la construcción de ángulos entre elementos.

**Procedimientos:**

* Abatimiento de un punto y una recta que pertenezca a un plano de cualquier tipo.
* Desabatimiento de una figura cualquiera que se encuentre en los planos de proyección.
* El punto y la recta en los cambios de plano de proyección.
* Nuevas trazas del plano en los cambios de plano de proyección.
* Giro de un punto y de una recta.
* Giro del plano para colocarlo en una posición conveniente.
* Ángulos de dos rectas y bisectriz del ángulo.
* Ángulo de recta y plano y ángulo que forma una recta con los planos de proyección.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de las diferentes operaciones.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U7. S. DIÉDRICO. SÓLIDOS GEOMÉTRICOS. D.Tco. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos de poliedros regulares, pirámides, prismas, superficies de revolución…Estudiando construcciones y operaciones para representar las fiferentes vistas de las figuras, seccionarlas, dibujarlas apoyadas en los diferentes planos….

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de los diferentes sólidos geométricos.
* Adquirir los conceptos básicos de las diferentes figuras tridimensionales y sus elementos.
* Ser capaces de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de las diferentes figuras.
* Conocer las diferentes formas de solucionar un problema siendo capaces de aplicar la operación más conveniente por su sencillez y rapidez.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las diferentes superficies.

**Conceptos:**

* Los poliedros regulares.
* Las pirámides.
* Los prismas.
* Las superficies de revolución.
* Secciones planas de sólidos geométricos.
* Figuras apoyadas en planos.

**Procedimientos:**

* Los poliedros regulares: elementos, vistas, operaciones y secciones. Poliedros regulares sobre planos.
* Las pirámides: elementos, vistas, operaciones y secciones. Pirámides sobre planos.
* Los prismas: elementos, vistas, operaciones y secciones. Prismas sobre planos.
* Las superficies de revolución: elementos, vistas, operaciones y secciones. Superficies de revolución sobre planos.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de las diferentes posiciones, cortes y ubicaciones de las figuras.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U8. ACOTACIÓN. D.Tco. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones. También supone la selección de las posiciones de las cotas necesarias y suficientes y la buena ubicación de las mismas.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como: arista, cota, líneas auxiliares, líneas de cota, símbolos del diámetro y radio …Estudiando construcciones de las vistas según las diferentes geometrías y posiciones de las figuras para su completa visualización y dimensionado.

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de las vistas de las figuras y su correcta y completa acotación según las normas.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos de una acotación: símbolos, líneas normalizadas, flechas…
* Ser capaces de memorizar y de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de cada una de las propuestas para resolver la acotación de una figura.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las formas a acotar.

**Conceptos:**

* Métodos de ejecución de una acotación.
* Diferentes tipos de líneas en una acotación
* Las flechas de cota, uso y disposición.
* Rotulación de las cotas.
* Letras y símbolos complementarios de acotación.
* Principios para la colocación de cotas.

**Procedimientos:**

* Diferentes métodos de ejecución de una acotación:
* Líneas de cota, auxiliares o de referencia.
* Flechas de cota.
* Rotulación de cotas.
* Letras y símbolos complementarios de acotación.
* Principios para la colocación de cotas:
* Estudio de las líneas de acotado.
* Uso de las flechas de cota.
* Posición, rotulación y tamaño de las cotas.
* Estudio de la rotulación de las letras y símbolos complementarios de acotación.
* Sistemas de acotación
* Con arranque de viruta rectilíneo.
* Con arranque de viruta rectilíneo.
* Según el proceso de fabricación.
* En serie también denominado en cadena.
* En paralelo.
* Combinadas.
* Por coordenadas.
* Sin arranque de viruta.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de acotación para el completo dimensionado de una pieza y su definición geométrica.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**U9. CORTES, SECCIONES Y ROTURAS. D.Tco. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones. También supone la selección de las vistas y cortes necesarios y suficientes para la buena descripción de las formas geométricas de las piezas y su posterior acotación completa.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como: arista, cota, líneas auxiliares, líneas de cota, símbolos del diámetro y radio …Estudiando construcciones de las vistas según las diferentes geometrías y posiciones de las figuras para su completa visualización y dimensionado.

**Objetivos:**

* Conocer las estrategias fundamentales en el manejo de las herramientas del Dibujo para la construcción de las vistas de piezas con los cortes, secciones y roturas necesarios y suficientes según las normas.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos de un corte: rayado, ejes, líneas de referencia, posición de las líneas de cota y auxiliares.
* Conocer las peculiaridades en la representación y en la acotación de todos los tipos de cortes.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos de una sección: rayado, ejes, líneas de referencia, posición de las líneas de cota y auxiliares.
* Conocer las peculiaridades en la representación y en la acotación de todos los tipos de secciones.
* Adquirir los conceptos básicos de los diferentes elementos de una rotura: rayado, ejes, líneas de referencia, posición de las líneas de cota y auxiliares.
* Conocer las peculiaridades en la representación y en la acotación de todos los tipos de roturas.
* Ser capaces de memorizar y de racionalizar las estrategias necesarias para la construcción de cada una de las propuestas para resolver los cortes de una figura.
* Comprender la importancia del cálculo, el rigor y la exactitud en la construcción de las formas a cortar.

**Conceptos:**

* Cortes, definición y normas.
* Tipos de cortes:
* Corte total por plano coincidente con el de simetría.
* Corte total por plano no coincidente con el de simetría.
* Corte total auxiliar.
* Corte total con giro.
* Corte total por planos paralelos.
* Corte de cuadrante o semicorte.
* Corte parcial.
* Corte de detalle.
* Secciones, definición y normas.
* Tipos de secciones:
* Sección abatida.
* Sección desplazada.
* Roturas, definición y normas.

**Procedimientos:**

* Prácticas de los diferentes tipos de cortes en las que se estudien los siguientes aspectos:
* Ubicación del plano de corte.
* Partes ocultas a mostrar.
* Ventajas y peculiaridades de cada corte.
* Normas y convencionalismos para el rayado de cada corte.
* Normas para la ubicación de cada corte, para su acotación y para su indicación.
* Prácticas de los diferentes tipos de secciones en las que se estudiarán las siguientes cuestiones:
* Estudio de la ubicación de la sección y de la geometría a mostrar en las secciones abatidas. Aplicación de las normas y peculiaridades.
* Estudio de la ubicación de las secciones desplazadas y formas de indicarlas. Aplicación de las normas y peculiaridades.
* Prácticas de los diferentes tipos de roturas.

**Actitudes:**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación:**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos de manera correcta.
* Por la corrección, el procedimiento más adecuado, la exactitud y la limpieza del trabajo final.
* Rigor y predisposición en la aplicación de los métodos en construcciones de cortes para la completa descripción interior y exterior de una pieza.
* Hábito de realizar notaciones claras y lógicas en todo proceso de resolución.

**CONTENIDOS MÍNIMOS EXIGIBLES PARA EL DIBUJO TÉCNICO.**

**2º DE BACHILLERATO:**

* Dibujar a lápiz con limpieza, claridad y corrección tanto con los útiles de dibujo lineal como a mano alzada.
* Conocer los diferentes tipos de línea y su uso normalizado.
* Conocer la geometría euclidiana para la aplicación de ejercicios en las que se estudien las relaciones entre punto y recta, entre rectas, entre recta y plano y entre planos.
* Conocimiento y trazado de los conceptos fundamentales de la geometría plana:
* Paralelismo y perpendicularidad.
* Ángulos, tipos y construcciones.
* Circunferencia y sus elementos.
* Interpretar y resolver gráficamente y con exactitud ejercicios de Escalas.
* Trazar polígonos regulares:
* Por un procedimiento general dados radio o lado.
* Por los diferentes métodos particulares dados radio y lado.
* Resolver problemas de tangencias y enlaces.
* Conoce los conceptos de semejanza, proporcionalidad, simetría, igualdad, traslación, giro y equivalencia de figuras planas. Resuelve problemas geométricos basados en los conceptos citados.
* Constucción correcta de curvas técnicas.
* Representar piezas por sus vistas diédricas según normas UNE.
* Conocimientos del sistema de representación diédrico para la comprensión de su estructura espacial, su sistema de proyección y de las relaciones de pertenencia entre punto, recta y plano.
* Resolución y comprensión de problemas de Intersecciones entre planos y entre recta y plano.
* Resolución de problemas de Paralelismo, Perpendicularidad y Distancias en Sistema Diédrico.
* Conocimiento de los fundamentos de las diferentes operaciones en Sistema Diédrico y aplicación de los mismos para resolver problemas de: cambios de plano, giros y abatimientos.
* Representación de las vistas y secciones de los siguientes poliedros: tetraedro, hexaedro, pirámide recta y oblicua y prisma recto y oblicuo.
* Representación de las vistas y secciones de cilindros y conos, tanto rectos como oblicuos.
* Representación de figuras poliédricas y de superficies de revolución apoyadas en planos
* Representar piezas partiendo de sus vistas en perspectiva isométrica y caballera que incluyan la construcción de curvas.
* Conocimientos de los fundamentos de la perspectiva cónica y resolución correcta de ejercicios de perspectivas cónicas oblicuas y frontales a partir de las vistas.
* Conocimiento de la definición y trazado de las curvas cónicas con todos sus elementos.
* Representación de las curvas cíclicas: cicloide y pericicloide.
* Acotación de piezas dadas por sus vistas según norma UNE.
* Conocimiento y aplicación de las normas para realizar cortes, secciones y roturas de piezas .

Todo aquello que permita obtener una calificación media de 5 puntos en exámenes similares a los de Selectividad.

**PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN**

**Dibujo Técnico 1º Bachillerato.**

**CALIFICACIÓN POR EVALUACIONES:**

Se tratará de dar un valor objetivo al proceso de aprendizaje llevado a cabo por el alumno. La calificación de cada evaluación se obtendrá entre los dos siguientes parámetros:

1. Realización de exámenes que valoren tanto aspectos teóricos, como de resolución práctica de ejercicios diversos y similares a los realizados en el aula. El número de exámenes que se realicen por evaluación, será variable según la prolongación de los contenidos
2. La realización de trabajos individuales, tendrá como objetivo valorar la adquisición de aquellos contenidos relacionados con la práctica de lo exigido. Aquellos trabajos que se entreguen fuera de plazo, se recogerán pero se calificarán a la baja y se les informará debidamente a los alumnos.

**La nota media de cada evaluación se obtendrá valorando las pruebas específicas en un 80% y los trabajos individuales en un 20%.**

**RECUPERACIONES DURANTE EL CURSO.**

Se ofrece a los alumnos la posibilidad de recuperar la materia no superada en las siguientes situaciones:

* **Recuperaciones de exámenes que contemplen solo parte del contenido de un trimestre**, que se podrán hacer antes de la fecha final de la evaluación correspondiente. Todo dependerá de la amplitud y dificultad de los contenidos y se deja a criterio del profesor. El cálculo de la calificación de la evaluación se realizará teniendo en cuenta la calificación de esta recuperación parcial.
* **Recuperación de los contenidos de una evaluación completa**, se procurará realizar a inicios de la siguiente. La nota con la que se promediará el cálculo de la media para Junio será la de esta recuperación que versará sobre contenidos de la misma dificultad en un examen amplio y de larga duración para que puedan demostrar la superación de los criterios de evaluación.
* Otra oportunidad de recuperación se dará **entre la 3ª Evaluación y la Evaluación Final de Junio** en la que se podrán recuperar aquellas evaluaciones que queden pendientes. Esta nota será la que se trasladará a la media de Junio. A estas pruebas podrán presentarse aquellos alumnos que aún habiendo aprobado, quieran subir la calificación de final de curso.

**CALIFICACIÓN DE JUNIO.**

**La nota de final de curso será el resultado de la media aritmética entre las tres evaluaciones.**

**CALIFICACIÓN EXTRAORDINARIA.**

Los alumnos que hayan suspendido la asignatura Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II en Junio, deberán presentarse a la evaluación extraordinaria. Se podrán dar las siguientes situaciones:

1.Con todo el curso pendiente y por tanto realizarán una batería de ejercicios de todos los contenidos.

2.- Podrán presentarse para recuperar parcialmente la asignatura de una o dos evaluaciones.

**PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN**

**Dibujo Técnico 2º Bachillerato.**

**CALIFICACIÓN POR EVALUACIONES:**

Se tratará de dar un valor objetivo al proceso de aprendizaje llevado a cabo por el alumno. La calificación de cada evaluación se obtendrá entre los dos siguientes parámetros:

1. Realización de exámenes que valoren tanto aspectos teóricos, como de resolución práctica de ejercicios diversos y similares a los realizados en el aula. El número de exámenes que se realicen por evaluación, será variable según la prolongación de los contenidos. Para 2º de Bachillerato, dada la inminencia de la prueba de acceso a la Universidad, se realizarán exámenes que recojan contenidos ya exigidos en pruebas anteriores, a fin de conseguir que los recuerden en Junio.
2. La realización de trabajos individuales, tendrá como objetivo valorar la adquisición de aquellos contenidos relacionados con la práctica de lo exigido. Aquellos trabajos que se entreguen fuera de plazo, se recogerán pero se calificarán a la baja y se les informará debidamente a los alumnos.

**La nota media de cada evaluación se obtendrá valorando las pruebas específicas en un 80% y los trabajos individuales en un 20%.**

**RECUPERACIONES DURANTE EL CURSO.**

Se ofrece a los alumnos la posibilidad de recuperar la materia no superada en las siguientes situaciones:

* **Recuperaciones de exámenes que contemplen solo parte del contenido de un trimestre**, que se podrán hacer antes de la fecha final de la evaluación correspondiente. Todo dependerá de la amplitud y dificultad de los contenidos y se deja a criterio del profesor. El cálculo de la calificación de la evaluación se realizará teniendo en cuenta la calificación de esta recuperación parcial.
* **Recuperación de los contenidos de una evaluación completa**, se procurará realizar a inicios de la siguiente. La nota con la que se promediará el cálculo de la media para Junio será la de esta recuperación que versará sobre contenidos de la misma dificultad en un examen amplio y de larga duración para que puedan demostrar la superación de los criterios de evaluación.
* Otra oportunidad de recuperación se dará en **la Evaluación Final de Junio** en la que se podrán recuperar aquellas evaluaciones que queden pendientes. Esta nota será la que se trasladará a la media de Junio. A estas pruebas podrán presentarse aquellos alumnos que aún habiendo aprobado, quieran subir la calificación de final de curso. Versará sobre contenidos de la misma dificultad exigida a lo largo del curso en un examen amplio y de larga duración, para que puedan demostrar la superación de los criterios de evaluación.

**CALIFICACIÓN DE JUNIO.**

**La nota de final de curso será el resultado de la media aritmética entre las tres evaluaciones.**

**CALIFICACIÓN EXTRAORDINARIA.**

Los alumnos que hayan suspendido la asignatura Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II en Junio, deberán presentarse a la evaluación extraordinaria. Se podrán dar las siguientes situaciones:

1.Con todo el curso pendiente y por tanto realizarán una batería de ejercicios de todos los contenidos. Máxime en lo que se refiere al 2º de bachillerato puesto que después pueden presentarse a las pruebas E.V.A.U.

2.- Podrán presentarse para recuperar parcialmente la asignatura de una o dos evaluaciones.

**DIBUJO TÉCNICO: ANEXO DE MÍNIMOS PARA EL CONFINAMIENTO TEMPORAL DE ALGÚN ALUMNO**

**Dibujo técnico 1º BTO**

**U1. TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO. D.Tco. 1º BTO**

* Punto, recta y plano relaciones entre los elementos según la geometría de Euclides.
* Segmentos. Operaciones con segmentos.
* Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones.
* Ángulos diferentes formas de construcción. operaciones con ángulos.
* Arco capaz. Bisectriz y mediatriz,
* La circunferencia y sus elementos

**U2. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES. D.Tco. 1º BTO**

* El triángulo, definiciones y tipos. Clasificación según sus lados y según sus ángulos.
* Líneas y puntos notables de un triángulo.
* Cuadriláteros, definiciones y tipos. Clasificación: Paralelogramos, trapecios y trapezoides.
* Polígonos regulares.

**U3.ESCALAS. D.Tco. 1º BTO**

* Proporcionalidad y semejanza como fundamentos del uso de una escala.
* Clases de escalas normalizadas: Fabricación e instalaciones, Construcciones civiles, Topografía, Urbanismo...

**U4.TANGENCIAS Y ENLACES. RECTIFICACIONES. D.Tco. 1º BTO**

* Posiciones relativas entre recta y circunferencia.
* Circunferencias tangentes entre si que cumplan una serie de condiciones.

**U5.CURVAS TÉCNICAS. D.Tco. 1º BTO**

* El óvalo, definición y elementos.
* El ovoide, definición y elementos.
* La voluta, definición y elementos.
* La espiral de Arquímedes, definición y elementos.

**U6.PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA, IGUALDAD, EQUIVALENCIA, SIMETRÍA, TRASLACIÓN Y GIRO. D.Tco. 1º BTO**

* Relaciones geométricas gráficas métricas. Proporcionalidad. Semejanza. Igualdad. Equivalencia. Simetría. Traslación. Giro.

**U7. SISTEMA DIÉDRICO. D.Tco. 1º BTO**

* Tercera proyección de la recta.
* Representación del plano.
* Formas de definir un plano.
* Recta que pertenece a plano.
* Plano que contiene a recta.
* Intersecciones entre planos.

**U8. PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICAS. D.Tco. 1º BTO**

* Perspectiva isométrica. Relación con las tangencias en la construcción de circunferencias y arcos.
* Perspectiva caballera. Ángulos y coeficientes de reducción. Diferentes formas de presentación de la perspectiva caballera según la posición del eje Y.

**U9. PERSPECTIVA CÓNICA. D.Tco. 1º BTO**

* Perspectiva cónica central y oblicua. Puntos métricos. Obtención de las alturas.

**Dibujo técnico 2º BTO**

**U1. PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICAS. D.Tco. 2º BTO**

* Perspectiva isométrica. Relación con las tangencias en la construcción de circunferencias y arcos.
* Perspectiva caballera. Ángulos y coeficientes de reducción. Diferentes formas de presentación de la perspectiva caballera según la posición del eje Y.

**U2.CURVAS CÓNICAS. D.Tco. 2º BTO**

* La elipse, definición y elementos.
* La parábola, definición y elementos.
* La hipérbola, definición y elementos

**U3.CURVAS CÍCLICAS. D.Tco. 2º BTO**

* La cicloide, definición y elementos.
* La epicicloide, definición y elementos.
* La hipocicloide, definición y elementos.
* La pericicloide, definición y elementos.
* Evolvente de una circunferencia.

**U4. HOMOLOGÍA Y AFINIDAD. D.Tco. 2º BTO**

* La homología, definición y elementos.

**U5. SISTEMA DIÉDRICO. PARALELISMO, PERPENDICIULARIDAD Y DISTANCIAS. D.Tco. 2º BTO**

* Paralelismo entre rectas, entre planos y entre recta y plano.
* Perpendicularidad entre rectas, entre planos y entre recta y plano.
* Distancias entre puntos, entre punto y recta, entre rectas, entre recta y plano y entre dos planos paralelos.

**U6. SISTEMA DIÉDRICO. ABATIMIENTOS, CAMBIOS DE PLANOS, GIROS Y ÁNGULOS. D.Tco. 1º BTO**

* Puntos y rectas notables en el abatimiento de un punto una recta y un plano.
* Puntos y rectas notables en el cambio de plano de un punto una recta y un plano.
* Puntos y rectas notables en el giro de un punto una recta y un plano.
* Puntos y rectas notables en la construcción de ángulos entre elementos.

**U7. S. DIÉDRICO. SÓLIDOS GEOMÉTRICOS. D.Tco. 1º BTO**

* Los poliedros regulares.
* Las pirámides.
* Los prismas.
* Las superficies de revolución.
* Secciones planas de sólidos geométricos.
* Figuras apoyadas en planos.

**U8. ACOTACIÓN. D.Tco. 2º BTO**

* Métodos de ejecución de una acotación.
* Principios para la colocación de cotas.

**U9. CORTES, SECCIONES Y ROTURAS. D.Tco. 2º BTO**

* Cortes, definición y normas.
* Tipos de cortes:

**PROGRAMACIÓN DE DIBUJO ARTÍSTICO**

**1º y 2º BACHILLERATO**

**DIBUJO ARTÍSTICO**

**Introducción**

Partiendo de las destrezas y conocimientos adquiridos de forma general en la materia de Educación

Plástica, Visual y Audiovisual de la Educación Secundaria Obligatoria, en Bachillerato se profundiza en las destrezas y conceptos del Dibujo como herramienta del pensamiento que participa en el proceso creativo, comunicativo, plástico y visual, contribuyendo a adquirir las competencias necesarias para la formación permanente del individuo.

La materia Dibujo Artístico I y II aporta conocimientos teóricos, técnicos y estéticos, fomentando un pensamiento divergente. El aprendizaje estético debe realizarse sobre bases teóricas y prácticas,

fomentando la creatividad, el espíritu de investigación y la formación permanente.

Sobre la base adquirida, de forma gradual y secuencial, de los contenidos del primer curso de

Dibujo Artístico I se asientan los contenidos de Dibujo Artístico II. Se enseñará y se partirá de lo más general a lo más particular, para que el alumnado vaya adquiriendo las habilidades y conceptos para construir aprendizajes significativos, mediante el diseño de proyectos globales.

En Dibujo Artístico I, el alumnado trabaja la materia de forma más objetiva, para dedicar el segundo curso a aspectos más subjetivos, desarrollando su potencial creador.

Al trabajar de forma creativa, el alumnado desarrolla la capacidad crítica aplicándola a sus propias

creaciones y a las de sus compañeros; valora el hecho artístico y disfruta de él, sensibilizándose hacia el entorno para el disfrute estético y como aspecto motivador para su desarrollo creativo, potenciando la competencia de conciencia y expresión cultural; debe conocer los antecedentes artísticos y las aportaciones que se han hecho al Dibujo y a las Artes Plásticas, y al Diseño en general por artistas a través de la Historia, haciendo especial hincapié en artistas aragoneses, y sobre todo la presencia y función del Dibujo en las manifestaciones artísticas contemporáneas. Este hecho puede servirle de guía para comprender la terminología explicada y el uso de los materiales y técnicas aprendidas.

Es conveniente poner al alumno en contacto con la realidad que el ámbito del dibujo manifiesta en

su entorno por medio de la asistencia y participación en exposiciones, conferencias o coloquios. El

conocimiento de la evolución y valoración positiva del Dibujo Artístico como lenguaje expresivo,

comunicativo y proyectual reforzará sus aplicaciones en una sociedad cada vez más tecnológica e

inmediata.

La asignatura de Dibujo Artístico en esta etapa debe proporcionar un panorama amplio de sus

aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumnado pueda cursar, ya sean artísticas o tecnológicas, como base para la formación de futuros profesionales creativos: Enseñanzas Artísticas Superiores, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes y otras afines. Enseñanzas creativas en sus múltiples facetas, interiores, moda, producto, grafico, multimedia, joyería, ilustración, diseño web, multimedia, etc.

La materia está dividida en cinco bloques en el primer curso y otros cinco en el segundo curso. El

primer bloque trata del dibujo como herramienta aplicada en contextos variados y con diversos fines. El segundo bloque trata de los elementos básicos de configuración formal, la línea y la forma. El tercer bloque aborda los fundamentos de la composición, sus leyes y posibilidades expresivas. El cuarto bloque plantea la representación de volúmenes, el tratamiento de la luz y las características texturales de los materiales. Y el quinto bloque del primer curso inicia al alumno sobre los fundamentos teóricos del color y sus

posibilidades expresivas.

En el segundo curso el primer bloque insiste en la representación de la forma y los diferentes

niveles de iconicidad según las funciones comunicativas del dibujo. El segundo bloque aborda la expresión de la subjetividad en las manifestaciones creativas a través del estilo formal. El tercer bloque se dedica a otra de las funciones del dibujo como representación de la perspectiva y el contexto espacial. El cuarto bloque desarrolla los recursos para utilizar el cuerpo humano como modelo y la representación del movimiento y la expresividad. Finalmente, el quinto bloque se plantea el dibujo como herramienta básica en una variedad de procesos creativos.

**Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave**

Desde Dibujo Artístico, se pretende que los alumnos desarrollen actitudes y valores y adquieran

estrategias que favorezcan su incorporación a la vida adulta y les sirvan como base de un aprendizaje a lo largo de su vida. Desde el Dibujo Artístico se adquieren las competencias clave de la siguiente manera:

**Competencia lingüística**

La expresión plástica, al igual que la comunicación lingüística, es un sistema de intercambio de

información. Los contenidos de la materia incluyen buscar, recopilar y procesar información, además de la utilización activa y efectiva de los elementos de la comunicación visual y el uso de un vocabulario específico. El objeto artístico permite pues, desarrollar habilidades para interpretar y comprender la realidad y expresar ideas, experiencias y emociones en diversos contextos y situaciones de comunicación.

**Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**

Estas competencias cobran realidad en el dibujo artístico ya que los elementos y razonamientos

matemáticos son utilizados especialmente para representar e interpretar la realidad, estudiando las

propiedades, posiciones y relaciones de los objetos, entre ellos y en el espacio, la perspectiva de los

mismos y sus representaciones en el plano, así como la transformación de las formas a partir de la

interpretación de la información visual que recibimos.

**Competencia digital**

Es objetivo de la materia como un recurso más de expresión, la utilización de las Tecnologías de la

Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones. La decodificación y transferencia de producciones visuales y gráficas, conlleva al conocimiento de las principales aplicaciones informáticas y de actitudes y valores que permitan al usuario adaptarse a las nuevas necesidades tecnológicas. En la era actual, el lenguaje de la imagen y el empleo de los elementos multimedia y de comunicación, nos envuelven con multitud de mensajes que nos involucran en lo artístico.

**Competencia de aprender a aprender**

El objetivo principal de la materia es iniciar al alumno en el aprendizaje de una serie de habilidades,

para que sea capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más autónoma y conseguir unas

producciones más completas y personales. El dibujo artístico puede servir como un instrumento de acción mediante la observación y la reflexión de obras propias y ajenas o mediante la observación del natural o modelos estáticos.

**Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**

Con esta competencia se favorece la motivación. El dibujo artístico favorece el sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor personal de los alumnos, mediante la elección, planificación y gestión de las técnicas, los recursos, los materiales y su organización, con criterio propio y para unos fines concretos.

Reconociendo las distintas posibilidades expresivas que conlleva el dibujo, siendo conscientes y

asumiendo los posibles errores y cambios que puedan producirse durante el proceso de ejecución de una tarea, corrigiendo y llegando a la transformación de las ideas en actos, aportando distintas propuestas ysoluciones gráfico-plásticas con iniciativa y determinación.

**Competencia sociales y cívicas**

Con el dibujo artístico como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través del

conocimiento de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio en la Historia del Arte, se favorece la comprensión de la realidad histórica y social del mundo, su evolución, sus logros y sus problemas. Los contenidos de la materia permiten la comprensión crítica de esa realidad y la obtención de distintas perspectivas de la misma. Además favorece la capacidad de comunicarse de manera constructiva, mostrando tolerancia y respeto hacia el trabajo ajeno, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes y adquiriendo un compromiso social con disposición para la comunicación intercultural.

**Competencia de conciencia y expresiones culturales**

La materia adopta precisamente como objeto de estudio el hecho artístico, con la observación de

obras, géneros, estilos y artistas significativos, relacionándolos con la sociedad en la que se crean; Su

concepción como lenguaje expresivo con diferentes posibilidades según la intención comunicativa que se

pretenda, desarrolla la autoconciencia valora la libertad de expresión y potencia la realización de

producciones artísticas insertadas en su contexto cultural. Esta materia, facilita por lo tanto, el hecho de

expresarse y comunicarse, así como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y

producciones del mundo del arte y de la cultura.

**Objetivos**

Obj.DA.1. Conocer y distinguir los elementos básicos de configuración de la forma (línea, mancha,

color y textura), aplicándolos correctamente, según criterios analíticos, en la representación objetiva de las formas.

Obj.DA.2. Entender la estructura interna que tiene la forma de los objetos como elemento

configurador de su apariencia visual y saberlos representar gráficamente.

Obj.DA.3. Comprender los distintos datos visuales observables en las formas como partes

relacionadas de un conjunto, incidiendo especialmente en las relaciones de proporción que se dan entre ellos y saberlos interpretar en el espacio para representarlos en el plano según su importancia en el entorno, su tamaño, la escala y la relación con otras formas, ignorando detalles superfluos.

Obj.DA.4. Emplear los procesos de percepción relacionados con las imágenes plásticas,

desarrollando la retentiva para poder generar reconstrucciones, tanto de la información proporcionada por estímulos externos como de la almacenada por la memoria visual.

Obj.DA.5. Integrar la observación y estudio directo de las formas orgánicas de la naturaleza como

necesaria fuente de reflexión en las recreaciones de carácter subjetivo.

Obj.DA.6. Conocer las leyes básicas de asociación perceptiva y composición, para aplicarlas

conscientemente en la interpretación de una misma forma o conjunto de ellas con diferentes intenciones comunicativas y expresivas.

Obj.DA.7. Conocer la terminología básica, así como de los materiales, técnicas y procedimientos

adecuados a la finalidad pretendida, examinar críticamente su uso idóneo y proceder de una manera

racional u ordenada en su aplicación.

Obj.DA.8. Conocer los fundamentos teóricos y prácticos sobre el color y su utilización en el proceso creativo de un modo razonado y expresivo.

Obj.DA.9. Valorar la realización de modificaciones combinatorias, tanto compositivas como formales o cromáticas, y su importancia en el aporte de intenciones expresivas de carácter subjetivo a los dibujos, incluidas las aportaciones a través de la tecnología digital.

Obj.DA.10. Valorar el dibujo artístico como medio para la creación de un marco de referencia

personal entre su progresión en la materia y las distintas corrientes artísticas, contribuyendo a la formación del gusto personal y la capacidad del goce estético, a fin de permitir la exploración plástica a través del pensamiento divergente y la actitud crítica.

Obj.DA.11. Ahondar en el estudio de la figura humana como parámetro universal del arte, así como

interiorizar el conocimiento de sus proporciones, elementos constitutivos fundamentales, expresividad del movimiento, posición en el espacio y perspectiva en escorzo.

Obj.DA.12. Saber interpretar gráficamente, por medio de líneas y sombreados, objetos de marcado

carácter volumétrico, atendiendo al estudio de los distintos valores formales.

Obj.DA.13. Valorar los múltiples factores plásticos de las obras más representativas del arte

universal.

Obj.DA.14. Desarrollar la capacidad de autonomía del alumno en los procesos de realización gráfica de manera que aprenda a expresar sentimientos e ideas propias y adquirir una visión general para la orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con el dibujo artístico.

**Orientaciones metodológicas**

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Dibujo Artístico debe partir de una planificación rigurosa de lo que se pretende conseguir, teniendo claro cuáles son los objetivos o metas, qué recursos son necesarios, qué métodos didácticos son los más adecuados y cómo se evalúa el aprendizaje y se retroalimenta el proceso.

La naturaleza de la materia de Dibujo Artístico, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos (físicas, cognitivas y emocionales) condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que será necesario que el método seguido por el profesor se ajuste a estos condicionantes con el fin de propiciar un aprendizaje competencial en el alumnado.

El docente, desde su perspectiva, actuará como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado; además, deben enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores que la materia de Dibujo Artístico pone en juego; asimismo, deben tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

Las metodologías seleccionadas por los docentes serán activas y contextualizadas y favorecerán el desarrollo de las competencias en los alumnos, ajustándose a su nivel inicial y secuenciará la enseñanza partiendo de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos con la intención de despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado, activo y autónomo, y responsable de su aprendizaje. Por ello, los profesores han de ser capaces de generar en ellos la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias y procurar todo tipo de ayudas para que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos, tales como el aula o en situaciones reales. De esta manera, se generarán aprendizajes transferibles y duraderos.

Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares.

Para un proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias, las estrategias interactivas son las más adecuadas ya que permiten compartir y construir el conocimiento y dinamizar la sesión de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas.

Las metodologías que contextualizan el aprendizaje y permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas favorecen la participación activa, la experimentación y un aprendizaje funcional que va a facilitar el desarrollo de las competencias, así como la motivación. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento, favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso de trabajo, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales.

El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales y recursos, adaptados a los distintos niveles, estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten el acceso a recursos virtuales. Por último, es necesaria una adecuada coordinación entre los docentes sobre las estrategias metodológicas y didácticas que se utilicen para abordar con rigor el tratamiento integrado de las competencias y progresar hacia una construcción del conocimiento.

**DIBUJO ARTÍSTICO DE 1º DE BACHILLERATO**

**BLOQUES DE CONTENIDO, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.**

**Bloque 1 El Dibujo como herramienta. Dibujo artístico.**

**CONTENIDOS:**

Historia del dibujo.

Primeras manifestaciones.

El dibujo en la actualidad.

Aproximación a los diferentes tipos de dibujo: artístico, tecnológico y científico.

Introducción en el conocimiento de los campos de actuación del dibujo artístico y sus diferentes intenciones comunicativas (analítica, descriptiva, expresiva,…).

Análisis de los diferentes soportes adecuados al dibujo. Características diferenciadoras por su gramaje y textura.

Técnicas secas y húmedas. Uso del papel**.**

**Crit.DA.1.1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en elproceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos ocientíficos. CCL-CCEC**

Est.DA.1.1.1. Valora y conoce la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y

manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad con el estudio y observación de

obras y artistas significativos.

Est.DA.1.1.2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto

de forma oral como escrita, en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a

producciones propias o ajenas.

**Crit.DA.1.2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.CD-CCEC**

Est.DA.1.2.1. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos, incluidas

las TIC, para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos

adecuándolos al objetivo plástico deseado.

**Crit.DA.1.3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetandolas producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo ylas pautas indicadas para la realización de actividades, aportando alaula todos los materiales necesarios.CSC**

Est.DA.1.3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo

al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Est.DA.1.3.2. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y

ajeno.

**Bloque 2 Línea y forma. Dibujo artístico.**

**CONTENIDOS:**

Línea de contorno como elemento configurador de formas tanto naturales como artificiales.

La línea definidora de volúmenes.

La línea y sus posibilidades descriptivas y expresivas. El trazo.

La línea como elemento configurador de formas planas y volumétricas de estructuras geométricas sencillas. Partes vistas y ocultas. Análisis estructurales.

Relación entre formas planas.

Influencia del punto de vista sobre la apariencia de la forma. Selección del punto de vista más favorable para la representación de la misma.

La forma tridimensional: Operaciones. Representaciones gráficas del espacio interior y espacio exterior. Análisis estructural interno. Ensamblaje: intersecciones.

Aplicación de la perspectiva axonométrica y cónica al dibujo artístico en la representación de volúmenes sencillos como base a la representación de composiciones o combinaciones más complejas.

Proporción entre las partes de una forma tridimensional. Proporción entre las partes y el todo.

Relación de proporciones entre las formas de una composición.

Métodos de medición. El módulo.

**Crit.DA.2.1. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.CMCT-CCEC**

Est.DA.2.1.1. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos, expresando volumen,

movimiento, espacio y sensaciones subjetivas.

Est.DA.2.1.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva,

atendiendo a la comprensión de su estructura interna.

**Crit.DA.2.2. Emplear la línea para la configuración de formas y puntos de vista para**

**transmitir expresividad. CMCT-CCEC**

Est.DA.2.2.1. Comprende y representa las formas desde distintos

Est.DA.2.2.2. Describe gráficamente las formas, atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples

**Bloque 3: La composición y sus fundamentos. Dibujo artístico.**

**CONTENIDOS:**

Introducción a la relación entre las distintas formas en el plano.

El encuadre.

Psicología de la forma: leyes visuales asociativas.

La línea como elemento implícito en la composición. Direcciones visuales y tensiones en la composición. Líneas de fuerza.

Organizaciones compositivas. Ritmo. Simetrías y contrastes. Equilibrio estático y dinámico. Concepto de peso visual.

El plano como formato. Relaciones entre figura y fondo. Influencia del formato sobre la composición.

Concepto de encuadre.

**Crit.DA.3.1. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.CCEC**

Est.DA.3.1.1. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad.

**Crit.DA.3.2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicos dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la**

**perspectiva. CCEC**

Est.DA.3.2.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales

asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.

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

**CONTENIDOS:**

Naturaleza de la luz: Luz natural y luz artificial.

Dirección de la luz. Elección de la luz más adecuada según el fin comunicativo propuesto.

Sombras propias y arrojadas.

Introducción a la terminología, materiales y procedimientos básicos. Importancia del claroscuro en la representación del volumen.

Técnicas de creación del claroscuro: la línea de tramado como elemento generador de volumen y configurador de texturas visuales.

El plano como elemento morfológico generador de volúmenes y espacios en construcciones a partir de tintas planas.

Síntesis del claroscuro en dos valores extremos, blanco y negro, o en un número limitado de valores; concentración de puntos, esfumatos o difuminados.

La mancha como elemento configurador de la forma. Valoración tonal o escala de grises.

**Crit.DA.4.1. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro. CCEC**

Est.DA.4.1.1. Representa el volumen, el espacio y la textura, aplicando diferentes técnicas

gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.

**Crit.DA.4.2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.**

**CCL-CCEC**

Est.DA.4.2.1. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores

acromáticos como cromáticos, explicando verbalmente esos valores en obras propias y

ajenas.

**Crit.DA.4.3. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.CCEC**

Est.DA.4.3.1. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráficoplásticos,

con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas.

**Bloque 5: El color**

**CONTENIDOS:**

Introducción a la terminología, materiales y procedimientos básicos.

Observación y análisis del color en las diversas manifestaciones artísticas.

Influencia de tres factores: la naturaleza de la luz, el órgano visual ojo humano y la composición físico-química de los objetos.

El color como sensación.

Síntesis aditiva y sustractiva. Color luz y color pigmento.

Observación de la influencia del color sobre la composición (peso visual de los diferentes colores).

Círculo cromático y escalas.

Modulación del color. Conceptos de tono, valor y saturación.

Concepto de complementariedad, afinidad y contraste

.

Relaciones armónicas. Tipos de armonía, incluyendo el contraste.

**Crit.DA.5.1. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráficoplástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.**

**CCL-CIEE-CCEC**

Est.DA.5.1.1. Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad,

saturación-intensidad y croma-tono) en la representación de composiciones.

Est.DA.5.1.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de

los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.

Est.DA.5.1.3. Aplica de manera expresiva e intencionadamente el color en la obra plástica

personal.

Est.DA.5.1.4. Analiza el uso del color, observando las producciones artísticas de referencia

en todas sus manifestaciones.

Est.DA.5.1.5. Representa los matices cromáticos, a partir de la observación del natural,

mediante la mezcla de colores primarios.

**PROGRAMACIÓN DE AULA**

**DIBUJO ARTÍSTICO**

**1º BTO**

**1.- EL DIBUJO ARTÍSTICO CONTEMPORÁNEO D.A. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Por la puesta en contacto con las diferentes maneras de concebir el Dibujo artístico durante los siglos precedentes. La manera cubista, la dadaísta, el Pop, El Informalismo…

**Competencia para aprender a aprender:** Descubriendo diferentes materiales que puedan servir para hacer aportaciones personales. Lo mismo con las diferentes maneras de proceder en el Dibujo….

**Autonomía e iniciativa personal:** En la búsqueda y selección de los materiales y en la temática de la composición teniendo que decidir qué es lo que se va a representar si se tratará de un bodegón, un paisaje, figuras o una composición abstracta.

**Objetivos.**

* Comprender la evolución del Dibujo en el arte inmediatamente anterior al actual.
* Entender la relación que hay entre los temas de las obras y las coordenadas históricas: guerra, revolución industrial...
* Buscar las relaciones que existen entre la ejecución, el tema y la vida del autor en una obra. Consideración social del artista en cada momento histórico.
* Comprender y experimentar creaciones según la forma en que se ejecuta una obra según los diferentes movimientos artísticos y artistas singulares. Evolución de la idea de belleza y de la función y definición de lo artístico.
* Saber buscar información de tipo documental: textos, fotografías, planos...

**Conceptos.**

* Variedad de estilos, coexistencia de tendencias y evolución durante los siglos XIX y XX. Romanticismo, realismo, Impresionismo, Postimpresionismo, divisionismo, simbolismo, Modernismo, las vanguardias históricas, el arte conceptual, el dadaísmo, el arte Pop, el arte Postmoderno, Los Neos…
* La línea y la mancha posibilidades expresivas.
* Nuevas formas de relación con la realidad.
* La deformación de la realidad, el azar, lo arbitrario, lo subjetivo y lo inacabado en el arte actual.
* El mercado del arte en la actualidad.

**Procedimientos.**

* Visionado y comentarios de las diferentes imágenes por parte del profesor.
* Ordenar, clasificar y reunir los datos más importantes explicados en el comentario de las diapositivas.
* En las lecturas de los textos, relacionar las ideas con el momento histórico y con las obras vistas en las diapositivas.
* Recopilación de imágenes del entorno en visitas a exposiciones y a partir de internet. Creación particular a partir de ellas de un power point donde presenten las obras que elijan, con una justificación, documentación y comentario breves.
* Visitas a museos y exposiciones que vayan apareciendo a lo largo del curso, según los recursos con los que se cuenten.
* Aproximación de líneas, aproximación de puntos, distribución por planos, degradación.

**Actitudes.**

* Interés y curiosidad ante las imágenes y los textos propuestos para analizar.
* Comprensiva para poder relacionar la época y las obras, sus antecedentes y sus repercusiones
* Investigadora en la búsqueda de documentación.
* Reconocer el valor histórico de las manifestaciones artísticas como muestra de una ideología, de una forma de entender la vida y de una crítica social.
* Capacidad de concentración y de verbalización en el proceso de trabajo.
* Crítica en la formulación de cuestiones, cooperadora con la profesora en la búsqueda de conceptos nuevos y su definición.
* En las visitas a las exposiciones deben tener un comportamiento adecuado.

**Criterios de evaluación.**

* Para saber el grado de adquisición de los conceptos se realizará una prueba escrita en la que se valorará la exactitud en los datos y la síntesis de las características más importantes.
* En la recogida de documentación se valorará el esfuerzo en la cantidad de datos recogidos y la forma de organizarlos. También si manejan varias fuentes, así como la capacidad crítica en preguntas, respuestas y opinión personal.
* En actividad de lectura de textos, se valorará la capacidad para diferenciar lo importante de lo secundario y de relacionar y secuenciar los acontecimientos en el tiempo.

**2.-EL COLOR: ARMONÍA Y CONTRASTE. D.A. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias clave**

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** Aprendiendo teorías físicas del color, observando el color en la Naturaleza, estudiando la perspectiva aérea, la grisalla…

**Autonomía e iniciativa personal:** Para trabajar experimentando con el color a partir de conocimientos sobre la saturación y la complementariedad en el color.

**Competencia matemática:** Por las proporciones en las mezclas del color.Para poder utilizar el cubo de Alfred Hickenthier y su sistema de códigos.

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento del uso del color en el arte, el color en el mundo audiovisual, significados de los colores e intencionalidad del color. Diferenciando el tono del valor y de la saturación.

**Objetivos.**

* Conocer las cualidades del color.
* Saber realizar la mezcla necesaria para la obtención de un color similar al referente.
* Expresarse con imaginación y actitud creativa, manipulando la materia sobre el soporte para conseguir diversos recursos gráfico-pictóricos.
* Conocer como interactúan los colores en diferentes obras de arte.
* Apreciar las posibilidades expresivas y significativas de los colores.
* Apreciar las posibilidades expresivas entre colores lejanos o complementarios.
* Utilizar los significados psicológicos y culturales asociados a los diferentes colores.

**Conceptos.**

* color-pigmento: mezclas sustractivas para la obtención de diferentes colores del mismo tono.
* La mezcla de colores complementarios para perder saturación.
* El contraste y la armonía.
* Dinámica del color: colores que se alejan o contraen y colores que se acercan o dilatan.
* Significados del color: sensaciones por asociación y significados por convención social.
* Recursos gráficos en la témpera y otras técnicas húmedas: transparencia, mancha opaca, veladura, puntillismo, rascadura, aproximación de líneas, salpicadura, vertido, levantamiento en mordiente, lijado, aerografiado.
* La saturación del color y sus grados.
* Otros nombres de los colores.
* Ejemplos de pintura armónica: Grosz, Gris, Shad, Duchamp, Dalí.
* Ejemplos de pintura por contraste: Goncharova Delaunay, Leger, Klee, Gauguin, Van Gogh.

**Procedimientos.**

* Realización de gradaciones de colores complementarios, por pares de colores.
* Manipulación de la iluminación o valor de un tono por mezcla con blanco y con negro.
* Obtención de colores concretos propuestos por el profesor.
* Practicar diferentes usos de las herramientas para la obtención de diversos recursos gráficos.
* Transición, corte o fundido.
* Uso de veladuras y transparencias.
* Realizar composiciones originales tanto figurativas como abstractas.
* Realizar ejercicios miméticos de los colores en objetos, figuras y lugares.

**Actitudes.**

* Cuidado y mantenimiento de los espacios y usos de trabajo comunes: paletas, pinceles, lavabo, mesas, taburetes, etc.
* Búsqueda de soluciones originales.
* Científica y exacta en la consecución de un color.

**Criterios de evaluación.**

* Según el grado de experimentación en recursos gráficos.
* Por la comprensión de los conceptos y teorías en la obtención del color.
* La ejecución cuidadosa del proceso y su acabado.
* Valoración del grado de mimetismo.

**3.-SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN:**

**DIÉDRICO, AXONOMÉTRICO Y CÓNICO. D.A.1º BTO**

**Contribución para la adquisición de las competencias básicas.**

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** ^Por la comprensión de la percepción de lo tridimensional y de cómo se representa en el Arte.

**Competencia cultural y artística:** a través de la aproximación a la perspectiva isométrica y caballera, el sistema diédrico y el cónico.

**Competencia lingüística:** A partir del conocimiento de nuevos términos relacionados con los sistemas de geometría descriptiva.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como cota, alejamiento, traza vertical, traza horizontal, proyección, alzado, planta, perfil…Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos como ángulos, segmentos, paralelas, perpendiculares, diferentes elementos de la circunferencia y el Teorema de Thales.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** Siendo progresivamente más habilidosos en el manejo de los diferentes útiles del dibujo técnico. Buscando una manera autónoma de realizar composiciones **y** aprendiendo a relacionar lo artístico con lo técnico.

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Objetivos.**

* Percibir, comprender e interpretar la estructura de las formas tridimensionales.
* Comprender y saber aplicar los fundamentos de los sistemas de representación ya estudiados además de la perspectiva cónica.
* Conocer las normas básicas para la correcta acotación de las dimensiones de un objeto.
* Saber identificar el punto de vista.
* Saber elegir la escala más apropiada y las vistas más descriptivas de un objeto.

**Conceptos.**

* La reversibilidad en los sistemas de representación del dibujo a la realidad y de la realidad al dibujo.
* La perspectiva cónica como artificio para previsualizar.
* La utilidad de los sistemas de representación para diseñar objetos.
* La acotación: tipos de líneas, convencionalismos gráficos y escalas.

**Procedimientos.**

* Comentario y visualización de diferentes proyectos para la fabricación de objetos, arquitecturas, máquinas y envases.
* Visualización de cuadros del renacimiento como comienzo de la perspectiva cónica frontal.
* Utilización de retículas y cuadrículas como pauta para el trazado elemental de formas
* Realización de ejercicios sencillos en perspectiva cónica:
* Diseño en planta, alzado y perfil de un envase sencillo.
* Acotación del envase.

**Actitudes.**

* Demostrar inventiva y creatividad en el diseño de objetos.
* Rigor y exactitud en la representación de las medidas y las formas.

**Criterios de evaluación.**

* Por el grado de dominio de los pasos a seguir en los diferentes métodos.
* Por la falta de errores, rigor y exactitud.
* Por la limpieza, precisión de la línea, igualdad de grosor y gris de la misma.

**4.-LA COMPOSICIÓN EN EL DIBUJO. D.A. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Por el aprendizaje de diferentes patrones compositivos como concentración, similitud, radiación, anomalía, gradación, contraste y repetición. Comprender la importancia de la distribución de los elementos en el mensaje y la expresividad de la obra de arte. Apreciar y diferenciar las formas de componer de diferentes autores conocidos.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** aprendiendo diferentes métodos y teorías compositivas.Buscando una manera autónoma de realizar composiciones**y** relacionando la composición con el artificio de la profundidad.

**Competencia para aprender a aprender:** pudiendo interpretar una composición al ser capaces de buscar y organizar información y de leer los elementos estructurales. Siendo capaces de diferenciar elementos de mayor resalte, subordinados e invisibles.

**Objetivos.**

* Comprender la importancia de la distribución de los elementos en el mensaje y la expresividad de la obra de arte.
* Aprender diferentes métodos y teorías compositivas.
* Apreciar y diferenciar las formas de componer de los autores conocidos.
* Buscar una manera autónoma de realizar composiciones.
* Aprender a relacionar la composición con el artificio de la profundidad

**Conceptos.**

* Diferentes formas de componer en la historia del arte: en bandas horizontales o verticales, en triángulo, en círculo, por igualdad, por simetría, caótica.
* Relaciones de jerarquía para componer.
* El equilibrio en la composición: equilibrio estático y dinámico.
* Factores culturales en la composición: la lectura izquierda-derecha y la tendencia del peso abajo a la derecha.
* Factores físicos: la gravedad.
* Elementos que condicionan la composición: posición, tamaño, forma, color y movimiento.
* El predominio vertical, horizontal u oblicuo. Quebrado y sinuoso, concéntrico y excéntrico.
* El ritmo: uniforme, alterno, creciente y decreciente, modular, radial y concéntrico.
* Ley de la balanza y ley de la compensación de masas.

**Procedimientos.**

* Visionado de varias obras en las que se realce el estado geométrico de la composición: Egipto, Roma, Renacimiento, Románico, Gótico, Barroco, s. XIX.
* Ver ejemplos de composiciones con los diferentes predominios.
* Ver obras y dibujos con los diferentes ritmos.
* Realización de una ilustración basada en ejercicios de compensación de masas.
* Realización de otros ejercicios de ilustración basados en la ley de la balanza.

**Actitudes.**

* Investigadora para la resolución de diferentes posibilidades.
* Búsqueda de información de forma autónoma.
* Autonomía en el proceso.
* Planificación del trabajo realizando bocetos y pruebas de color.
* Aportación de soluciones personales.

**Criterios de evaluación.**

* La consecución del equilibrio en la composición.
* Cuestionarios para averiguar la adquisición de los conceptos observando los pasos seguidos en la ejecución de los bocetos y el resultado final.

**5.-EL MÓDULO Y LA PROPORCIÓN. D.A. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos área, contorno, estructura geométrica, contacto, separación, solapamiento, intersección…Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos relacionados con la horizontal, la vertical, paralelas, perpendiculares

**Autonomía e iniciativa personal:** Estableciendo sus propios métodos para solucionar la representación de las proporciones, el uso del módulo y la representación del claroscuro.

**Objetivos.**

* Conocer la composición por expansión de un módulo
* Adquirir el concepto de proporción y valorar su importancia.
* Comprender la importancia del cálculo en la proporción.

**Conceptos.**

* Conocer la composición por expansión de un módulo
* Adquirir el concepto de proporción y valorar su importancia.
* Área y contorno. Relaciones entre las formas modulares: Contacto, separación, transparencia, solapamiento, intersección y penetración.
* Módulos y supermódulos. Distribución geométrica.
* La proporción en la Naturaleza y en el arte.

**Procedimientos.**

* Apreciación de ejemplos de estructuras modulares en la Naturaleza.
* Realización de dibujos a partir del módulo utilizando sólo la línea.
* Visualización de ejemplos de autores que trabajan con el módulo o con las composiciones geométricas como Sempere, Mondrian, Escher, Klee….
* Creaciones de trabajos figurativos y geométricos con el concepto modular.

**Actitudes.**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Combina soluciones diferentes según los modelos aportados.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación.**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos como estructura, vacío, relación, división, lleno, …
* Por la corrección y originalidad del trabajo final.

**6.- LA LUZ EN EL DIBUJO. D.A. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** Aprendiendo teorías físicas de la luz, observando el color en la Naturaleza, estudiando la perspectiva aérea, la grisalla y la relación entre luz y color.

**Autonomía e iniciativa personal:** Para trabajar experimentando con la luz a partir de conocimientos sobre la gradación y la complementariedad con el color para configurar el volumen de los referentes representados.

**Competencia matemática:** Por las proporciones en la representación de la luz a la hora de generar la tercera dimensión. En la creación de escalas de grises y escalas iluminadas de color.

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento del uso del claroscuro en el arte, la luz en el mundo audiovisual, significados de la luz e intencionalidad semántica. Diferencias entre las diferentes técnicas a la hora de representar la luz.

**Objetivos.**

* Comprender el concepto de claroscuro.
* Apreciar la capacidad del claroscuro para representar el volumen.
* Saber analizar la relación entre espacio, luz y volumen.
* Aprender a diferenciar las diferentes formas que adquiere un referente, según el punto de vista y la iluminación.
* Desarrollar las destrezas necesarias a la hora de representar la luz en las diferentes técnicas secas y húmedas.

**Conceptos.**

* El redescubrimiento del claroscuro en el arte figurativo actual.
* La luz en la representación del volumen y la ilusión de tercera dimensión.
* La luz en la forma real y diferentes métodos a la hora de representarla.
* El papel de la luz como elemento configurador y transformador del volumen.

**Procedimientos.**

* Visionado y comentarios de las diferentes imágenes por parte del profesor.
* Observación exploración y recogida de muestras fotográficas en blanco y negro como técnica en la representación del volumen por parte de los alumnos.
* Observación, exploración, análisis y registro bidimensional de otras formas tridimensionales:
* Dibujo de forma proyectada.
* Sombra arrojada sobre otro objeto.
* Dibujo sin líneas de contorno.
* Dibujo del claroscuro del propio objeto.
* Un objeto desde varios puntos de vista.
* Dibujo a partir de una mediatinta.
* La traducción del color a valores de grises.
* Realización de escalas de grises y cuestionarios.
* Aproximación de líneas, aproximación de puntos, distribución por planos, degradación.

**Actitudes.**

* Valoración del trabajo individual para el desarrollo de la capacidad creativa, analítica e interpretativa. Actitud crítica positiva.
* Apreciación de lo expresivo, subjetivo y objetivo en la representación de la luz.
* Interés esfuerzo y organización en la representación de la luz aplicando los diferentes métodos que se propondrán.
* Capacidad de concentración y de verbalización en el proceso de trabajo.

**Criterios de evaluación.**

* Por el grado de aproximación al referente.
* Por la originalidad en la representación de las formas: ingenua, mimética, analítica, enfática, transgresora…
* Por el buen manejo de las técnicas gráfico-plásticas y la capacidad expresiva a través de ellas.

**7.- TÉCNICAS SECAS PICTÓRICAS EN EL DIBUJO.**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento de imágenes que a lo largo de la historia ha producido el hombre con las diferentes técnicas graficas secas

**Competencia para aprender a aprender:** Desarrollando diferentes actividades en las que de forma creativa experimentaran con diferentes técnicas tradicionales como la sanguina, el carboncillo, el pastel, la acuarela, el grafito…

**Autonomía e iniciativa personal:** Aportando pequeñas variantes a modelos ya vistos. Combinando soluciones de varias composiciones con propias ideas. Utilizando grafismos y soluciones personales.

**Objetivos.**

- Conocer el uso de las diferentes técnicas gráficas a través de obras de diferentes autores conocidos.

- Estudiar las posibilidades expresivas de técnicas asequibles.

- Observar como se expresan la luz, la forma y las texturas según las técnicas.

- Conocer las diferencias entre las técnicas húmedas, secas y grasas según el soporte y modo de uso.

**Conceptos.**

- El carboncillo, el grafito, la sanguina, el pastel, las ceras...

* Composición química peculiar de cada técnica.
* Práctica de las diferentes técnicas: frotar, extender, marcar, borrar, difuminar.
* Útiles herramientas y soportes: trapos, papeles, difuminos, gomas, pinceles, paletas, etc.

**Procedimientos**.

* Observar obras de los artistas y realizar un esquema asociando técnicas y autores.
* Realizar prácticas de ejercicios sencillos con las diferentes técnicas: escalas de grises, frotados, difuminados…
* Representación de la línea en las diferentes técnicas.
* La abstracción en las diferentes técnicas.

**Actitudes.**

* Investigadora respecto a las diferentes técnicas.
* Receptiva en las formas de uso de los autores expuestos.
* Adecuación del material y la técnica a usar.
* Autonomía a la hora de buscar soluciones.
* Aplicación práctica con interés, rigor y curiosidad.
* Atención y concentración en las explicaciones y demostraciones del profesor.

**Criterios de evaluación**.

* Observando si planifica el trabajo con una secuenciación lógica y adecuada.
* Valorando si tiene habilidades y reconoce las técnicas.

**8.-TÉCNICAS HÚMEDAS: TÉMPERA Y ACUARELA. D.A. 1ºBTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento de imágenes que a lo largo de la historia ha producido el hombre con las diferentes técnicas pictóricas húmedas.

**Competencia para aprender a aprender:** Desarrollando diferentes actividades en las que de forma creativa experimentaran con diferentes técnicas tradicionales comola acuarela, el óleo, la témpera, el acrílico …

**Autonomía e iniciativa personal:** Aportando pequeñas variantes a modelos ya vistos. Combinando soluciones de varias composiciones con propias ideas. Utilizando pinceladas, manchas y recursos personales.

**Objetivos.**

- Conocer el uso de las diferentes técnicas Pictóricas húmedas a través de obras de diferentes autores conocidos.

- Estudiar las posibilidades expresivas de técnicas asequibles como la acuarela, el gouache y el óleo.

- Observar como se expresan la luz, la forma y las texturas según las técnicas.

- Conocer las diferencias entre las técnicas húmedas, secas y grasas según el soporte y modo de uso.

**Conceptos.**

- La acuarela, el gouache, el acrílico, el óleo…

* Composición química peculiar de cada técnica.
* Práctica de las diferentes técnicas: frotar, extender, marcar, fundir en el uso del pincel.
* Útiles y herramientas: trapos, papeles pinceles, paletas, etc.
* Soportes e imprimaciones para ellos: cartón, tabla, lienzo…

**Procedimientos**.

* Observar obras de los artistas y realizar un esquema asociando técnicas y autores..
* Realizar prácticas de ejercicios sencillos con las diferentes técnicas: escalas de colores, frotados, difuminados…
* Representación de la luz y la sombra según las técnicas.
* La abstracción en las diferentes técnicas.

**Actitudes.**

* Investigadora respecto a las diferentes técnicas.
* Receptiva en las formas de uso de los autores expuestos.
* Adecuación del material y la técnica a usar.
* Autonomía a la hora de buscar soluciones.
* Aplicación práctica con interés, rigor y curiosidad.
* Atención y concentración en las explicaciones y demostraciones del profesor.

**Criterios de evaluación**.

* Observando si planifica el trabajo con una secuenciación lógica y adecuada.
* Valorando si tiene habilidades y reconoce las técnicas.

**9.-EL COLLAGE. D.A. 1º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas:**

**Competencia cultural y artística:** Por la puesta en contacto con las diferentes maneras de concebir el collage durante los siglos precedentes. La manera cubista, la dadaísta, el collage pop, Tapies…

**Competencia para aprender a aprender:** Descubriendo diferentes materiales que puedan servir para hacer aportaciones personales. Lo mismo con las diferentes maneras de proceder como arrugar despegar, rasgar….

**Autonomía e iniciativa personal:** En la búsqueda y selección de los materiales y en la temática de la composición teniendo que decidir qué es lo que se va a representar si se tratará de un bodegón, un paisaje, figuras o una composición abstracta.

**Objetivos.**

* Conocer una técnica diferente con sus peculiaridades procedimentales y expresivas.
* Aprender lo que supuso en las vanguardias históricas esta técnica.
* Expresarse a través de los diferentes materiales y variantes de la técnica.

**Conceptos.**

* El collage en la historia del arte: el cubismo y el dadaísmo en los años 60. Aportaciones.
* Diferentes técnicas de collages: carteles rasgados, papeles rasgados y pegados, el despegado parcial, el papel arrugado.
* El fotomontaje con papeles pegados.
* El collage abstracto y figurativo.
* La mezcla de collage-pintura: goteras, salpicaduras, vertidos, pulverizados, arrojados, el frotado...

**Procedimientos.**

* Exposición de diferentes imágenes con collages diversos realizados en el s. XIX y s. XX.
* Practicar las diferentes técnicas del collage sobre un mismo trabajo: figurativo o abstracto.
* Realizar un fotomontaje creando mundos o realidades distorsionadas por sus desproporciones o lugares inusuales, basadas en el surrealismo.
* Realizar un collage mezclado con pintura.

**Actitudes.**

* Valoración de las soluciones personales y rechazo a la imitación.
* Adecuación de materiales y técnicas a los propósitos.
* Predisposición a investigar con los materiales y modos de uso.

**Criterios de evaluación.**

* Por la planificación del trabajo, de forma secuencial y variando los planes en función de lo que surja.
* Valorando si aporta soluciones similares a los modelos o nuevas.
* Por la destreza y habilidad en el manejo de los materiales.
* Por el ritmo de trabajo: continuo , precipitado o discontinuo.

**10.- DIBUJO DEL NATURAL: EL RETRATO.D.A. 1ºBTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas.**

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento de las teorías de diferentes autores a lo largo de la Historia del Arte, como Polícleto, Fídias, Vitrubio, El Exempeda de Alberti, El modulor de Le Corbusier…

**Competencia para aprender a aprender:** A través de la experiencia en la observación y los cálculos y toma de medidas de la realidad-

**Autonomía e iniciativa personal:** Estableciendo sus propios métodos para solucionar la representación de las proporciones, el uso del módulo y la representación del claroscuro.

**Objetivos.**

* Entender la importancia de diversas materias específicas que ayudan a representar la figura humana: cánones, proporciones y anatomía.
* Introducirse en la complejidad de la figura humana.
* Desarrollar la capacidad de percibir y analizar el campo visual.
* Expresarse de forma creativa en la ejecución de figuras, haciendo aportaciones personales.
* Comprender la estructura formal de objetos sencillos partiendo de conceptos básicos como: Vertical, horizontal, lleno, vacío, oblicuo, curvo, recto, fracción…
* Practicar el uso de la línea para la reproducción de objetos.
* Aprender a ubicar y encajar las diferentes partes de una composición en el papel.

**Conceptos.**

* La figura y el retrato en la historia del arte, diferentes concepciones y escuelas. Breve recorrido histórico: cubismo, expresionismo, impresionismo.
* El comentario del dibujo de la figura humana.
* El retrato, estructura anatómica del rostro y proporciones habituales.
* La figura humana: proporciones y complejidad según la pose.
* Dibujo de la figura humana a través de un módulo. Por ejemplo: el ojo, la cabeza, la cara...
* Dibujo de la figura humana a partir de una estructura geométrica por división.
* Dibujo de línea y de claroscuro.
* Diferentes formas de representar los objetos a lo largo de la historia: cubismo, Cezanne, Van Gogh, Chardin, Vermeer ...
* Comentarios de diferentes dibujos sobre el tema del bodegón y de los animales como motivo.
* El dibujo resuelto en el plano y su reproducción.
* La proporción: división fraccionada por cálculo aproximado.

**Procedimientos.**

* Lecturas y comentarios en torno a la figura humana y el dibujo del natural de objetos y lugares.
* Realización de dibujos a partir del módulo utilizando sólo la línea.
* Realización de dibujos a partir de la mancha.
* Dibujos de detalle.
* Dibujos de estructura general.
* El autorretrato.
* Ejercicios de memoria visual.

**Actitudes.**

* Comprensión de la finalidad del trabajo.
* Interés en recoger información; saber ordenarla y estructurarla.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.
* Valoración de la importancia de la observación concentrada y la comparación para conseguir captar las formas del natural.

**Criterios de evaluación.**

* Por el conocimiento de los métodos.
* Según sean las proporciones y expresividad de mancha y línea.
* Se tendrá en cuenta el conocimiento de conceptos como módulo, claroscuro, estructura, el vacío, la proporción, la deformación.
* También se valorará mediante cuestionario el conocimiento de las diferentes maneras de representación a lo largo de la historia.

**CONTENIDOS MÍNIMOS DE EVALUACIÓN PARA DIBUJO ARTÍSTICO DE**

**1º DE BACHILLERATO**

-Valora la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo. Conoce el valor del Dibujo en la Historia del Arte y en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.

- Utiliza con criterio los materiales y la terminología específica.

- Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo.

- Sigue las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.

- Describe gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.

- Emplea con precisión y rigor la línea en la configuración de formas y puntos de vista para describir y representar.

-Elabora composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.

-Aplica las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicos dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.

- Representa de forma mimética el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.

- Valora la influencia de la luz como configuradora de formas y como creadora de expresividad.

- Explora las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.

-Conoce y aplica los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.

**PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN**

**Dibujo Artístico 1º Bachillerato**

**CALIFICACIÓN POR EVALUACIONES.**

Se tratará de dar un valor objetivo al proceso de aprendizaje llevado a cabo por el alumno. La calificación de cada evaluación se obtendrá entre los dos siguientes parámetros:

1. Realización de exámenes que valoren tanto aspectos teóricos, como de resolución práctica de ejercicios diversos y similares a los realizados en el aula. El número de exámenes que se realicen por evaluación, será variable según la prolongación de los contenidos.
2. La realización de trabajos individuales, y grupales tendrá como objetivo valorar la adquisición de aquellos contenidos relacionados con la práctica de lo exigido. Aquellos trabajos que se entreguen fuera de plazo, se recogerán pero se calificarán a la baja y se les informará debidamente a los alumnos.

**La nota media de cada evaluación se obtendrá valorando las pruebas específicas en un 20% y los trabajos individuales y grupales en un 80%.**

**Para poder realizar estos cálculos deberán obtener en las pruebas teórico-prácticas una nota no inferior a 3´5. En cuanto a los trabajos prácticos habrán de tener entregados el cien por cien de los mismos.**

**RECUPERACIÓNES DURANTE EL CURSO.**

Para aprobar durante una misma evaluación aquellas calificaciones de trabajos o exámenes no superados, se podrán hacer recuperaciones antes de que dicha evaluación acabe. En el caso de los trabajos creativo-artísticos se podrán corregir errores o volverlos a ejecutar. En el caso de suspender pruebas escritas se podrán repetir.

Durante el curso se podrán recuperar las evaluaciones pendientes anteriores, en las fechas inmediatamente posteriores, dando un plazo suficiente para la presentación y estudio:

- Para los trabajos prácticos se realizarán los trabajos no entregados, se corregirán errores de los suspendidos o se volverán a ejecutar.

- Para los escritos habrán de presentarse a nuevas pruebas a fin de superar los contenidos.

En el mes de Junio, conocidas las notas de las tres evaluaciones se presentarán a la evaluación final aquellos alumnos que quieran subir nota y los que deban recuperar alguna o todas las evaluaciones. También presentaran los trabajos que sean requeridos a cada alumno por parte del profesor que se reunirá con ellos de forma particular al terminar la 3ª evaluación.

La media de cada una de las evaluaciones en las pruebas de recuperación seguirá siendo de un 20% para los exámenes teóricos y de un 80% para los trabajos artísticos.

**TRABAJOS MONOGRÁFICOS PARA SUBIR NOTA**

Según el reglamento del centro, existe la posibilidad de que los alumnos de Bachillerato, puedan realizar trabajos de investigación que puedan subir la calificación de final de curso. La estructura y formato del texto están recogidos en un documento del que los alumnos serán informados. Existe la opción de hacer un trabajo multidisciplinar.

Los trabajos de dibujo artístico deberán además incluir las imágenes a las que aluda el texto y los dibujos de creación propia que ellos consideren, si se trata de un trabajo de investigación artística.

**TARJETA DE VISITAS A EXPOSICIONES, MONUMENTOS Y MUSEOS**

Los alumnos dispondrán de una tarjeta para ser firmada por los profesores en las visitas a exposiciones, monumentos y museos, que se valorará a la hora de poner la calificación de cada evaluación.

**DIBUJO ARTÍSTICO DE 2º DE BACHILLERATO**

**BLOQUES DE CONTENIDO, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.**

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

**CONTENIDOS:**

Psicología de la forma. Distintas organizaciones espaciales de las formas.

Observación de la naturaleza como motivo inspirador de organizaciones estructurales y funcionales. Relaciones con el diseño.

Estudio de la forma: Apunte, boceto, croquis y otros.

Diferentes niveles de iconicidad en la representación de la realidad. Representación analítica y sintética.

Tipos de dibujo según la intención comunicativa: dibujo descriptivo, de ilustración, de ornamentación, dibujo como comentario social, dibujo de ideación, dibujo como expresión, dibujo como construcción.

Estudio descriptivo de las formas naturales y artificiales. Observación minuciosa del detalle.

Formas asociadas. Análisis de formas tridimensionales compuestas. Secciones y cortes.

Análisis de la estructura interna de los objetos del entorno. Variaciones de la apariencia formal respecto al cambio de punto de vista perceptivo. Visión frontal y oblicua. Punto de vista alto, bajo y a la altura del espectador.

Transformación plástica de formas naturales y artificiales con fines expresivos.

La geometría en la naturaleza. Adaptación de formas geométricas a formas orgánicas.

Interrelación de formas tridimensionales en el espacio mediante operaciones formales de adición, sustracción, superposición, opacidad, transparencia, intersección, etc. Transformación de la forma tridimensional.

**Crit.DA.1.1. Desarrollar la destreza dibujística con distintos niveles de iconicidad. CCL-CCEC**

Est.DA.1.1.1. Interpreta y aplica formas u objetos, atendiendo a diversos grados de iconicidad (apuntes, bocetos, croquis,…), con diferentes técnicas gráficas y según sus funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas).

**Crit.DA.1.2.** **Interpretar una forma u objeto según sus intenciones comunicativas. CCL-CAA**

Est.DA.1.2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales, discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la discusión verbal y escrita.

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

**CONTENIDOS:**

Diferentes intenciones comunicativas según el valor expresivo y el uso de la luz y el color.

Capacidad del color para evocar emociones y sentimientos. Simbolismo del color.

Psicología del color: capacidad del color para comunicar sensaciones.

Interacción cromática o relatividad de los colores. Influencias recíprocas.

La retentiva. Consideraciones nemotécnicas. Utilidad de la memoria visual como método de almacenaje del gran repertorio formal de la realidad o fuente de información a la que poder acudir en el proceso creador de imágenes. Captación de los aspectos sustanciales de las formas y fijación en la memoria visual.

**Crit.DA.2.1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual. CAA-CCEC**

Est.DA.2.1.1. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil, atendiendo a sus características formales esenciales.

**Crit.DA.2.2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual. CIEE-CCEC**

Est.DA.2.2.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores con creatividad e imaginación.

Est.DA.2.2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, de un mismo objeto o composición.

**Crit.DA.2.3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica. CCL-CSC-CCEC**

Est.DA.2.3.1. Analiza de forma verbal y escrita, individual y/o colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos a partir de una reflexión crítica constructiva.

**Bloque 3: Dibujo y perspectiva.**

**CONTENIDOS:**

Espacios interiores. Perspectivas frontal y oblicua.

Espacios exteriores. Espacios urbanos y naturales. Punto de vista alto y bajo.

Perspectiva de tres puntos de fuga.

Observación de la influencia del punto de vista sobre la apariencia del espacio y sus variaciones cromáticas y lumínicas.

**Crit.DA.3.1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad las formas aisladas o en una composición, el entorno inmediato interiores y exteriores expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos. CMCT-CCEC**

Est.DA.3.1.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista.

Est.DA.3.1.2. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista.

Est.DA.3.1.3. Representa los objetos aislados o en un entorno, conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos.

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

**CONTENIDOS:**

Noción de antropometría. El cuerpo humano y su entorno. Relación de proporción entre la figura humana y algunos objetos de uso cotidiano.

Relaciones de proporcionalidad. Concepto de canon y módulo.

Esquemas estructurales y volumétricos de la figura humana.

Nociones básicas de anatomía. Sistemas óseo y muscular a niveles muy elementales.

Introducción al estudio del movimiento en la figura humana y su representación.

Observación de la influencia del punto de vista del dibujante sobre la apariencia de las formas. El escorzo.

Realización de apuntes rápidos y bocetos sobre la figura humana junto a estudios descriptivos, elaborados con el mayor grado de detalle, de la totalidad de la figura humana o de diferentes partes de la misma.

**Crit.DA.4.1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana. CAA**

Est.DA.4.1.1. Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas.

Est.DA.4.1.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos.

**Crit.DA.4.2. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes. CCEC**

Est.DA.4.2.1. Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define.

**Crit.DA.4.3****. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana. CCEC**

Est.DA.4.3.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de la figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.

Est.DA.4.3.2. Elabora imágenes con distintos procedimientos gráfico-plásticos y distintas funciones expresivas con la figura humana como sujeto.

**Bloque 5: El dibujo en el proceso creativo.**

**CONTENIDOS:**

Uso de las herramientas digitales de dibujo en la creación gráfico-plástica.

Uso intencionado del dibujo como instrumento de comunicación.

Uso del dibujo como medio de expresión teniendo en cuenta su relación con otras disciplinas.

**Crit.DA.5.1. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica.CD**

Est.DA.5.1.1. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos.

**Crit.DA.5.2. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y del conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.** **CD-CAA-CIEE-CCEC**

Est.DA.5.2.1. Valora la importancia del Dibujo Artístico elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas.

Est.DA.5.2.2. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones analógicas y/o digitales que afianzan su desarrollo personal y autoestima.

Est.DA.5.2.3. Está orientado y conoce las posibilidades del Dibujo en la Enseñanzas Artísticas, Tecnológicas y Científicas fomentando el contacto directo con artistas, diseñadores, científicos y técnicos.

Est.DA.5.2.4. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.

**Crit.DA.5.3 Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.CSC**

Est.DA.5.3.1. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

**PROGRAMACIÓN DE AULA**

**DIBUJO ARTÍSTICO**

**2º BTO**

**1.- FUNDAMENTOS TÉCNICOS Y CREATIVOS EN LA COMPOSICIÓN ABSTRACTA. D.A. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Por la puesta en contacto con las diferentes maneras de concebir el Dibujo artístico durante los siglos precedentes. La manera cubista, la dadaísta, el Pop, El Informalismo…

**Competencia para aprender a aprender:** Descubriendo diferentes materiales que puedan servir para hacer aportaciones personales. Lo mismo con las diferentes maneras de proceder en el Dibujo….

**Autonomía e iniciativa personal:** En la búsqueda y selección de los materiales, soportes, colores, procedimientos a utilizar. También en la elaboración de un proyecto reflexionado y coherente.

**Objetivos.**

* Comprender la evolución del Dibujo en el arte inmediatamente anterior al actual.
* Entender la relación que hay entre los temas de las obras y las coordenadas históricas: guerra, revolución industrial...
* Buscar las relaciones que existen entre la ejecución, el tema y la vida del autor en una obra. Consideración social del artista en cada momento histórico.
* Comprender la forma en que se ejecuta una obra según los diferentes movimientos artísticos y artistas singulares. Evolución de la idea de belleza y de la función y definición de lo artístico.
* Saber buscar información de tipo documental: textos, fotografías, planos...

**Conceptos.**

* Variedad de estilos, coexistencia de tendencias y evolución durante las primeras y posteriores manifestaciones del arte abstracto: simbolismo, las vanguardias históricas, el arte conceptual, el dadaísmo, el arte Pop, el arte Postmoderno, Los Neos…
* La línea y la mancha posibilidades expresivas.
* Nuevas formas de relación con la realidad. La realidad abstracta.
* La deformación de la realidad, el azar, lo arbitrario, lo subjetivo y lo inacabado en el arte actual.
* El mercado del arte en la actualidad.

**Procedimientos.**

* Visionado y comentarios de las diferentes imágenes por parte del profesor.
* Ordenar, clasificar y reunir los datos más importantes explicados en el comentario de las diapositivas.
* En las lecturas de los textos, relacionar las ideas con el momento histórico y con las obras vistas en las diapositivas.
* Recopilación de imágenes del entorno en visitas a exposiciones y a partir de internet. Creación particular a partir de ellas de un power point donde presenten las obras que elijan, con una justificación, documentación y comentario breves.
* Visita al museo Camon Aznar y a exposiciones que vayan apareciendo a lo largo del curso, según los recursos con los que se cuenten.
* Aproximación de líneas, aproximación de puntos, distribución por planos, degradación.

**Actitudes.**

* Interés y curiosidad ante las imágenes y los textos propuestos para analizar.
* Comprensiva para poder relacionar la época y las obras, sus antecedentes y sus repercusiones
* Investigadora en la búsqueda de documentación.
* Reconocer el valor histórico de las manifestaciones artísticas como muestra de una ideología, de una forma de entender la vida y de una crítica social.
* Capacidad de concentración y de verbalización en el proceso de trabajo.
* Crítica en la formulación de cuestiones, cooperadora con la profesora en la búsqueda de conceptos nuevos y su definición.
* En las visitas a las exposiciones deben tener un comportamiento adecuado.

**Criterios de evaluación.**

* Para saber el grado de adquisición de los conceptos se realizará una prueba escrita en la que se valorará la exactitud en los datos y la síntesis de las características más importantes.
* En la recogida de documentación se valorará el esfuerzo en la cantidad de datos recogidos y la forma de organizarlos. También si manejan varias fuentes, así como la capacidad crítica en preguntas, respuestas y opinión personal.
* En actividad de lectura de textos, se valorará la capacidad para diferenciar lo importante de lo secundario y de relacionar y secuenciar los acontecimientos en el tiempo.

**2.- DIBUJO DEL NATURAL: LA FIGURA HUMANA D.A. 2ºBTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas.**

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento de las teorías de diferentes autores a lo largo de la Historia del Arte, como Polícleto, Fídias, Vitrubio, El Exempeda de Alberti, El modulor de Le Corbusier…

**Competencia para aprender a aprender:** A través de la experiencia en la observación y los cálculos y toma de medidas de la realidad-

**Autonomía e iniciativa personal:** Estableciendo sus propios métodos para solucionar la representación de las proporciones, el uso del módulo y la representación del claroscuro.

**Objetivos.**

* Entender la importancia de diversas materias específicas que ayudan a representar la figura humana: cánones, proporciones y anatomía.
* Introducirse en la complejidad de la figura humana.
* Desarrollar la capacidad de percibir y analizar el campo visual.
* Expresarse de forma creativa en la ejecución de figuras, haciendo aportaciones personales.
* Comprender la estructura formal de objetos sencillos partiendo de conceptos básicos como: Vertical, horizontal, lleno, vacío, oblicuo, curvo, recto, fracción…
* Practicar el uso de la línea para la reproducción de objetos.
* Aprender a ubicar y encajar las diferentes partes de una composición en el papel.

**Conceptos.**

* El comentario del dibujo de la figura humana.
* El retrato, estructura anatómica del rostro y proporciones habituales.
* La figura humana: proporciones y complejidad según la pose.
* Dibujo de la figura humana a través de un módulo. Por ejemplo: el ojo, la cabeza, la cara...
* Dibujo de la figura humana a partir de una estructura geométrica por división.
* Dibujo de línea y de claroscuro.
* Diferentes formas de representar la figura humana a lo largo de la historia del Arte: cubismo, Cezanne, Van Gogh, Chardin, Vermeer ...
* Comentarios de diferentes dibujos sobre el tema de la figura y el retrato según autores distintivos.
* El dibujo resuelto en el plano y su reproducción.
* La proporción: división fraccionada por cálculo aproximado.

**Procedimientos.**

* Lecturas y comentarios en torno a la figura humana y el dibujo del natural de objetos y lugares.
* Realización de dibujos a partir del módulo utilizando sólo la línea.
* Realización de dibujos a partir de la mancha.
* Dibujos de detalle.
* Dibujos de estructura general.
* El autorretrato.
* Ejercicios de memoria visual.

**Actitudes.**

* Comprensión de la finalidad del trabajo.
* Interés en recoger información; saber ordenarla y estructurarla.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.
* Valoración de la importancia de la observación concentrada y la comparación para conseguir captar las formas del natural.

**Criterios de evaluación.**

* Por el conocimiento de los métodos.
* Según sean las proporciones y expresividad de mancha y línea.
* Se tendrá en cuenta el conocimiento de conceptos como módulo, claroscuro, estructura, el vacío, la proporción, la deformación.
* También se valorará mediante cuestionario el conocimiento de las diferentes maneras de representación a lo largo de la historia.

**3.-SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN:**

**DIÉDRICO, AXONOMÉTRICO Y CÓNICO. D.A. 2º BTO**

**Contribución para la adquisición de las competencias básicas.**

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** ^Por la comprensión de la percepción de lo tridimensional y de cómo se representa en el Arte.

**Competencia cultural y artística:** a través de la aproximación a la perspectiva isométrica y caballera, el sistema diédrico y el cónico.

**Competencia lingüística:** A partir del conocimiento de nuevos términos relacionados con los sistemas de geometría descriptiva.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como cota, alejamiento, traza vertical, traza horizontal, proyección, alzado, planta, perfil…Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos como ángulos, segmentos, paralelas, perpendiculares, diferentes elementos de la circunferencia y el Teorema de Thales.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** Siendo progresivamente más habilidosos en el manejo de los diferentes útiles del dibujo técnico. Buscando una manera autónoma de realizar composiciones **y** aprendiendo a relacionar lo artístico con lo técnico.

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Objetivos.**

* Percibir, comprender e interpretar la estructura de las formas tridimensionales.
* Comprender y saber aplicar los fundamentos de los sistemas de representación ya estudiados además de la perspectiva cónica.
* Conocer las normas básicas para la correcta acotación de las dimensiones de un objeto.
* Saber identificar el punto de vista.
* Saber elegir la escala más apropiada y las vistas más descriptivas de un objeto.

**Conceptos.**

* La reversibilidad en los sistemas de representación del dibujo a la realidad y de la realidad al dibujo.
* La perspectiva cónica como artificio para previsualizar.
* La utilidad de los sistemas de representación para diseñar objetos.
* La acotación: tipos de líneas, convencionalismos gráficos y escalas.

**Procedimientos.**

* Comentario y visualización de diferentes proyectos para la fabricación de objetos, arquitecturas, máquinas y envases.
* Visualización de cuadros del renacimiento como comienzo de la perspectiva cónica frontal.
* Utilización de retículas y cuadrículas como pauta para el trazado elemental de formas
* Realización de ejercicios sencillos en perspectiva cónica:
* Diseño en planta, alzado y perfil de un envase sencillo.
* Acotación del envase.

**Actitudes.**

* Demostrar inventiva y creatividad en el diseño de objetos.
* Rigor y exactitud en la representación de las medidas y las formas.

**Criterios de evaluación.**

* Por el grado de dominio de los pasos a seguir en los diferentes métodos.
* Por la falta de errores, rigor y exactitud.
* Por la limpieza, precisión de la línea, igualdad de grosor y gris de la misma.

**4.-PATRONES COMPOSITIVOS EN EL DIBUJO. D.A. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Por el aprendizaje de diferentes patrones compositivos como concentración, similitud, radiación, anomalía, gradación, contraste y repetición. Comprender la importancia de la distribución de los elementos en el mensaje y la expresividad de la obra de arte. Apreciar y diferenciar las formas de componer de diferentes autores conocidos.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** aprendiendo diferentes métodos y teorías compositivas.Buscando una manera autónoma de realizar composiciones**y** relacionando la composición con el artificio de la profundidad.

**Competencia para aprender a aprender:** pudiendo interpretar una composición al ser capaces de buscar y organizar información y de leer los elementos estructurales. Siendo capaces de diferenciar elementos de mayor resalte, subordinados e invisibles.

**Objetivos.**

* Comprender la importancia de la distribución de los elementos en el mensaje y la expresividad de la obra de arte.
* Aprender diferentes métodos y teorías compositivas.
* Apreciar y diferenciar las formas de componer de los autores conocidos.
* Buscar una manera autónoma de realizar composiciones.
* Aprender a relacionar la composición con el artificio de la profundidad

**Conceptos.**

* Diferentes formas de componer en la historia del arte: en bandas horizontales o verticales, en triángulo, en círculo, por igualdad, por simetría, caótica.
* Relaciones de jerarquía para componer.
* El equilibrio en la composición: equilibrio estático y dinámico.
* Factores culturales en la composición: la lectura izquierda-derecha y la tendencia del peso abajo a la derecha.
* Factores físicos: la gravedad.
* Elementos que condicionan la composición: posición, tamaño, forma, color y movimiento.
* El predominio vertical, horizontal u oblicuo. Quebrado y sinuoso, concéntrico y excéntrico.
* El ritmo: uniforme, alterno, creciente y decreciente, modular, radial y concéntrico.
* Ley de la balanza y ley de la compensación de masas.

**Procedimientos.**

* Visionado de varias obras en las que se realce el estado geométrico de la composición: Egipto, Roma, Renacimiento, Románico, Gótico, Barroco, s. XIX.
* Ver ejemplos de composiciones con los diferentes predominios.
* Ver obras y dibujos con los diferentes ritmos.
* Realización de una ilustración basada en ejercicios de compensación de masas.
* Realización de otros ejercicios de ilustración basados en la ley de la balanza.

**Actitudes.**

* Investigadora para la resolución de diferentes posibilidades.
* Búsqueda de información de forma autónoma.
* Autonomía en el proceso.
* Planificación del trabajo realizando bocetos y pruebas de color.
* Aportación de soluciones personales.

**Criterios de evaluación.**

* La consecución del equilibrio en la composición.
* Cuestionarios para averiguar la adquisición de los conceptos observando los pasos seguidos en la ejecución de los bocetos y el resultado final.

**5.- REPRESENTACIÓN DEL CLAROSCURO EN LAS DIFERENTES TÉCNICAS. D.A. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** Aprendiendo teorías físicas de la luz, observando el color en la Naturaleza, estudiando la perspectiva aérea, la grisalla y la relación entre luz y color.

**Autonomía e iniciativa personal:** Para trabajar experimentando con la luz a partir de conocimientos sobre la gradación y la complementariedad con el color para configurar el volumen de los referentes representados.

**Competencia matemática:** Por las proporciones en la representación de la luz a la hora de generar la tercera dimensión. En la creación de escalas de grises y escalas iluminadas de color.

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento del uso del claroscuro en el arte, la luz en el mundo audiovisual, significados de la luz e intencionalidad semántica. Diferencias entre las diferentes técnicas a la hora de representar la luz.

**Objetivos.**

* Comprender el concepto de claroscuro.
* Apreciar la capacidad del claroscuro para representar el volumen.
* Saber analizar la relación entre espacio, luz y volumen.
* Aprender a diferenciar las diferentes formas que adquiere un referente, según el punto de vista y la iluminación.
* Desarrollar las destrezas necesarias a la hora de representar la luz en las diferentes técnicas secas y húmedas.

**Conceptos.**

* El redescubrimiento del claroscuro en el arte figurativo actual.
* La luz en la representación del volumen y la ilusión de tercera dimensión.
* La luz en la forma real y diferentes métodos a la hora de representarla.
* El papel de la luz como elemento configurador y transformador del volumen.

**Procedimientos.**

* Visionado y comentarios de las diferentes imágenes por parte del profesor.
* Observación exploración y recogida de muestras fotográficas en blanco y negro como técnica en la representación del volumen por parte de los alumnos.
* Observación, exploración, análisis y registro bidimensional de otras formas tridimensionales:
* Dibujo de forma proyectada.
* Sombra arrojada sobre otro objeto.
* Dibujo sin líneas de contorno.
* Dibujo del claroscuro del propio objeto.
* Un objeto desde varios puntos de vista.
* Dibujo a partir de una mediatinta.
* La traducción del color a valores de grises.
* Realización de escalas de grises y cuestionarios.
* Aproximación de líneas, aproximación de puntos, distribución por planos, degradación.

**Actitudes.**

* Valoración del trabajo individual para el desarrollo de la capacidad creativa, analítica e interpretativa. Actitud crítica positiva.
* Apreciación de lo expresivo, subjetivo y objetivo en la representación de la luz.
* Interés esfuerzo y organización en la representación de la luz aplicando los diferentes métodos que se propondrán.
* Capacidad de concentración y de verbalización en el proceso de trabajo.

**Criterios de evaluación.**

* Por el grado de aproximación al referente.
* Por la originalidad en la representación de las formas: ingenua, mimética, analítica, enfática, transgresora…
* Por el buen manejo de las técnicas gráfico-plásticas y la capacidad expresiva a través de ellas.

**6.- TÉCNICAS GRÁFICAS SECAS EN EL DIBUJO. D.A. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento de imágenes que a lo largo de la historia ha producido el hombre con las diferentes técnicas graficas secas

**Competencia para aprender a aprender:** Desarrollando diferentes actividades en las que de forma creativa experimentaran con diferentes técnicas tradicionales como la sanguina, el carboncillo, el pastel, la acuarela, el grafito…

**Autonomía e iniciativa personal:** Aportando pequeñas variantes a modelos ya vistos. Combinando soluciones de varias composiciones con propias ideas. Utilizando grafismos y soluciones personales.

**Objetivos.**

- Conocer el uso de las diferentes técnicas gráficas a través de obras de diferentes autores conocidos.

- Estudiar las posibilidades expresivas de técnicas asequibles.

- Observar como se expresan la luz, la forma y las texturas según las técnicas.

- Conocer las diferencias entre las técnicas húmedas, secas y grasas según el soporte y modo de uso.

**Conceptos.**

- El carboncillo, el grafito, la sanguina, el pastel, las ceras...

* Composición química peculiar de cada técnica.
* Práctica de las diferentes técnicas: frotar, extender, marcar, borrar, difuminar.
* Útiles herramientas y soportes: trapos, papeles, difuminos, gomas, pinceles, paletas, etc.

**Procedimientos**.

* Observar obras de los artistas y realizar un esquema asociando técnicas y autores.
* Realizar prácticas de ejercicios sencillos con las diferentes técnicas: escalas de grises, frotados, difuminados…
* Representación de la línea en las diferentes técnicas.
* La abstracción en las diferentes técnicas.

**Actitudes.**

* Investigadora respecto a las diferentes técnicas.
* Receptiva en las formas de uso de los autores expuestos.
* Adecuación del material y la técnica a usar.
* Autonomía a la hora de buscar soluciones.
* Aplicación práctica con interés, rigor y curiosidad.
* Atención y concentración en las explicaciones y demostraciones del profesor.

**Criterios de evaluación**.

* Observando si planifica el trabajo con una secuenciación lógica y adecuada.
* Valorando si tiene habilidades y reconoce las técnicas.

**7.-TÉCNICAS HÚMEDAS: ACRÍLICO Y ÓLEO. D.A. 2ºBTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento de imágenes que a lo largo de la historia ha producido el hombre con las diferentes técnicas pictóricas húmedas.

**Competencia para aprender a aprender:** Desarrollando diferentes actividades en las que de forma creativa experimentaran con diferentes técnicas tradicionales comola acuarela, el óleo, la témpera, el acrílico …

**Autonomía e iniciativa personal:** Aportando pequeñas variantes a modelos ya vistos. Combinando soluciones de varias composiciones con propias ideas. Utilizando pinceladas, manchas y recursos personales.

**Objetivos.**

- Conocer el uso de las diferentes técnicas Pictóricas húmedas a través de obras de diferentes autores conocidos.

- Estudiar las posibilidades expresivas de técnicas asequibles como la acuarela, el gouache y el óleo.

- Observar como se expresan la luz, la forma y las texturas según las técnicas.

- Conocer las diferencias entre las técnicas húmedas, secas y grasas según el soporte y modo de uso.

**Conceptos.**

- La acuarela, el gouache, el acrílico, el óleo…

* Composición química peculiar de cada técnica.
* Práctica de las diferentes técnicas: frotar, extender, marcar, fundir en el uso del pincel.
* Útiles y herramientas: trapos, papeles pinceles, paletas, etc.
* Soportes e imprimaciones para ellos: cartón, tabla, lienzo…

**Procedimientos**.

* Observar obras de los artistas y realizar un esquema asociando técnicas y autores..
* Realizar prácticas de ejercicios sencillos con las diferentes técnicas: escalas de colores, frotados, difuminados…
* Representación de la luz y la sombra según las técnicas.
* La abstracción en las diferentes técnicas.

**Actitudes.**

* Investigadora respecto a las diferentes técnicas.
* Receptiva en las formas de uso de los autores expuestos.
* Adecuación del material y la técnica a usar.
* Autonomía a la hora de buscar soluciones.
* Aplicación práctica con interés, rigor y curiosidad.
* Atención y concentración en las explicaciones y demostraciones del profesor.

**Criterios de evaluación**.

* Observando si planifica el trabajo con una secuenciación lógica y adecuada.
* Valorando si tiene habilidades y reconoce las técnicas.

**8.-EL GRABADO. D.A. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas:**

**Competencia cultural y artística:** Por la puesta en contacto con las diferentes maneras de concebir el collage durante los siglos precedentes. La manera cubista, la dadaísta, el collage pop, Tapies…

**Competencia para aprender a aprender:** Descubriendo diferentes materiales que puedan servir para hacer aportaciones personales. Lo mismo con las diferentes maneras de proceder como arrugar despegar, rasgar….

**Autonomía e iniciativa personal:** En la búsqueda y selección de los materiales y en la temática de la composición teniendo que decidir qué es lo que se va a representar si se tratará de un bodegón, un paisaje, figuras o una composición abstracta.

**Objetivos.**

* Conocer una técnica diferente con sus peculiaridades procedimentales y expresivas.
* Aprender lo que supuso en las diferentes épocas históricas esta técnica.
* Expresarse a través de los diferentes materiales y variantes de la técnica.

**Conceptos.**

* El grabado en la historia del arte: el cubismo y el dadaísmo en los años 60. Aportaciones.
* Diferentes técnicas del grabado: aguatinta, aguafuerte, xilografía, serigrafía, planchas metálicas, nuevos procedimientos
* El grabado abstracto y figurativo.
* La mezcla del grabado con otras técnicas.

**Procedimientos.**

* Exposición de diferentes imágenes con grabados diversos realizados en el s. XIX y s. XX.
* Practicar las diferentes técnicas del grabado sobre un mismo trabajo: figurativo o abstracto.
* Realizar monotipos y series con técnicas sencillas.
* Realizar un grabado mezclado con pintura.

**Actitudes.**

* Valoración de las soluciones personales y rechazo a la imitación.
* Adecuación de materiales y técnicas a los propósitos.
* Predisposición a investigar con los materiales y modos de uso.

**Criterios de evaluación.**

* Por la planificación del trabajo, de forma secuencial y variando los planes en función de lo que surja.
* Valorando si aporta soluciones similares a los modelos o nuevas.
* Por la destreza y habilidad en el manejo de los materiales.
* Por el ritmo de trabajo: continuo , precipitado o discontinuo.

**9. EL PROYECTO EN EL DIBUJO ARTÍSTICO. D.A. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Se desarrollará principalmente a partir del visionado de imágenes descubriendo analogías, clasificando y descubriendo diferencias.

También por la búsqueda de procedimientos y procesos que den solución a una forma proyectada o a una forma propuesta.

**Autonomía e iniciativa personal:** Por la la solución de formas decidiendo sobre su intención y propósito. Y por el desarrollo de estrategias en la búsqueda de documentación y por el uso de la misma.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal:** Siendo progresivamente más habilidosos en el manejo de los diferentes útiles y soportes. Buscando una manera autónoma de realizar composiciones **y** aprendiendo a relacionar lo artístico con lo técnico.

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas . Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para los diversos elementos: líneas, manchas, puntos….

**Objetivos.**

* Desarrollar la capacidad de percepción visual, volumétrica y espacial.
* Desarrollar su capacidad analítica y técnica respecto a la apreciación de las formas. Aprender a observar los elementos de las formas en dos y tres dimensiones.
* Conocer, practicar y diferenciar diferentes métodos creativos: investigación, documentación, exploración visual, tormenta de ideas, mapas mentales, inspiración, conversación, debate…
* Apreciar la importancia que tiene el lugar y la función de destino de un dibujo.
* Entender que el material nos impone un método de trabajo.
* Experimentar el reciclado y reutilización para generar un dibujo.
* Valorar la capacidad de divulgación del dibujo en nuestra cultura:
* Crítica social.
* Evocadora.
* Para ensalzar una idea o personaje.

**Conceptos.**

* Requisitos y planteamiento al inicio del proyecto.
* Elementos importantes y secundarios del dibujo o pintura a proyectar. Estructuración.
* Funciones que debe cumplir el proyecto de dibujo: formales, estéticas y comunicativas.
* El posible punto de vista del espectador y/o consumidor. Diferentes lecturas de la composición.
* Estudio del entorno social, cultural y espacial al que va destinado el proyecto de dibujo.
* La idea original y el estilo propio.

**Procedimientos**.

* Elaborar una justificación por escrito del proyecto de la serie de dibujos y composiciones pictóricas: su contenido o idea a expresar.
* Crear a partir del uso de todos los métodos que nos ayuden a realizar un proyecto mejor: documentación, exploración visual, tormenta de ideas, mapas mentales, inspiración, conversación, debate…
* Realizar bocetos sobre papel.
* Recogida de materiales reciclables y de desecho.
* Estudiar las formas de adherencia de los materiales al soporte.
* Hacer pruebas con procedimientos pictóricos diversos.

**Actitudes.**

* Realización del ejercicio con seriedad; como si fuese un proyecto viable.
* Actitud creativa e investigadora en las diferentes posibilidades creando bocetos.
* Rigor en la aplicación de los diferentes procesos pictóricos.
* Uso expresivo e interpretación personal del diseño aplicando con curiosidad y de forma original los métodos creativos que se propongan.
* Realizando de forma racional y estructurada todo el proceso creativo.

**Criterios de evaluación**.

* Se valorarán las soluciones técnicas. Por la originalidad de la forma, el volumen, el aspecto cuidado y esmerado.
* Se tendrá en cuenta el desarrollo o proceso de ejecución, según la adecuación de las secuencias.
* También la variedad de materiales y su adecuación a cada elemento que configure el resultado final.
* Por la planificación del trabajo, de forma secuencial y variando los planes en función de lo que surja.
* Valorando si aporta soluciones similares a los modelos o nuevas.
* Por la destreza y habilidad en el manejo de los materiales.
* Por el ritmo de trabajo: continuo, precipitado o discontinuo.
* Por el cumplimiento de los requisitos impuestos.

**CONTENIDOS MÍNIMOS DE EVALUACIÓN PARA DIBUJO ARTÍSTICO DE**

**2º DE BACHILLERATO**

- En la representación de un espacio es capaz de captar el entorno inmediato interiores y exteriores expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.

- Desarrolla de forma suficiente la capacidad de representar formas mediante la memoria y retentiva visual.

- Describe gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.

- Emplea con precisión y rigor la línea en la configuración de formas y puntos de vista para describir y representar.

-Elabora composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.

-Aplica las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicos dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.

- Representa de forma mimética el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.

- Valora la influencia de la luz como configuradora de formas y como creadora de expresividad.

-Conoce y aplica los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.

- Analiza las relaciones de proporcionalidad de la figura humana**.**

**-** Experimenta con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.

-Es capaz de representar una forma u objeto según sean sus intenciones comunicativas y expresivas.

- Utiliza con criterio los materiales a la hora de seleccionar las técnicas y los soportes más adecuados para realizar sus composiciones.

-Sabe usar la terminología específica correspondiente a cada faceta, área y contenido del Dibujo en el comentario de sus composiciones propias y ajenas.

- Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y de los demás.

- Mantiene limpio y ordenado su espacio de trabajo y colabora en la recogida de materiales del aula al terminar cada hora de clase.

- Sigue las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios y los bocetos e ideas para comenzar los trabajos.

**PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN**

**Dibujo Artístico 2º Bachillerato**

**CALIFICACIÓN POR EVALUACIONES.**

Se tratará de dar un valor objetivo al proceso de aprendizaje llevado a cabo por el alumno. La calificación de cada evaluación se obtendrá entre los dos siguientes parámetros:

1.-Realización de exámenes que valoren tanto aspectos teóricos, como de resolución práctica de ejercicios diversos y similares a los realizados en el aula. El número de exámenes que se realicen por evaluación, será variable según la prolongación de los contenidos.

2.-La realización de trabajos individuales, y grupales tendrá como objetivo valorar la adquisición de aquellos contenidos relacionados con la práctica de lo exigido. Aquellos trabajos que se entreguen fuera de plazo, se recogerán pero se calificarán a la baja y se les informará debidamente a los alumnos.

**La nota media de cada evaluación se obtendrá valorando las pruebas específicas en un 20% y los trabajos individuales y grupales en un 80%.**

**Para poder realizar estos cálculos deberán obtener en las pruebas teórico-prácticas una nota no inferior a 3´5. En cuanto a los trabajos prácticos habrán de tener entregados el cien por cien de los mismos.**

**RECUPERACIÓNES DURANTE CURSO.**

Para aprobar durante una misma evaluación aquellas calificaciones de trabajos o exámenes no superados, se podrán hacer recuperaciones antes de que dicha evaluación acabe. En el caso de los trabajos creativo-artísticos se podrán corregir errores o volverlos a ejecutar. En el caso de suspender pruebas escritas se podrán repetir.

Durante el curso se podrán recuperar las evaluaciones pendientes anteriores, en las fechas inmediatamente posteriores, dando un plazo suficiente para la presentación y estudio:

- Para los trabajos prácticos se realizarán los trabajos no entregados, se corregirán errores de los suspendidos o se volverán a ejecutar.

- Para los escritos habrán de presentarse a nuevas pruebas a fin de superar los contenidos.

En el mes de Junio, conocidas las notas de las tres evaluaciones se presentarán a la evaluación final aquellos alumnos que quieran subir nota y los que deban recuperar alguna o todas las evaluaciones. También presentaran los trabajos que sean requeridos a cada alumno por parte del profesor que se reunirá con ellos de forma particular al terminar la 3ª evaluación.

La media de cada una de las evaluaciones en las pruebas de recuperación seguirá siendo de un 20% para los exámenes teóricos y de un 80% para los trabajos artísticos.

**CALIFICACIÓN DE JUNIO.**

**La nota de final de curso será el resultado de la media aritmética entre las tres evaluaciones.**

**CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.**

Los alumnos que hayan suspendido la asignatura Dibujo artístico de 2º en Junio, podrán presentarse en la evaluación extraordinaria dándose la posibilidad de las siguientes situaciones:

* Alumnos con todo el curso pendiente que tendrán que presentar una batería de los ejercicios prácticos más representativos del curso o de aquellos peor ejecutados. Después de estudiar cada caso de forma individual, se realizarán las particulares propuestas de ejercicios y exámenes.
* Alumnos con alguna evaluación pendiente que presentarán los ejercicios más significativos de esa o esas evaluaciones. También se tratará cada caso de forma particular, con propuestas individuales de trabajos y exámenes.

**TRABAJOS MONOGRÁFICOS PARA SUBIR NOTA**

Según el reglamento del centro, existe la posibilidad de que los alumnos de Bachillerato, puedan realizar trabajos de investigación que puedan subir la calificación de final de curso. La estructura y formato del texto están recogidos en un documento del que los alumnos serán informados. Existe la opción de hacer un trabajo multidisciplinar.

Los trabajos de dibujo artístico deberán además incluir las imágenes a las que aluda el texto y los dibujos de creación propia que ellos consideren, si se trata de un trabajo de investigación artística.

**TARJETA DE VISITAS A EXPOSICIONES, MONUMENTOS Y MUSEOS**

Los alumnos dispondrán de una tarjeta para ser firmada por los profesores en las visitas a exposiciones, monumentos y museos, que se valorará a la hora de poner la calificación de cada evaluación.

**DIBUJO ARTÍSTICO 1º BTO MÍNIMOS PARA CONFINAMIENTO DE ALGÚN ALUMNO DE MANERA TEMPORAL.**

**1.- EL DIBUJO ARTÍSTICO CONTEMPORÁNEO D.A. 1º BTO**

* La línea y la mancha posibilidades expresivas.
* Nuevas formas de relación con la realidad.
* La deformación de la realidad, el azar, lo arbitrario, lo subjetivo y lo inacabado en el arte actual.

**2.-EL COLOR: ARMONÍA Y CONTRASTE. D.A. 1º BTO**

* Significados del color: sensaciones por asociación y significados por convención social.
* Recursos gráficos en la témpera y otras técnicas húmedas: transparencia, mancha opaca, veladura, puntillismo, rascadura, aproximación de líneas, salpicadura, vertido, levantamiento en mordiente, lijado, aerografiado.
* La saturación del color y sus grados.

**3.-SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN:**

**DIÉDRICO, AXONOMÉTRICO Y CÓNICO. D.A.1º BTO**

* La utilidad de los sistemas de representación para diseñar objetos.
* La acotación: tipos de líneas, convencionalismos gráficos y escalas.

**4.-LA COMPOSICIÓN EN EL DIBUJO. D.A. 1º BTO**

* Elementos que condicionan la composición: posición, tamaño, forma, color y movimiento.
* El predominio vertical, horizontal u oblicuo. Quebrado y sinuoso, concéntrico y excéntrico

.

**5.-EL MÓDULO Y LA PROPORCIÓN. D.A. 1º BTO**

* Área y contorno. Relaciones entre las formas modulares: Contacto, separación, transparencia, solapamiento, intersección y penetración.
* Módulos y supermódulos. Distribución geométrica

.

**6.- LA LUZ EN EL DIBUJO. D.A. 1º BTO**

* La luz en la representación del volumen y la ilusión de tercera dimensión.
* La luz en la forma real y diferentes métodos a la hora de representarla.

**7.- TÉCNICAS SECAS PICTÓRICAS EN EL DIBUJO.**

* El carboncillo, el grafito, la sanguina, el pastel, las ceras...
* Práctica de las diferentes técnicas: frotar, extender, marcar, borrar, difuminar.

**8.-TÉCNICAS HÚMEDAS: TÉMPERA Y ACUARELA. D.A. 1ºBTO**

* La acuarela, el gouache, el acrílico, el óleo…
* Práctica de las diferentes técnicas: frotar, extender, marcar, fundir en el uso del pincel.

**9.-EL COLLAGE. D.A. 1º BTO**

* El collage en la historia del arte: el cubismo y el dadaísmo en los años 60. Aportaciones.
* Diferentes técnicas de collages: carteles rasgados, papeles rasgados y pegados, el despegado parcial, el papel arrugado.

**10.- DIBUJO DEL NATURAL: EL RETRATO.D.A. 1ºBTO**

* La figura humana: proporciones y complejidad según la pose.
* Dibujo de la figura humana a través de un módulo. Por ejemplo: el ojo, la cabeza, la cara...
* Dibujo de la figura humana a partir de una estructura geométrica por división.

**DIBUJO ARTÍSTICO 2º BTO MÍNIMOS PARA CONFINAMIENTO DE ALGÚN ALUMNO DE MANERA TEMPORAL.**

**1.- FUNDAMENTOS TÉCNICOS Y CREATIVOS EN LA COMPOSICIÓN ABSTRACTA. D.A. 2º BTO**

* Nuevas formas de relación con la realidad. La realidad abstracta.
* La deformación de la realidad, el azar, lo arbitrario, lo subjetivo y lo inacabado en el arte actual.
* La línea y la mancha posibilidades expresivas.

**2.- DIBUJO DEL NATURAL: LA FIGURA HUMANA D.A. 2ºBTO**

* El retrato, estructura anatómica del rostro y proporciones habituales.
* La figura humana: proporciones y complejidad según la pose.
* Dibujo de la figura humana a través de un módulo. Por ejemplo: el ojo, la cabeza, la cara...

**3.-SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN:**

**DIÉDRICO, AXONOMÉTRICO Y CÓNICO. D.A. 2º BTO**

* La reversibilidad en los sistemas de representación del dibujo a la realidad y de la realidad al dibujo.
* La perspectiva cónica como artificio para previsualizar.

**4.-PATRONES COMPOSITIVOS EN EL DIBUJO. D.A. 2º BTO**

* Relaciones de jerarquía para componer.
* El equilibrio en la composición: equilibrio estático y dinámico.
* Factores culturales en la composición: la lectura izquierda-derecha y la tendencia del peso abajo a la derecha.

**5.- REPRESENTACIÓN DEL CLAROSCURO EN LAS DIFERENTES TÉCNICAS. D.A. 2º BTO**

* El redescubrimiento del claroscuro en el arte figurativo actual.
* La luz en la representación del volumen y la ilusión de tercera dimensión.

**6.- TÉCNICAS GRÁFICAS SECAS EN EL DIBUJO. D.A. 2º BTO**

* Práctica de las diferentes técnicas: frotar, extender, marcar, borrar, difuminar.
* Útiles herramientas y soportes: trapos, papeles, difuminos, gomas, pinceles, paletas, etc.

**7.-TÉCNICAS HÚMEDAS: ACRÍLICO Y ÓLEO. D.A. 2ºBTO**

- La acuarela, el gouache, el acrílico, el óleo…

* Composición química peculiar de cada técnica.
* Práctica de las diferentes técnicas: frotar, extender, marcar, fundir en el uso del pincel.

**8.-EL GRABADO. D.A. 2º BTO**

* El grabado abstracto y figurativo.
* La mezcla del grabado con otras técnicas.

**9. EL PROYECTO EN EL DIBUJO ARTÍSTICO. D.A. 2º BTO**

* Funciones que debe cumplir el proyecto de dibujo: formales, estéticas y comunicativas.
* Elementos importantes y secundarios del dibujo o pintura a proyectar. Estructuración.

PROGRAMACION DE DISEÑO 2º BTO

**DISEÑO**

**Introducción**

El término diseño hace referencia al fruto de la acción de diseñar, entendida esta como el proceso de creación y desarrollo de una idea, objeto, imagen, comunicación…. El diseño se aplica en todos los ámbitos y se encuentra en todas partes, constituye hoy uno de los principales motores de la cultura, la publicidad, la economía, la industria y el marketing. La materia integra análisis del contexto, función, estética con el proceso de creación y proyección.

El diseño abarca aspectos materiales, tecnológicos y funcionales, también los simbólicos y comunicacionales, y finalmente los estéticos y artísticos. Un buen diseño contribuye a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno o a que podamos utilizar eficazmente los objetos de una manera intuitiva y cómoda.

El proceso de diseño implica el estudio de los fundamentos básicos, la comprensión del entorno, el análisis de la interrelación de las partes y sus funciones,  la evaluación crítica y responsable de producciones propias y ajenas, el desarrollo de la creatividad y del pensamiento divergente. La iniciación a la práctica del diseño promueve actitudes activas ante la sociedad y fomenta una actitud analítica respecto a la información recibida, que contribuye a desarrollar la sensibilidad, la iniciativa y la responsabilidad.

En la sociedad actual, en permanente cambio, queda justificada la relevancia de futuros profesionales formados en la práctica de la metodología proyectual, en el trabajo en equipo, en la representación y defensa de ideas propias y creativas basadas en el análisis del contexto, y con sentido crítico que aporten a nuestra comunidad futuros profesionales del ámbito tecnológico, industrial, creativo y artístico.

El carácter teórico-práctico de la materia proporciona al alumnado los conocimientos fundamentales del ámbito del diseño y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño desde el estudio de los referentes válidos, presentando los principios y fundamentos que sustentan la actividad. La materia queda organizada en cinco bloques de contenidos.

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

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

“Teoría y metodología del diseño” incide en la importancia de la metodología proyectual como una necesaria herramienta que canalice el conocimiento previo, el análisis de la información y sus aplicaciones, la investigación, la creatividad, la concreción de  propuestas, la retroalimentación y la visión crítica. La actividad en diseño se dedica no solo a la resolución de problemas si no a su formulación.

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

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

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

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

*Competencia en comunicación lingüística*

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

*Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*

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

*Competencia digital*

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

*Competencia de aprender a aprender*

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

*Competencia sociales y cívicas*

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

*Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*

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

*Competencia de conciencia y expresiones culturales*

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

**Objetivos**

Obj.DI.1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.

Obj.DI.2. Comprender los orígenes del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes campos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en la sociedad contemporánea.

Obj.DI.3. Analizar y reconocer los condicionamientos formales, funcionales y estéticos, valorando su importancia en el diseño actual.

Obj.DI.4. Valorar la importancia de la metodología en el proceso de diseño, planificando sus fases y reconociendo la retroalimentación continua para aplicarlas en los diferentes ámbitos del diseño.

Obj.DI.5. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generan los elementos visuales, aplicados a los distintos campos del diseño.

Obj.DI.6. Resolver y plantear proyectos de diseño, utilizando los métodos, herramientas y técnicas de representación más adecuadas para cada propuesta, valorando la exactitud, la destreza y la presentación.

Obj.DI.7. Integrar la flexibilidad y la creatividad como una condición de diseño, apreciando los diferentes puntos de vista para afrontar un problema y saber buscar vías de solución.

Obj.DI.8. Desarrollar la actitud crítica que cuestione la idoneidad de diversas soluciones de diseño, así como adquirir hábitos de trabajo y de evaluación crítica para mejorar sus propios diseños.

Obj.DI.9. Implementar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en las diferentes vertientes del diseño.

Obj.DI.10. Recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y como herramientas de trabajo, valorando sus posibilidades en las distintas fases de proyecto así como en su presentación.

Obj.DI.11. Dotar al alumnado de una visión general para su orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con el diseño y con su presencia en el entorno laboral de la realidad de nuestra comunidad.

**Orientaciones metodológicas**

En un contexto de cambio metodológico, la materia de Diseño posibilita la aplicación efectiva de metodologías activas centradas en el alumno. Corresponde al docente, a partir de su planificación y secuenciación rigurosa, organizar, elegir y combinar los recursos necesarios, métodos didácticos más adecuados y procedimientos para evaluar y retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cualquier concepción metodológica debe partir de la diversidad del aula y apoyarse en la evaluación inicial así como en la observación objetiva y realista, para fortalecer el papel del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El carácter de la materia permite el desarrollo de actividades abiertas donde el alumno adaptará sus respuestas en función de sus intereses, motivaciones y capacidades.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento catalizador que posibilita la génesis de las propuestas del alumnado, que vincula análisis, conocimientos, propuestas y resultados. Debe promoverse desde la libertad y el buen clima de aula fundamentado en el pensamiento crítico y autoexigente.

Las teorías psicopedagógicas y neurocientíficas (inteligencias múltiples, inteligencia emocional, cultura de pensamiento, pensamiento divergente…) deben ser las fuentes de las secuencias didácticas garantizando la construcción de aprendizajes significativos. Estos aprendizajes deben partir de la percepción intuitiva del entorno del alumno y desarrollarse en base a la comprensión de los conocimientos.

La exploración de los diferentes niveles de conocimiento (comprensión, análisis, síntesis, evaluación y creación) debe culminar en el proceso de resolución de proyectos sencillos, desde la incentivación de la autonomía y responsabilidad del alumnado. La organización metodológica debe hacer consciente al alumno de la importancia del aprendizaje por descubrimiento y exploración así como de la resolución de problemas abiertos, donde los límites quedan establecidos por el alumno y no por el currículo, materia o docente.

La interrelación de los aprendizajes traspasa los bloques de la materia y la relaciona con otras materias del currículo, así como con el bagaje vital del alumno, lo que le permitirá afrontar retos que surgen de contextos reales y posibilitan el crecimiento intelectual del alumnado.

La diversidad de agrupamientos, estructuras organizativas (colaborativos, cooperativos jerárquicos, con o sin roles) deben permitir al alumno acercarse a la realidad del proceso del diseño en el campo profesional, el desarrollo competencial y el disfrute de la materia.

Un aspecto esencial de la materia es la importancia del vínculo de los procesos e instrumentos de aprendizaje y evaluación, que deben ser presentados de manera clara al alumno para permitirle ser consciente de su evolución, reflexionar sobre su aprendizaje y compromiso de manera autónoma y reflexiva. Todo ello permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación deben ser medio, instrumento y fuentes de información que abran posibilidades inmensas de enriquecimiento curricular, y faciliten la apertura de los aprendizajes al mundo exterior físico o virtual.

BLOQUES DE CONTENIDO, CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN.

**BLOQUE 1:** Evolución histórica y ámbitos del diseño

**CONTENIDOS:**

Concepto de diseño: Definición, ámbitos, campos de aplicación y tendencias. Historia del diseño. Evolución. De la artesanía hasta la actualidad.

Principales movimientos y escuelas de diseño. Figuras más relevantes. Hitos del diseño.

Funciones del diseño. Diseño publicitario. Diseño y consumo. Diseño sostenible. Diseño y arte.

El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

**Crit.DI.1.1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño, reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.**

Est.DI.1.1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.

Est.DI.1.1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.

Est.DI.1.1.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos, utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.

**Crit.DI.1.2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.**

Est.DI.1.2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.

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

**CONTENIDOS:**

Teoría de la percepción.

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

Lenguaje visual. Estructura y composición.

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

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

**Crit.DI.2.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.**

Est.DI.2.1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.

**Crit.DI.2.2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.**

Est.DI.2.2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.

Est.DI.2.2.2. Analiza imágenes o productos de diseño, reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.

**Crit.DI.2.3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.**

Est.DI.2.3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.

Est.DI.2.3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

Est.DI.2.3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.

**Crit.DI.2.4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.**

Est.DI.2.4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza, elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.

**BLOQUE 3:** Teoría y metodología del diseño

**CONTENIDOS:**

Teoría de diseño: metodología, investigación y proyecto.

Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración. Elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.

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

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

**Crit.DI.3.1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.**

Est.DI.3.1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.

**Crit.DI.3.2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.**

Est.DI.3.2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.

**Crit.DI.3.3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.**

Est.DI.3.3.1. Determina las características técnicas y las intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.

Est.DI.3.3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.

Est.DI.3.3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.

**Crit.DI.3.4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.**

Est.DI.3.4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.

Est.DI.3.4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.

**Crit.DI.3.5.Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.**

Est.DI.3.5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.

Est.DI.3.5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.

**BLOQUE 4:** Diseño gráfico

**CONTENIDOS:**

Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.

Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.

Diseño gráfico y señalización. Señalética y sus aplicaciones. Tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Familias tipográficas.

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

Software de Ilustración y diseño.

**Crit.DI.4.1. Explorar con iniciativa, las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico, utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obras originales de diseño gráfico. Analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.**

Est.DI.4.1.1. Realiza proyectos sencillos procedentes de los campos propios del diseño gráfico (señalización, edición, identidad, *packaging,* publicidad…).

Est.DI. 4.1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.

**Crit.DI.4.2. Identificar las principales familias tipográficas, reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición**

Est.DI.4.2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.

Est.DI.4.2.2. Usa de forma adecuada la tipografía, siguiendo criterios acertados en su elección y composición.

**Crit.DI.4.3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.**

Est.DI.4.3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico, utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.

Est.DI.4.3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.

**Crit.DI.4.4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.**

Est.DI.4.4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.

**Crit.DI.4.5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño, aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.**

Est.DI.4.5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

**BLOQUE 5:** Diseño de producto y del espacio

**CONTENIDOS:**

Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.

Ergonomía, antropometría y su aplicación al diseño.

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

Materiales: características técnicas, estéticas y constructivas. Textura. Composición.

**Crit.DI.5.1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano u objetos propios del diseño.**

Est.DI.5.1.1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.

Est.DI.5.1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.

**Crit.DI.5.2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas**

Est.DI.5.2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.

Est.DI.5.2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.

Est.DI.5.2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.

Est.DI.5.2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.

Est.DI.5.2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.

**Crit.DI.5.3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.**

Est.DI.5.3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.

**Crit.DIS.5.4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos, en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.**

Est.DIS.5.4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.

Est.DIS.5.4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

**PROGRAMACIÓN DE AULA**

**DISEÑO**

**U1. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN PARA EL DISEÑO DEL PRODUCTO Y DEL ESPACIO. DIS 2º BTO**

**Contribución para la adquisición de las competencias básicas.**

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** ^Por la comprensión de la percepción de lo tridimensional y de cómo se representa en el Arte.

**Competencia cultural y artística:** a través de la aproximación a la perspectiva isométrica y caballera, el sistema diédrico y el cónico.

**Competencia lingüística:** A partir del conocimiento de nuevos términos relacionados con los sistemas de geometría descriptiva.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos como cota, alejamiento, traza vertical, traza horizontal, proyección, alzado, planta, perfil…Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos como ángulos, segmentos, paralelas, perpendiculares, diferentes elementos de la circunferencia y el Teorema de Thales.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** Siendo progresivamente más habilidosos en el manejo de los diferentes útiles del dibujo técnico. Buscando una manera autónoma de realizar composiciones **y** aprendiendo a relacionar lo artístico con lo técnico.

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Objetivos.**

* Percibir, comprender e interpretar la estructura de las formas tridimensionales.
* Comprender y saber aplicar los fundamentos de los sistemas de representación ya estudiados además de la perspectiva cónica.
* Conocer las normas básicas para la correcta acotación de las dimensiones de un objeto.
* Saber identificar el punto de vista.
* Saber elegir la escala más apropiada y las vistas más descriptivas de un objeto.

**Conceptos.**

* La reversibilidad en los sistemas de representación del dibujo a la realidad y de la realidad al dibujo.
* La perspectiva cónica como artificio para previsualizar.
* La utilidad de los sistemas de representación para diseñar objetos.
* La acotación: tipos de líneas, convencionalismos gráficos y escalas.
* El croquis.

**Procedimientos.**

* Comentario y visualización de diferentes proyectos para la fabricación de objetos, arquitecturas, máquinas y envases.
* Visualización de cuadros del renacimiento como comienzo de la perspectiva cónica frontal.
* Utilización de retículas y cuadrículas como pauta para el trazado elemental de formas
* Realización de ejercicios sencillos en perspectiva cónica:
* Diseño en planta, alzado y perfil de un envase sencillo.
* Acotación del envase.

**Actitudes.**

* Demostrar inventiva y creatividad en el diseño de objetos.
* Rigor y exactitud en la representación de las medidas y las formas.

**Criterios de evaluación.**

* Por el grado de dominio de los pasos a seguir en los diferentes métodos.
* Por la falta de errores, rigor y exactitud.
* Por la limpieza, precisión de la línea, igualdad de grosor y gris de la misma.

**U2. MÉTODOS CREATIVOS: EL PROYECTO. DIS 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Se desarrollará principalmente a partir del visionado de imágenes descubriendo analogías, clasificando y descubriendo diferencias.

También por la búsqueda de procedimientos y procesos que den solución a una forma proyectada o a una forma propuesta.

**Autonomía e iniciativa personal:** Por la la solución de formas decidiendo sobre su intención y propósito. Y por el desarrollo de estrategias en la búsqueda de documentación y por el uso de la misma.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal:** Siendo progresivamente más habilidosos en el manejo de los diferentes útiles ensamblando. Buscando una manera autónoma de realizar composiciones **y** aprendiendo a relacionar lo artístico con lo técnico.

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas . Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para los diversos volúmenes.

**Objetivos.**

* Desarrollar la capacidad de percepción visual, volumétrica y espacial.
* Desarrollar su capacidad analítica y técnica respecto a la apreciación de las formas. Aprender a observar el diseño de las formas en dos y tres dimensiones.
* Conocer, practicar y diferenciar diferentes métodos creativos: investigación, documentación, exploración visual, tormenta de ideas, mapas mentales, inspiración, conversación, debate…
* Apreciar la importancia que tiene el lugar y la función de destino de un diseño.
* Entender que el material nos impone un método de trabajo.
* Experimentar el reciclado y reutilización para generar un diseño.
* Valorar la capacidad de divulgación del diseño en nuestra cultura:
* Crítica social.
* Evocadora.
* Para ensalzar una idea o personaje.

**Conceptos.**

* Requisitos y planteamiento al inicio del proyecto.
* Elementos importantes y secundarios del diseño a proyectar. Estructuración.
* Funciones que debe cumplir el proyecto de diseño: formales, funcionales, estéticas y comunicativas.
* El posible punto de vista del espectador y/o consumidor. Diferentes lecturas del diseño. .
* Estudio del entorno social, cultural y espacial al que va destinado el proyecto de diseño.
* La idea original y el estilo propio.

**Procedimientos**.

* Elaborar una justificación por escrito del proyecto del diseño: su contenido o idea a expresar.
* Crear a partir del uso de todos los métodos que nos ayuden a realizar un proyecto mejor: documentación, exploración visual, tormenta de ideas, mapas mentales, inspiración, conversación, debate…
* Realizar bocetos sobre papel.
* Recogida de materiales reciclables y de desecho.
* Estudiar las formas de unión de los materiales si el proyecto es tridimensional: Clavar, atornillar, pegar, atar con bridas, cuerdas, alambres…
* Hacer pruebas con procedimientos pictóricos diversos y sobre diversidad de soportes si se trata de un proyecto bidimensional.

**Actitudes.**

* Realización del ejercicio con seriedad; como si fuese un proyecto viable.
* Actitud creativa e investigadora en las diferentes posibilidades creando bocetos.
* Rigor en la aplicación de los diferentes procesos pictóricos y volumétricos.
* Uso expresivo e interpretación personal del diseño aplicando con curiosidad y de forma original los métodos creativos que se propongan.
* Realizando de forma racional y estructurada todo el proceso creativo.

**Criterios de evaluación**.

* Se valorarán las soluciones técnicas. Por la originalidad de la forma, el volumen, el aspecto cuidado y esmerado.
* Se tendrá en cuenta el desarrollo o proceso de ejecución, según la adecuación de las secuencias.
* También la variedad de materiales y su adecuación a cada elemento que configure el resultado final.
* Por la planificación del trabajo, de forma secuencial y variando los planes en función de lo que surja.
* Valorando si aporta soluciones similares a los modelos o nuevas.
* Por la destreza y habilidad en el manejo de los materiales.
* Por el ritmo de trabajo: continuo, precipitado o discontinuo.
* Por el cumplimiento de los requisitos impuestos.

**U3. TÉCNICAS GRÁFICAS EN EL DISEÑO. DIS 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento de imágenes que a lo largo de la historia ha producido el hombre con las diferentes técnicas graficas secas y húmedas.

**Competencia para aprender a aprender:** Desarrollando diferentes actividades en las que de forma creativa experimentaran con diferentes técnicas tradicionales como la sanguina, el carboncillo, el pastel, la acuarela, el grafito…

**Autonomía e iniciativa personal:** Aportando pequeñas variantes a modelos ya vistos. Combinando soluciones de varias composiciones con propias ideas. Utilizando grafismos y soluciones personales.

**Objetivos.**

- Conocer el uso de las diferentes técnicas gráficas a través de obras de diferentes autores conocidos.

- Estudiar las posibilidades expresivas de técnicas asequibles.

- Observar como se expresan la luz, la forma y las texturas según las técnicas.

- Conocer las diferencias entre las técnicas húmedas, secas y grasas según el soporte y modo de uso.

**Conceptos.**

- Las técnicas clásicas:El carboncillo, el grafito, la sanguina, el pastel, las ceras, acuarelas, acrílicos gouache y óleos

- Nuevas técnicas: rotuladores, anilinas, collages, recursos digitales, aerógrafo, spray

* Composición química peculiar de cada técnica.
* Práctica de las diferentes técnicas: frotar, extender, marcar, borrar, difuminar.
* Útiles herramientas y soportes: trapos, papeles, difuminos, gomas, pinceles, paletas, etc.

**Procedimientos**.

* Observar obras de los artistas y realizar un esquema asociando técnicas y autores.
* Realizar prácticas de ejercicios sencillos con las diferentes técnicas: escalas de grises, frotados, difuminados…
* Representación de la línea en las diferentes técnicas.
* La abstracción, la geometría y la representación en las diferentes técnicas.

**Actitudes.**

* Investigadora respecto a las diferentes técnicas.
* Receptiva en las formas de uso de los autores expuestos.
* Adecuación del material y la técnica a usar.
* Autonomía a la hora de buscar soluciones.
* Aplicación práctica con interés, rigor y curiosidad.
* Atención y concentración en las explicaciones y demostraciones del profesor.

**Criterios de evaluación**.

* Observando si planifica el trabajo con una secuenciación lógica y adecuada.
* Valorando si tiene habilidades y reconoce las técnicas.
* Por la planificación del trabajo, de forma secuencial y variando los planes en función de lo que surja.
* Valorando si aporta soluciones similares a los modelos o nuevas.
* Por la destreza y habilidad en el manejo de los materiales.
* Por el ritmo de trabajo: continuo, precipitado o discontinuo.

**U4. ESTRUCTURA Y COMPOSICIÓN EN EL DISEÑO. DIS 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Por el aprendizaje de diferentes patrones compositivos como concentración, similitud, radiación, anomalía, gradación, contraste y repetición. Comprender la importancia de la distribución de los elementos en el mensaje y la expresividad de la obra de arte. Apreciar y diferenciar las formas de componer de diferentes autores conocidos.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** aprendiendo diferentes métodos y teorías compositivas.Buscando una manera autónoma de realizar composiciones**y** relacionando la composición con el artificio de la profundidad.

**Competencia para aprender a aprender:** pudiendo interpretar una composición al ser capaces de buscar y organizar información y de leer los elementos estructurales. Siendo capaces de diferenciar elementos de mayor resalte, subordinados e invisibles.

**Objetivos.**

* Comprender la importancia de la distribución de los elementos en el mensaje y la expresividad de la obra de arte.
* Aprender diferentes métodos y teorías compositivas.
* Apreciar y diferenciar las formas de componer de los autores conocidos.
* Buscar una manera autónoma de realizar composiciones.
* Aprender a relacionar la composición con el artificio de la profundidad

**Conceptos.**

* Diferentes formas de componer en la historia del arte: en bandas horizontales o verticales, en triángulo, en círculo, por igualdad, por simetría, caótica.
* Relaciones de jerarquía para componer.
* El equilibrio en la composición: equilibrio estático y dinámico.
* Factores culturales en la composición: la lectura izquierda-derecha y la tendencia del peso abajo a la derecha.
* Factores físicos: la gravedad.
* Elementos que condicionan la composición: posición, tamaño, forma, color y movimiento.
* El predominio vertical, horizontal u oblicuo. Quebrado y sinuoso, concéntrico y excéntrico.
* El ritmo: uniforme, alterno, creciente y decreciente, modular, radial y concéntrico.
* Ley de la balanza y ley de la compensación de masas.

**Procedimientos.**

* Visionado de varias obras en las que se realce el estado geométrico de la composición: Egipto, Roma, Renacimiento, Románico, Gótico, Barroco, s. XIX.
* Ver ejemplos de composiciones con los diferentes predominios.
* Ver obras y dibujos con los diferentes ritmos.
* Realización de una ilustración basada en ejercicios de compensación de masas.
* Realización de otros ejercicios de ilustración basados en la ley de la balanza.

**Actitudes.**

* Investigadora para la resolución de diferentes posibilidades.
* Búsqueda de información de forma autónoma.
* Autonomía en el proceso.
* Planificación del trabajo realizando bocetos y pruebas de color.
* Aportación de soluciones personales.

**Criterios de evaluación.**

* La consecución del equilibrio en la composición.
* Cuestionarios para averiguar la adquisición de los conceptos observando los pasos seguidos en la ejecución de los bocetos y el resultado final.

**U5. ELEMENTOS CONFIGURADORES DEL DISEÑO: LA LÍNEA, EL PUNTO, EL PLANO Y EL ESPACIO. DIS 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Por el aprendizaje de diferentes usos de estos elementos en la historia del diseño y en todos los objetos y espacios de uso y tránsito cotidiano. Por el estudio de análisis teóricos de los elementos básicos. Por el estudio y análisis funcional y simbólico de estos elementos en el entorno.

**Competencia para aprender a aprender:** a través de acciones como describir e investigar con la línea estructural, la línea en el espacio, la línea configuradora de formas y la línea en el dibujo realista. Lo mismo será aplicado a experimentar con el plano, la textura, la profundidad….El plano como elemento generador de estructuras volumétricas en el espacio urbano. Por la practica en el diseño y creación de proyectos a partir de estos elementos básicos.

**Competencia para la autonomía e iniciativa personal.:** aprendiendo diferentes métodos de combinación de formas con una actitud lúdica e investigadora que le lleve a nuevas soluciones y variaciones.Buscando una manera autónoma de realizar composiciones tanto bidimensionales como volumétricas.

**Objetivos.**

* Comprender la importancia de la distribución de los elementos en el mensaje y la expresividad de un diseño cualquiera que sea su función: publicitaria, ilustrativa, señalética, de uso, habitable…
* Descubrir diferentes métodos de investigación en el proceso creativo cambiando estructuras, colores, formas y usos
* Apreciar y diferenciar las formas de diseñar de los autores conocidos.
* Buscar una manera autónoma de realizar un diseño.
* Aprender a relacionar la forma, la estructura y el color con la función y el uso de lo diseñado.

**Conceptos.**

* Diferentes procesos al diseñar en la historia del Diseño: Modificación, intercambio, desestructuración, sustracción, adición, repetición…
* Entender la jerarquía de las diferentes funciones al diseñar.
* El equilibrio y el desequilibrio en la composición de un diseño: equilibrio estático y dinámico.
* Factores culturales en el diseño: la lectura izquierda-derecha y la tendencia del peso abajo a la derecha.
* Factores físicos: la gravedad.
* Elementos que condicionan la composición: posición, tamaño, forma, color y movimiento.
* El predominio vertical, horizontal u oblicuo. Quebrado y sinuoso, concéntrico y excéntrico.
* El ritmo: uniforme, alterno, creciente y decreciente, modular, radial y concéntrico.
* Ley de la balanza y ley de la compensación de masas.

**Procedimientos.**

* Visionado de varias diseños ya creados anteriormente en las diferentes épocas.
* Ver y analizar ejemplos de creaciones que hayan sido hitos en la Historia del diseño.
* Crear bocetos y generar formas nuevas para los diferentes usos.
* Realización de proyectos a partir de tormentas de ideas con diferentes soluciones.
* Utilizar recursos creativos como: sustitución, repetición, sustracción, intercambio en el proceso de creación, tanto en la forma como en el uso y los materiales.

**Actitudes.**

* Investigadora para la resolución de diferentes posibilidades.
* Búsqueda de información de forma autónoma.
* Autonomía en el proceso.
* Planificación del trabajo realizando bocetos y pruebas de color.
* Aportación de soluciones personales.

**Criterios de evaluación.**

* La consecución del equilibrio en las diferentes funciones de lo diseñado.
* Cuestionarios para averiguar la adquisición de los conceptos observando los pasos seguidos en la ejecución de los procesos y el resultado final.
* Análisis y autoevaluación del diseño.

**U6. MÓDULO COMPOSICIÓN GEOMÉTRICA . DIS 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias básicas:**

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes formas geométricas. Ello supone la organización mental de los diferentes pasos a seguir para las diversas construcciones.

**Competencia matemática:** Con el aprendizaje de conceptos área, contorno, estructura geométrica, contacto, separación, solapamiento, intersección…Estudiando construcciones y operaciones de conceptos meramente matemáticos relacionados con la horizontal, la vertical, paralelas, perpendiculares

**Autonomía e iniciativa personal:** Estableciendo sus propios métodos para solucionar la representación de las proporciones, el uso del módulo y la representación del claroscuro.

**Objetivos.**

* Conocer la composición por expansión de un módulo
* Adquirir el concepto de proporción y valorar su importancia.
* Comprender la importancia del cálculo en la proporción.

**Conceptos.**

* Conocer la composición por expansión de un módulo
* Adquirir el concepto de proporción y valorar su importancia.
* Área y contorno. Relaciones entre las formas modulares: Contacto, separación, transparencia, solapamiento, intersección y penetración.
* Módulos y supermódulos. Distribución geométrica.
* La proporción en la Naturaleza y en el arte.

**Procedimientos.**

* Apreciación de ejemplos de estructuras modulares en la Naturaleza.
* Realización de dibujos a partir del módulo utilizando sólo la línea.
* Visualización de ejemplos de autores que trabajan con el módulo o con las composiciones geométricas como Sempere, Mondrian, Escher, Klee….
* Creaciones de trabajos figurativos y geométricos con el concepto modular.

**Actitudes.**

* Consciencia del propósito del trabajo.
* Combina soluciones diferentes según los modelos aportados.
* Actitud reflexiva para la buena planificación con las secuencias adecuadas.
* Cuida el material y se interesa por el aspecto del trabajo.
* Actitud investigadora respecto a los diferentes métodos.
* Autocrítica en el proceso para corregir errores.

**Criterios de evaluación.**

* Por la utilización de los distintos esquemas explicados.
* Según los progresos en la superación de las dificultades del proceso.
* Se tendrá en cuenta el uso y la aplicación de conceptos como estructura, vacío, relación, división, lleno, …
* Por la corrección y originalidad del trabajo final.

**U7. EL ESPACIO HABITABLE. DIS 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** por el conocimiento de construcciones que a lo largo de la Historia ha producido el hombre con las diferentes técnicas arquitectónicas y conocimientos técnicos adaptados a las climatologías y materiales disponibles.

**Competencia digital:** tanto para ser capaces de diseñar con estos medios el espacio de una vivienda con unos requisitos de orden y dimensiones como para buscar información visual y de documentación de la historia de la vivienda en las diferentes culturas.

**Competencia social y ciudadana:** por la comprensión de las desigualdades sociales que han dado lugar a los diferentes tipos de viviendas y barriadas que comprenden el desarrollo y crecimiento urbanístico de las ciudades.

**Autonomía e iniciativa personal:** aportando variantes a modelos ya vistos. Combinando soluciones de varias composiciones con propias ideas. Utilizando distribuciones y soluciones personales.

**Objetivos.**

- Ser capaz de proyectar un modelo de vivienda original y creativo aportando soluciones y elementos de diseño particular y funcional que cubran todas las necesidades de sus usuarios.

- Desarrollar de forma racional el diseño de una vivienda para que cumpla con los requisitos básicos de habitabilidad, uso, distribución y circulación.

**Conceptos.**

* La casa en la historia:
* En la antigua Grecia
* En la antigua Roma
* En la cultura japonesa
* En época modernista
* En la Bauhaus
* Grandes arquitectos del siglo XX.
* Los planos diédricos. Planta de la casa: organización y distribución.
* El espacio funcional y el espacio vital: la luz, las zonas de paso, los lugares de uso común y de uso individual.
* La perspectiva axonométrica en el diseño de objetos: muebles, electrodomésticos, decoración...
* La perspectiva cónica como artificio para previsualizar un espacio.
* La escala.

**Procedimientos**.

* Diseñarán el espacio en base a unas condiciones impuestas de antemano como:
* Cantidad de metros.
* Número de habitaciones.
* Función de cada espacio.
* Vanos.
* Aplicación de los fundamentos de la P. axonométrica para el diseño de espacios analizando forma y función.
* Iniciación a la P. Cónica en la distribución de los elementos para crear la ilusión de profundidad.
* Planificar las zonas de paso, modos de acceso y lugares de trabajo.

**Actitudes.**

* Atención y concentración en las explicaciones y demostraciones del profesor.
* Realización del ejercicio con seriedad; como si fuese un proyecto viable.
* Actitud creativa e investigadora en las diferentes posibilidades creando bocetos.
* Rigor y exactitud en la aplicación de los sistemas de representación y en el uso de las escalas.
* Uso expresivo e interpretación personal del color.

**Criterios de evaluación**.

* Observando si planifica el trabajo con una secuenciación lógica y adecuada.
* Por la corrección en la presentación.
* Por el cumplimiento de los requisitos impuestos.
* Por el buen uso de los sistemas de representación.
* Por la exactitud en el manejo de las escalas: elementos proporcionados entre si.

**U8. EL COLOR: ASPECTOS FUNCIONALES Y ESTÉTICOS.**

**DIS. 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de competencias clave**

**Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:** Aprendiendo teorías físicas del color, observando el color en la Naturaleza, estudiando las diferentes funciones del color en el diseño: simbólicas, señaléticas, distributivas …

**Autonomía e iniciativa personal:** Para trabajar experimentando con el color a partir de conocimientos sobre la saturación y la complementariedad en el color.

**Competencia matemática:** Por las proporciones en las mezclas del color.Para poder utilizar el cubo de Alfred Hickenthier y su sistema de códigos.

**Competencia cultural y artística:** Por el conocimiento del uso del color en el arte, el color en el mundo audiovisual, significados de los colores e intencionalidad del color según las funciones de los objetos o de las referencias temáticas. Diferenciando el tono del valor y de la saturación.

**Objetivos.**

* Conocer las cualidades del color.
* Saber realizar la mezcla necesaria para la obtención de un color similar al referente.
* Expresarse con imaginación y actitud creativa, manipulando la materia sobre el soporte para conseguir diversos recursos gráfico-pictóricos.
* Conocer como interactúan los colores en diferentes diseños gráficos, señaléticos, del objeto y del espacio creado que nos rodea.
* Apreciar las posibilidades expresivas y significativas de los colores.
* Apreciar las posibilidades expresivas entre colores lejanos o complementarios.
* Utilizar los significados psicológicos y culturales asociados a los diferentes colores.

**Conceptos.**

* color-pigmento: mezclas sustractivas para la obtención de diferentes colores del mismo tono.
* La mezcla de colores complementarios para perder saturación.
* El contraste y la armonía.
* Dinámica del color: colores que se alejan o contraen y colores que se acercan o dilatan.
* Significados del color: sensaciones por asociación y significados por convención social.
* Recursos gráficos en la témpera y otras técnicas húmedas: transparencia, mancha opaca, veladura, puntillismo, rascadura, aproximación de líneas, salpicadura, vertido, levantamiento en mordiente, lijado, aerografiado.
* La saturación del color y sus grados.
* Otros nombres de los colores.
* Ejemplos de pintura armónica: Grosz, Gris, Shad, Duchamp, Dalí.
* Ejemplos de pintura por contraste: Goncharova Delaunay, Leger, Klee, Gauguin, Van Gogh.

**Procedimientos.**

* Realización de gradaciones de colores complementarios, por pares de colores.
* Manipulación de la iluminación o valor de un tono por mezcla con blanco y con negro.
* Obtención de colores concretos propuestos por el profesor.
* Practicar diferentes usos de las herramientas para la obtención de diversos recursos gráficos.
* Transición, corte o fundido.
* Uso de veladuras y transparencias.
* Realizar composiciones originales tanto figurativas como abstractas.
* Realizar ejercicios miméticos de los colores en objetos, figuras y lugares.

**Actitudes.**

* Cuidado y mantenimiento de los espacios y usos de trabajo comunes: paletas, pinceles, lavabo, mesas, taburetes, etc.
* Búsqueda de soluciones originales.
* Científica y exacta en la consecución de un color.

**Criterios de evaluación.**

* Según el grado de experimentación en recursos gráficos.
* Por la comprensión de los conceptos y teorías en la obtención del color.
* La ejecución cuidadosa del proceso y su acabado.
* Valoración del grado de mimetismo.

**U9. DISEÑOS PARA EL ESPACIO URBANO. DIS 2º BTO**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Tratamiento de la información y competencia digital:** Tanto para proyectar con métodos informáticos el diseño de un stand, una señal, un elemento vertical de señalización una papelera, un banco, una instalación, como para buscar información y documentación de diferentes formas de crear espacios en la ciudad, centros comerciales, ferias….

**Competencia social y ciudadana:** . Entendiendo su repercusión en el urbanismo a través del estudio del diseño y su historia en las ciudades.

**Competencia cultural y artística:** Se potenciará su desarrollo a partir de la creación de planos y maquetas y del estudio e interpretación de diferentes dibujos y fotografías en los que se muestran diferentes ejemplos .

**Objetivos.**

* Desarrollar la capacidad de proyectar un espacio inexistente.
* Apreciar la dificultad en la distribución según usos y necesidades.
* Entender que cada elemento debe tener una relación de proporcionalidad marcada por el tamaño de la figura humana.
* Desarrollar la capacidad de percepción visual, volumétrica y espacial.

**Conceptos.**

* El diseño de espacios comerciales momentos históricos importantes de gran influencia:
* En época modernista
* En la Bauhaus
* Los planos diédricos. Planta, organización y distribución.
* El espacio funcional y el espacio vital: la luz, las zonas de paso, los lugares de uso común y de uso individual. En el espacio urbano.
* La perspectiva axonométrica en el diseño de objetos: mobiliario, señalización, decoración…
* La perspectiva cónica como artificio para previsualizar un espacio.
* La escala.

**Procedimientos**.

* Aplicación de los fundamentos de la P. axonométrica para el diseño de objetos analizando forma y función.
* Iniciación a la P. Cónica en la distribución de los elementos para crear la ilusión de profundidad.
* Planificar las zonas de paso, modos de acceso y lugares de señalización para peatones y conductores. Zonas de descanso y de recreo.
* Diseñar de forma racional según los modos de uso de los elementos urbanos, teniendo en cuenta su ubicación y dimensiones. Análisis de aspectos antropométricos y ergonómicos.

**Actitudes.**

* Realización del ejercicio con seriedad; como si fuese un proyecto viable.
* Actitud creativa e investigadora en las diferentes posibilidades creando bocetos.
* Rigor y exactitud en la aplicación de los sistemas de representación y en el uso de las escalas.
* Uso expresivo e interpretación personal del color.

**Criterios de evaluación**.

* Por la planificación del trabajo, de forma secuencial y variando los planes en función de lo que surja.
* Valorando si aporta soluciones similares a los modelos o nuevas.
* Por la destreza y habilidad en el manejo de los materiales.
* Por el ritmo de trabajo: continuo, precipitado o discontinuo.
* Por el cumplimiento de los requisitos impuestos.
* Por el buen uso de los sistemas de representación.
* Por la exactitud en el manejo de las escalas: elementos proporcionados entre si.

**U10. DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD.**

**Contribución para la adquisición de las competencias básicas.**

**Competencia social y ciudadana:** Por el desarrollo del consumo responsable, a través de la visión crítica de todos los componentes del mundo de la publicidad.

**Competencia en comunicación lingüística:** Dado que la publicidad utiliza el lenguaje visual a la par que el oral o escrito según sea el medio a emplear, presentando un slogan, una narración o una conversación. Todo ello se estudiará desde la interpretación y desde la creación.

**Competencia cultural y artística:** Por la puesta en contacto con diferentes producciones culturales de los medios de comunicación de masas. Se analizaran desde el punto de vista meramente formal y se estudiará su repercusión cultural.

**Autonomía e iniciativa personal:** En la búsqueda, recopilación, análisis y clasificación de información.

**Competencia para aprender a aprender:** Buscando soluciones personales en los trabajos prácticos interpretando, transformando o distorsionando.

**Objetivos.**

* Darse cuenta de cómo condicionan nuestro modo de vida y determinan nuestros valores.
* Desarrollar la capacidad crítica frente al consumismo y al mensaje que les lanzan.
* Comprender y conocer los recursos técnicos y expresivos de los anuncios de forma analítica.
* Introducir el tema transversal “igualdad de oportunidades entre los sexos”

**Conceptos.**

* El montaje y la narratividad en el tiempo: ritmo y referencias temporales.
* Elementos formales: luz, color, escenografía.
* Relación entre estética del spot, público y producto.
* Lectura connotativa y denotativa del anuncio.
* El anuncio gráfico a través de revistas, periódicos, vallas publicitarias, etc.

**Procedimientos.**

* Creación de de un anuncio de prensa: el alumno será capaz de realizar un estudio pormenorizado de los planos, encuadres, personajes, elementos, colores, tipografías, distribución y jerarquía de los elementos y su color.
* Estudio según un cuestionario aportado por el profesor de las características del producto público al que va destinado, intenciones del anuncio, adecuación e interpretación.
* Estudiar si aparecen consignas, lemas, slogans, rótulos y logotipos.
* Manipulación del anuncio o supresión de imagen, texto, color, luminosidad, para ver como afecta a la expresividad. También se realizará una manipulación del mensaje en los recursos gráficos.

**Actitudes.**

* Demostrar inventiva y creatividad en el diseño de los elementos y su distribución.
* Rigor y exactitud en la representación de las medidas y las formas.
* Crítica para la detección de estereotipos, prejuicios y modelos de vida asociados a hombre y mujer.
* Colaboración en el trabajo en grupo.
* Analítica en la búsqueda de los aspectos expuesto

**Criterios de evaluación.**

* Se valorará el conocimiento de términos y conceptos del lenguaje propio del diseño gráfico mediante un cuestionario.
* Se averiguará si sabe reconocer: mensajes, público de destino, estereotipos y cualidades expresivas observando la exposición oral y el trabajo escrito.

**U11. HISTORIA DEL DISEÑO Y FUNDAMENTOS.**

**Contribución a la adquisición de las competencias básicas**

**Competencia cultural y artística:** Se desarrollará principalmente a partir del visionado de imágenes, descubriendo los diferentes ámbitos del diseño su clasificación y evolución histórica. Deberán ser capaces de ir analizando similitudes y descubriendo diferencias.

**Autonomía e iniciativa personal:** Por el desarrollo de trabajos de investigación en documentación visual y bibliográfica, con la intención y propósito de ampliar sus conocimientos de la Historia y fundamentos del Diseño. Y por el desarrollo de estrategias en la búsqueda de documentación y por el uso de la misma.

**Competencia para aprender a aprender:** Al ser capaces de buscar y organizar la información necesaria para poder realizar diferentes esquemas cronológicos.

También para poder llevar a cabo una relación de conceptos fundamentales que deberán entender, explicar y manejar con soltura.

**Objetivos.**

* Darse de cuenta de cómo el Diseño a lo largo de la historia ha ido ligado a la revolución industrial y al desarrollo de la Tecnología.
* Entender como el Diseño y uso de los diferentes objetos y espacios en los ámbitos del Diseño han condicionado nuestros gustos y asta nuestra vida cotidiana.
* Comprender y conocer los recursos técnicos y expresivos que a lo largo de la Historia han condicionado el mundo del Diseño.
* Tener una visión crítica y generar una opinión sobre la relación entre Economía y consumo. Y entre Diseño y Ecología.

**Conceptos.**

* De la artesanía al diseño.
* Historia del diseño: s. XIX y XX.
* Evolución y tendencias del diseño.
* Grandes escuelas del diseño y figuras relevantes.
* Hitos del diseño.
* Ámbitos del diseño: industrial, gráfico, del producto, arquitectónico, mobiliario, packaging, moda, textil…
* Diseño y consumo.
* Diseño y arte.

**Actitudes.**

* Realización de cada actividad con actitud crítica y con curiosidad siguiendo las pautas marcadas.
* Actitud creativa e investigadora en las diferentes tareas creando mapas conceptuales y cronológicos, desarrollando comentarios y análisis con madurez y sentido crítico.
* Rigor en la aplicación de los diferentes procesos de investigación.
* Uso expresivo del lenguaje escrito haciendo una interpretación y análisis personal de los diferentes Diseños que se presenten con tal fin.
* Organización de forma racional y estructurada de la información obtenida en la búsqueda y de la recogida en los apuntes de las clases teóricas.

**Procedimientos**.

* Realizar un compendio de los conceptos básicos del Diseño.
* Diseñar un esquema cronológico en el que se clasifiquen los estilos diferentes del diseño por ámbitos.
* Buscar artículos de prensa en los que se publiquen reflexiones y tendencias sobre el diseño.
* Analizar objetos de uso desde varias perspectivas: ergonómica, antropométrica. Económica, ecológica, por el proceso de producción, estética….

**CONTENIDOS MÍNIMOS DE EVALUACIÓN PARA DISEÑO**

**2º DE BACHILLERATO**

* Crear a partir del uso de todos los métodos que nos ayuden a realizar un proyecto mejor: documentación, exploración visual, tormenta de ideas, mapas mentales, inspiración, conversación, debate…
* Utilización de retículas y cuadrículas como pauta para el trazado elemental de formas.
* Realización de ejercicios sencillos en perspectiva axonométrica y cónica:
* Diseño en planta, alzado y perfil de un envase sencillo.
* Acotación. Normas básicas.
* Desarrollo suficiente de habilidades en técnicas pictóricas más propias del diseño: acuarelas, acrílicos, gouache, rotuladores, lápices de colores, estampación….
* Ser capaces de crear composiciones geométricas y abstractas en las diferentes técnicas con un nivel suficiente, aplicando los conocimientos requeridos.
* Realización de una ilustración basada en ejercicios de compensación de masas aplicando las pautas exigidas.
* Realización de otros ejercicios de ilustración basados en la ley de la balanza, en base a los ejemplos expuestos.
* Creaciones de trabajos figurativos y geométricos con el concepto modular con rigor exactitud y calidad estética en cuanto a forma, originalidad y cromatismo.
* Diseñarán el espacio habitable en base a unas condiciones impuestas de antemano como: cantidad de metros, número de habitaciones, función de cada espacio, vanos.
* Aplicación de los fundamentos de la P. axonométrica y cónica para el diseño de espacios analizando forma y función.
* Realización de diseños a color con diversos recursos gráfico-pictóricos: transición, corte, fundido, uso de veladuras y transparencias.
* Diseñar de forma racional según los modos de uso de los elementos urbanos, teniendo en cuenta su ubicación y dimensiones. Análisis de aspectos antropométricos y ergonómicos.
* Creación de de un anuncio de prensa: el alumno será capaz de realizar un estudio pormenorizado de los planos, encuadres, personajes, elementos, colores, tipografías, distribución jerarquía de los elementos y color.
* Comprender, conocer y aplicar los recursos técnicos y expresivos de los anuncios de forma analítica.
* Analizar de forma racional, concreta y completa diferentes diseños desde varias perspectivas: ergonómica, antropométrica. Económica, ecológica, por el proceso de producción, estética….

**PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN**

**Diseño 2º Bachillerato**

**CALIFICACIÓN POR EVALUACIONES.**

Se tratará de dar un valor objetivo al proceso de aprendizaje llevado a cabo por el alumno. La calificación de cada evaluación se obtendrá entre los dos siguientes parámetros:

1. Realización de exámenes que valoren tanto aspectos teóricos, como de resolución práctica de ejercicios diversos y similares a los formulados en las pruebas de acceso a la universidad. El número de exámenes que se realicen por evaluación, será variable según la prolongación de los contenidos.
2. La realización de trabajos individuales, y grupales tendrá como objetivo valorar la adquisición de aquellos contenidos relacionados con la práctica de lo exigido. Aquellos trabajos que se entreguen fuera de plazo, se recogerán pero se calificarán a la baja y se les informará debidamente a los alumnos.

**La nota media de cada evaluación se obtendrá valorando las pruebas específicas en un 40% y los trabajos individuales y grupales en un 60%.**

**RECUPERACIÓNES DURANTE CURSO.**

Para aprobar durante una misma evaluación aquellas calificaciones de trabajos o exámenes no superados, se podrán hacer recuperaciones antes de que dicha evaluación acabe. En el caso de los trabajos creativo-artísticos se podrán corregir errores o volverlos a ejecutar. En el caso de suspender pruebas escritas se podrán repetir.

Durante el curso se podrán recuperar las evaluaciones pendientes anteriores, en las fechas inmediatamente posteriores, dando un plazo suficiente para la presentación y estudio:

- Para los trabajos prácticos se realizarán los trabajos no entregados, se corregirán errores de los suspendidos o se volverán a ejecutar.

- Para los escritos habrán de presentarse a nuevas pruebas a fin de superar los contenidos.

En el mes de Junio, conocidas las notas de las tres evaluaciones en la evaluación Final podrán presentarse a una prueba escrita con los contenidos de cada evaluación pendiente. También presentaran los trabajos que sean requeridos a cada alumno por parte de la profesora que se reunirá con ellos de forma particular al terminar la 3ª evaluación.

**CALIFICACIÓN DE JUNIO.**

**La nota de final de curso será el resultado de la media aritmética entre las tres evaluaciones.**

**CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.**

Los alumnos que hayan suspendido la asignatura Diseño de 1º en Junio, podrán presentarse en Septiembre dándose la posibilidad de las siguientes situaciones:

* Alumnos con todo el curso pendiente que tendrán que presentar una batería de los ejercicios prácticos más representativos del curso o de aquellos peor ejecutados. Después de estudiar cada caso de forma individual, se realizarán las particulares propuestas de ejercicios.
* Alumnos con alguna evaluación pendiente que presentarán los ejercicios más significativos de esa o esas evaluaciones. También se tratará cada caso de forma particular, con propuestas individuales.

**TRABAJOS MONOGRÁFICOS PARA SUBIR NOTA**

Según el reglamento del centro, existe la posibilidad de que los alumnos de Bachillerato, puedan realizar trabajos de investigación que puedan subir la calificación de final de curso. La estructura y formato del texto están recogidos en un documento del que los alumnos serán informados. Existe la opción de hacer un trabajo multidisciplinar.

Los trabajos de Diseño deberán además incluir las imágenes a las que aluda el texto y los dibujos de creación propia que ellos consideren, si se trata de un trabajo de investigación artística.

**DISEÑO 2º BTO.**

**ANEXO MÍNIMOS PARA EL CONFINAMIENTO TEMPORAL DE ALGÚN ALUMNO.**

**U1. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN PARA EL DISEÑO DEL PRODUCTO Y DEL ESPACIO. DIS 2º BTO**

* La utilidad de los sistemas de representación para diseñar objetos.
* La acotación: tipos de líneas, convencionalismos gráficos y escalas.
* El croquis.

**U2. MÉTODOS CREATIVOS: EL PROYECTO. DIS 2º BTO**

* Elementos importantes y secundarios del diseño a proyectar. Estructuración.
* Funciones que debe cumplir el proyecto de diseño: formales, funcionales, estéticas y comunicativas.

**U3. TÉCNICAS GRÁFICAS EN EL DISEÑO. DIS 2º BTO**

- Las técnicas clásicas:El carboncillo, el grafito, la sanguina, el pastel, las ceras, acuarelas, acrílicos gouache y óleos

- Nuevas técnicas: rotuladores, anilinas, collages, recursos digitales, aerógrafo, spray.

**U4. ESTRUCTURA Y COMPOSICIÓN EN EL DISEÑO. DIS 2º BTO**

* Elementos que condicionan la composición: posición, tamaño, forma, color y movimiento.
* El predominio vertical, horizontal u oblicuo. Quebrado y sinuoso, concéntrico y excéntrico.
* El ritmo: uniforme, alterno, creciente y decreciente, modular, radial y concéntrico.

**U5. ELEMENTOS CONFIGURADORES DEL DISEÑO: LA LÍNEA, EL PUNTO, EL PLANO Y EL ESPACIO. DIS 2º BTO**

**-** Diferentes procesos al diseñar en la historia del Diseño: Modificación, intercambio, desestructuración, sustracción, adición, repetición…

* Entender la jerarquía de las diferentes funciones al diseñar.
* El equilibrio y el desequilibrio en la composición de un diseño: equilibrio estático y dinámico.

**U6. MÓDULO COMPOSICIÓN GEOMÉTRICA . DIS 2º BTO**

* Área y contorno. Relaciones entre las formas modulares: Contacto, separación, transparencia, solapamiento, intersección y penetración.
* Módulos y supermódulos. Distribución geométrica.

**U7. EL ESPACIO HABITABLE. DIS 2º BTO**

* El espacio funcional y el espacio vital: la luz, las zonas de paso, los lugares de uso común y de uso individual.
* La perspectiva axonométrica en el diseño de objetos: muebles, electrodomésticos, decoración...
* La perspectiva cónica como artificio para previsualizar un espacio.

**U8. EL COLOR: ASPECTOS FUNCIONALES Y ESTÉTICOS.**

**DIS. 2º BTO**

* Dinámica del color: colores que se alejan o contraen y colores que se acercan o dilatan.
* Significados del color: sensaciones por asociación y significados por convención social.
* Recursos gráficos en la témpera y otras técnicas húmedas: transparencia, mancha opaca, veladura, puntillismo, rascadura, aproximación de líneas, salpicadura, vertido, levantamiento en mordiente, lijado, aerografiado.

**U9. DISEÑOS PARA EL ESPACIO URBANO. DIS 2º BTO**

* El espacio funcional y el espacio vital: la luz, las zonas de paso, los lugares de uso común y de uso individual. En el espacio urbano.
* La perspectiva axonométrica en el diseño de objetos: mobiliario, señalización, decoración…

**U10. DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD.**

* Elementos formales: luz, color, escenografía.
* Relación entre estética del spot, público y producto.
* Lectura connotativa y denotativa del anuncio.
* El anuncio gráfico a través de revistas, periódicos, vallas publicitarias, etc.

**U11. HISTORIA DEL DISEÑO Y FUNDAMENTOS.**

* Evolución y tendencias del diseño.
* Ámbitos del diseño: industrial, gráfico, del producto, arquitectónico, mobiliario, packaging, moda, textil…
* Diseño y consumo.

FUNDAMENTOS DEL ARTE 2º BTO

**FUNDAMENTOS DEL ARTE II**

**Introducción**

Abordar qué es el arte y cuáles son sus elementos fundamentales es tarea compleja, con tantos matices y enfoques diferentes, que probablemente cada persona llegue a establecer sus propios valores acerca de lo que la creación artística supone en su vida. Cada individuo, en cada momento diferente de su existencia, establece unos criterios personales y únicos acerca de lo que le gusta o no en una creación catalogada como artística. La educación artística en la actualidad es de especial importancia ya que la utilización de la información visual y musical genera capacidades de pensamiento más cercanas que nunca a las requeridas para una buena formación artística. Aplicando un criterio científico procedimental, sería conveniente mirar al pasado y valorar lo que en su momento fueron las creaciones plásticas más importantes y lo que supusieron en la historia creativa de los pueblos y culturas que nos precedieron. De esta manera, conociendo lo anterior, se puede valorar lo actual en mejores términos. Con mejores oportunidades, con mejores elementos de juicio.

La materia busca facilitar al alumnado una base cultural que le ayude a mejorar la perspectiva acerca de lo que se ha considerado como obra de arte a lo largo del tiempo. El objetivo principal es presentar los objetos culturales históricos, valorarlos y conocerlos para luego poder establecer las bases de la propia idea sobre qué es la creación artística.

Se pretende que el alumno pueda valorar lo creado, saber por qué se hizo de determinada manera y el porqué del resultado obtenido; además de crear su propia opinión acerca de por qué la forma artística tiene más valor en unos casos que en otros. Todo esto le supondrá una mejora en el desarrollo de la percepción artística.

Adquiere especial relevancia introducir en el currículo los elementos más significativos del arte aragonés, como la arquitectura y la decoración mudéjares y las aportaciones de artistas particulares en diferentes disciplinas artísticas, (BB AA, cine, danza o música), por resultar genuinas del entorno geográfico habitual del estudiante.

La amplitud de conocimientos refiere a la gran importancia que tienen todas las creaciones artísticas relacionadas con la música, la danza y las artes aplicadas y la presentación multimedia que actualmente tienen las creaciones artísticas para el Bachillerato de Artes, facilitando al alumnado conocimientos, fomentando la capacidad de análisis, juicio y crítica personal.

Internet es hoy una realidad educativa, que facilita la obtención de multitud de contenidos, es una herramienta imprescindible. Las herramientas audiovisuales permiten presentar los contenidos gráficos de una manera fácil y sencilla. El conocimiento de las herramientas informáticas por parte del alumnado permite utilizar las herramientas digitales en la didáctica del aula: presentaciones, tratamiento informático de las imágenes, integración de imagen y sonido, etc.

Debe valorarse la importancia del trabajo en equipo, planteando actividades se desarrollan trabajando en coordinación: como en la música, la danza, el teatro, el cine, la televisión; pudiendo ejercitar en el aula técnicas y herramientas del trabajo en grupo.

Por el carácter propedéutico del Bachillerato es esencial que los alumnos reciban acompasadamente formación en componentes visuales, destrezas manipulativas y audición musical. Y debe incentivarse el trabajo en equipo pues aunque determinadas actividades artísticas se desarrollan dentro de la creación individual no es menos cierto que muchas actividades se desarrollan trabajando en coordinación: baste citar la música, la danza, el teatro, el cine, la televisión.

Fundamentos del Arte está concebida para impartirse a lo largo de los dos cursos del Bachillerato. El desarrollo cronológico de la creación artística deberá ser parte fundamental de la organización de los contenidos a lo largo de esos dos cursos, teniendo presente que la base esencial de esta materia es de contenido plástico, más que de contenido histórico. Por esta razón, deberá buscarse en las obras de arte la parte estética que es atemporal en todas ellas.

“Fundamentos del Arte I” desarrollara contenidos teóricos de relevancia, pues dota al alumnado de la base formativa inicial, debe incidirse en las bellas artes tradicionales, también tendrán más importancia cronológica en los siglos anteriores al XIX.

En “fundamentos del Arte II” se deberá incidir más en los siglos XIX, XX y XXI, así como en sus creaciones plásticas (fotografía, televisión o producción digital) es importante que no se produzca una división cronológica entre ambos cursos, pues deben de analizarse las expresiones parecidas a lo largo de la cultura de la humanidad, relacionándolas con las creaciones procedentes de la música, la danza y las artes aplicadas.

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

El currículo de Fundamentos del Arte articula saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia que mediante la armonización de diversas experiencias de aprendizaje permitirá el desarrollo de todas las competencias clave.

*Competencia en comunicación lingüística*

Las distintas experiencias como la búsqueda y tratamiento de información, la interpretación de mensajes, y la aplicación de los elementos de la comunicación visual en la elaboración de mensajes. La materia propugna que el aula sea un lugar de debate sobre el concepto de arte, de las corrientes artísticas y de la importancia de unos autores sobre otros, fomentando la expresión de ideas, experiencias y emociones, y el desarrollo de un espíritu crítico, dialogante y de conversación como fuente de disfrute.

*Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*

La práctica de codificar y decodificar la información visual, así como la comprensión de la perspectiva y de la proporción, la profunda relación entre conocimiento conceptual y conocimiento procedimental en la resolución de proyectos o tareas serán acciones de aplicación del método científico racional: adquirir conocimientos, contrastar ideas y aplicar descubrimientos.

*Competencia digital*

El contexto actual del arte es incomprensible desde un enfoque no digital. Las tecnologías a las que los alumnos tienen acceso son una herramienta necesaria y exponencial, así como la fuente de información y aprendizaje más rica en un entorno en continua evolución digital. Se debe potenciar el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información, transformándola en un conocimiento personal y activo que deberá ser aplicado a la producción de proyectos y creaciones.

*Competencia de aprender a aprender*

El desarrollo de los distintos trabajos prácticos de esta materia fomentan la reflexión consciente a la hora de planificar y desarrollar el proceso de realización de un dibujo, pintura o presentación, definiendo los materiales, procedimientos y sus fases. Un aprendizaje de estas características deberá favorecer la reflexión y la motivación por aprender de forma que el alumno sepa qué, cómo y para qué aprende y pueda utilizar lo aprendido en distintos contextos, desarrollando con ello la competencia de aprender a aprender con sentido crítico sobre su actuación.

*Competencia sociales y cívicas*

Los condicionantes históricos, sociales y empresariales del tiempo en que se desarrolla la obra de arte permiten interpretar fenómenos y problemas sociales, y favorece la capacidad de comunicarse mostrando tolerancia y respeto hacia el trabajo ajeno, comprendiendo puntos de vista diferentes, siendo responsable desde la reflexión crítica y creativa.

El aula es un lugar de debate sobre la interpretación del arte, sus corrientes artísticas y la importancia de determinados autores, de aquí el valor del trabajo en equipo. El ejercicio de las técnicas y herramientas del trabajo en equipo favorecen el aprendizaje, el modelo resolutivo de los compañeros permiten la eficacia del trabajo cooperativo.

*Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*

La elaboración de trabajos requiere la iniciativa del alumnado que debe transformar sus ideas en actos, el alumnado deberá aprender a planificar y desarrollar un proyecto artístico, eligiendo temas, técnicas y materiales y mostrando que mantiene un criterio propio y busca unos fines concretos. La autonomía y responsabilidad será requisito indispensable para garantizar los aprendizajes.

*Competencia de conciencia y expresiones culturales*

El conocimiento de las creaciones artísticas y/o culturales, la identificación del origen, la idea, el objetivo para el que fueron creadas y la valoración de unas obras en comparación con otras, facilita el desarrollo competencial, valorando la libertad de expresión, la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades, y desarrollando habilidades perceptivas, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético. Conocer y comprender autores, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico-culturales, relacionándolos con la sociedad en la que se crean, fomenta la participación en la vida y actividad cultural, promoviendo la conciencia de proteger y conservar el patrimonio cultural y artístico, y mostrando interés y respeto por el arte.

**Objetivos**

Obj.FA.1. Conocer las manifestaciones artísticas desarrolladas desde la Antigüedad hasta la actualidad entendiendo las obras de arte como exponentes de la creatividad humana, susceptibles de ser disfrutadas por sí mismas y de ser valoradas como testimonio social de una época y su cultura.

Obj.FA.2. Alcanzar una visión general de los diferentes lenguajes artísticos y su evolución a lo largo de la Historia.

Obj.FA.3. Conocer las distintas técnicas artísticas utilizadas a lo largo de las diversas manifestaciones culturales.

Obj.FA.4. Deducir y comprender la influencia del contexto social en la creación artística.

Obj.FA.5. Analizar críticamente las pervivencias y repercusiones de cada época en el mundo contemporáneo.

Obj.FA.6. Conseguir destreza en el manejo de las fuentes bibliográficas y los recursos informáticos para completar la visión general de la asignatura.

Obj.FA.7. Conocer el lenguaje artístico y utilizar la terminología propia de la disciplina.

Obj.FA.8. Reconocer los distintos estilos, movimientos y formas de expresión del arte, con especial atención al arte español y en enfatizando en las manifestaciones artísticas propias de nuestra Comunidad Autónoma.

Obj.FA.9. Adquirir un método para el análisis de la obra de arte y desarrollar la capacidad crítica para su examen.

Obj.FA.10. Valorar, conocer y disfrutar del patrimonio artístico, contribuyendo de forma activa a su conservación como fuente de riqueza y legado que debe transmitirse a las generaciones futuras rechazando aquellos comportamientos que lo deterioran.

Obj.FA.11. Utilizar diferentes técnicas de expresión gráfico-plásticas que ejemplifiquen las que se han empleado por los artistas a lo largo de la historia

Obj.FA.12. Identificar las diferentes formas y estilos musicales y su evolución a lo largo de la Historia.

Obj.FA.13. Contribuir a la formación del gusto personal, la capacidad de goce estético y el sentido crítico, y aprender a expresar sentimientos e ideas propias ante la contemplación de las creaciones artísticas, respetando la diversidad de percepciones ante la obra de arte y superando estereotipos y prejuicios.

**Orientaciones metodológicas**

En laplanificación del proceso de enseñanza aprendizaje de esta materia, será primordial tener en cuenta que se combinen 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 del docente combinar los conceptos técnicos e históricos de manera que el alumno obtenga una visión global e interrelacionada de las obras de arte que le permitan aproximarse al tratamiento formal que el artista vuelca en su idea y conocer los condicionantes históricos, sociales y empresariales 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 cursos, teniendo presente que la base esencial de la asignatura es el contenido plástico en su contexto histórico.

Conviene tener presente la diversidad de la situación formativa previa del alumnado (Conservatorios de Música, en Escuelas de Danza, destrezas en la expresión plástica o digital), estas variables y las condiciones socioculturales del entorno y las características de los alumnos condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que será necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a estos condicionantes con el fin de propiciar un aprendizaje verdaderamente significativo que parta del alumnado.

El profesor planificará y diseñará experiencias y actividades de aprendizaje coherentes con los objetivos previstos, teniendo en cuenta los espacios y recursos, guiando a los alumnos en su proceso de aprendizaje, apoyando la adquisición de diversos conocimientos. Se propondrán actividades en las que los alumnos reconozcan la relación entre sus propias producciones y el entorno, propiciando la búsqueda reflexiva y creativa de caminos y soluciones ante dificultades que no tienen una solución simple u obvia, planteando situaciones lo más cercanas posible a contextos profesionales. Cuando se propongan tareas de creación se favorecerá la experimentación con diversas técnicas, materiales e instrumentos de índole artística y la crítica de obras, de forma que pueda reflexionar sobre las distintas etapas del proceso de creación. También se favorecerá el uso de las nuevas tecnologías tanto para analizar correctamente la obra de arte y su identificación como para realizar presentaciones, tratamiento informático de imágenes, integración de imagen y sonido, creaciones artísticas, etc.

Finalmente, habrá que impulsar la conexión entre la materia y el panorama cultural actual, de forma que el alumno participe de forma efectiva de todo aquello que está aprendiendo. Favorecer la interrelación

**FUNDAMENTOS DEL ARTE II Curso: 2.º**

**BLOQUE 1: El Romanticismo**

**CONTENIDOS:**

**Expresión desaforada del sentimiento. Oposición al intelectualismo racionalista del siglo XVIII. Nacionalismo italiano y germánico.Orientalismo idílico. La actitud vital de Lord Byron.**

**Arquitectura: continuación y evolución del Neoclasicismo. Arquitectura española. Edificios notables.**

**Pintura: el romanticismo en Francia. Pintura en España: Goya. Costumbrismo rococó. Expresionismo. Caprichos.**

**Inicio de la fotografía. Los temas fotográficos: retrato, paisaje, historia. El pictorialismo.**

**Música: Ludwig Van Beethoven y la superación del clasicismo musical. Obras principales. Obra sinfónica, conciertos y sonatas.**

**Óperas. Verdi, Wagner y la mitología germánica.**

**Indumentaria, mobiliario y decoración de interiores: Los estilos Regency y Napoleón III. Nacimiento de la danza clásica.**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

**Crit.FA.1.1.** **Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica.**

Est.FA.1.1.1. Analiza el sentimiento romántico y su relación con el arte.

**Crit.FA.1.2. Diferenciar el significado del término "romántico" aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual.**

Est. FA1.2.1. Diferencia el término romántico aplicado al movimiento artístico del siglo XIX y el uso actual.

**Crit.FA.1.3. Relacionar el romanticismo artístico con el auge del nacionalismo y la creación del estado alemán e italiano.**

Est.FA.1.3.1. Relaciona el romanticismo y el auge del nacionalismo.

**Crit.FA.1.4. Analizar los principales edificios españoles de la época.**

Est.FA.1.4.1. Identifica los principales edificios españoles de la época: Murcia: Teatro Romea. Cádiz: teatro Falla. Oviedo: teatro Campoamor. Barcelona: Arco del triunfo, Palacio de justicia entre otros.

**Crit.FA.1.5. Identificar los pintores románticos europeos.**

Est. FA.1.5.1. Sopesa la importancia de la obra pictórica de Karl Friedrich Schinkel, Caspar David Friedrich, Thomas Cole, John Constable, William Turner y otros posibles.

**Crit.FA.1.6. Comparar la pintura romántica francesa y la obra de Goya, semejanzas y posibles influencias**

Est. FA.1.6.1. Analiza la pintura romántica francesa: Théodore Géricault, Eugène Delacroix, Antoine-Jean Gros.

**Crit.FA.1.7. Identificar la obra pictórica de Goya**

Est. FA.1.7.1. Reconoce la obra pictórica de Goya.

Est. FA.1.7.2. Identifica las series de grabados del pintor aragonés y las técnicas de estampación utilizadas.

**Crit.FA.1.8. Comparar las pinturas negras con expresiones artísticas parecidas de artistas de otras épocas. Especialmente con la pintura impresionista del siglo .**

Est. FA.1.8.1. Comenta las pinturas negras de Goya.

Est. FA.1.8.2 Compara la obra de Goya de características expresionistas con obras de contenido formal similar en otras épocas y culturas.

**Crit.FA.1.9. Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica.**

Est. FA.1.9.1. Comenta el cuadro "La balsa de la Medusa" de Géricault. Valorando la base histórica y el resultado plástico.

Est. FA.1.9.2. Analiza la pintura "La muerte de Sardanápalo".

**Crit.FA.1.10. Analizar las etapas pictóricas de Goya.**

Est. FA.1.10.1. Clasifica la temática de los cuadros de Goya.

Crit.FA.1.11. Comparar la obra pictórica de Goya y de Velázquez.

Est. FA.1.11.1. Relaciona el cuadro "La familia de Carlos IV" con "Las Meninas".

Est. FA.1.11.2. Relaciona el cuadro "La lechera de Burdeos" con la pintura impresionista posterior.

**Crit.FA.1.12. Explicar los orígenes de la impresión fotográfica.**

Est. FA.1.12.1. Identifica las primeras impresiones fotográficas.

**Crit.FA.1.13. Comparar la música romántica con las anteriores o posteriores.**

Est. FA.1.13.1. Comenta la música romántica: Beethoven. Obras principales.

Est. FA.1.13.2. Conoce y explica los principales cambios introducidos por Beethoven en la forma sonata y sinfonía.

Est. FA.1.13.3. Identifica piezas representativas de la obra de Verdi, Wagner y otros posibles.

Est. FA.1.13.4. Relaciona la obra musical de Wagner y la mitología germánica.

**Crit.FA.1.14. Describir las claves estilísticas del mobiliario y objetos suntuarios: Estilos Regency. Napoleón III. Joyería. Relojes. Vestuario.**

Est. FA.1.14.1. Identifica las claves estilísticas en la indumentaria, mobiliario y decoración de los estilos Regency y Napoleón III.

**Crit.FA.1.15. Analizar la técnica del dorado al mercurio, incidiendo en la toxicidad del proceso, relacionándolo con la explotación del oro en la actualidad.**

Est. FA.1.15.1. Comenta la relación entre la relojería de la época y el bronce dorado al mercurio.

**Crit.FA.1.16. Debatir acerca de la simbología del oro en diferentes culturas.**

Est. FA.1.16.1. Compara diferentes piezas fabricadas en oro a lo largo de las diferentes culturas de la humanidad.

**Crit.FA.1.17. Comentar el nacimiento en Francia de la danza clásica y los elementos clave que la componen, por ejemplo el uso del tutú y el baile de puntas.**

Est. FA.1.17.1. Explica el nacimiento en Francia de la danza clásica y los elementos clave que la componen.

**BLOQUE 2: El Romanticismo tardío. 1850-1900**

**CONTENIDOS:**

**Contexto histórico: La revolución industrial. La colonización de África. Guerra de China.**

**La guerra de Secesión Norteamericana. Independencia latinoamericana Nacionalismo italiano y germánico. Historicismo nostálgico**

**Arquitectura: Neoestilos: Neomudéjar y neogótico. Arquitectura en las Exposiciones universales de París, Londres y Barcelona. La torre Eiffel.**

**Escultura: Auguste Rodin. Camille Claudel, escultora. Mariano Benlliure.**

**Pintura: Francia: los Pompier: Bouguereau, Cormon, Alexandre Cabanel, Jean-LéonGérôme.**

**El retrato galante: Los Madrazo. Franz Xaver Wintelhalter.**

**Mariano Fortuny y Madrazo,artista total: pintor, escenógrafo, diseñador de moda, inventor. El historicismo: Eduardo Rosales. Francisco Pradilla. Alejandro Ferrant.**

**Reino Unido: El movimiento prerrafaelita: John Everett Millais, Dante Gabriel Rossetti, William Colman Hunt, etc.**

**Decoración y moda: Mariano Fortuny y Madrazo. El movimiento "Arts and Crafts", William Morris.**

**El desarrollo de la técnica fotográfica. El retrato fotográfico. Los orígenes del cine y el nacimiento del cine americano.**

**Música y danza: regionalismo eslavo. Tchaikovsky (El lago de los cisnes).La Zarzuela.**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN. COMPETENCIAS CLAVE. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE**

**Crit.FA.2.1. Identificar los principales hechos políticos de la segunda mitad del siglo XIX y su relación con el arte de su tiempo.**

Est.FA.2.1.1. Relaciona el internacionalismo político europeo y la llegada a Europa del arte de Oriente.

Est.FA.2.1.2. Comenta la guerra de Secesión Norteamericana y su influencia en el arte.

**Crit.FA.2.2. Reconocer los elementos de estilos anteriores aplicados a edificios de la época. Arquerías, columnas, decoración, etc.**

Est.FA.2.2.1. Identifica los edificios relacionados con los movimientos neogótico y neomudéjar.

**Crit.FA.2.3. Relacionar las exposiciones universales de París, Londres, Barcelona y otras con la expansión de las nuevas corrientes arquitectónicas.**

Est.FA.2.3.1. Relaciona las exposiciones universales de París y Londres con la arquitectura.

Est.FA.2.3.2. Identifica los elementos principales de la construcción de la Torre Eiffel.

**Crit.FA.2.4. Comparar la evolución escultórica desde el clasicismo, por ejemplo Canova, con la nueva plasticidad de Rodin y Camille Claudel.**

Est.FA.2.4.1. Explica la evolución del clasicismo de Canova al expresionismo de Rodin.

Est.FA.2.4.2. Analiza la obra de Camille Claudel.

**Crit.FA.2.5. Analizar la obra de Camille Claudel y su relación con Auguste Rodin.**

Est.FA.2.5.1. Compara la obra de Rodin y Camille Claudel y establece las conclusiones pertinentes.

**Crit.FA.2.6. Identificar a los principales escultores españoles de la época, señalando la obra de Mariano Benlliure.**

Est.FA.2.6.1. Identifica la escultura española, especialmente la obra de Mariano Benlliure.

**Crit.FA.2.7. Identificar el género pictórico denominado "Pintura orientalista", a partir de la obra pictórica de artistas europeos y españoles. Por ejemplo Mariano Fortuny.**

Est.FA.2.7.1 Identifica la pintura orientalista europea, ya sea francesa, inglesa, etc. con los orientalistas españoles por ejemplo Mariano Fortuny.

**Crit.FA.2.8. Analizar la visión romántica de la historia y el auge del historicismo pictórico.**

Est.FA.2.8.1. Relaciona la obra pictórica historicista de los pintores: Eduardo Rosales, Francisco Pradilla y Alejandro Ferrant.

**Crit.FA.2.9. Confeccionar un catálogo de obras fin de siglo relacionadas con la pintura "Pompier", por ejemplo de los pintores: Bouguereau, Cormon, Alexandre Cabanel, Jean-LéonGérôme**

Est.FA.2.9.1. Reconoce la obra de los pintores "Pompier" franceses: Bouguereau, Cormon, Alexandre Cabanel, Jean-Léon Gérôme, entre otros.

**Crit.FA.2.10. Comparar los retratos de Los Madrazo con las obras de pintores coetáneos, por ejemplo Franz Xaver Wintelhalter.**

Est.FA.2.10.1. Relaciona el retrato pictórico de Los Madrazo y Franz Xaver Wintelhalter.

**Crit.FA.2.11. Reconocer la evolución en la moda femenina.**

Est.FA.2.11.1. Reconoce los trabajos de diseño y vestuario de Mariano Fortuny y Madrazo.

**Crit.FA.2.12. Debatir acerca del movimiento romántico de vuelta a la fabricación artesanal "Arts and Crafts" inglés.**

Est.FA.2.12.1. Explica el movimiento "Arts and Crafts" inglés.

**Crit.FA.2.13. Comentar los planteamientos estéticos de William Morris.**

Est.FA.2.13.1. Comenta los planteamientos estéticos de William Morris.

**Crit.FA.2.14. Analizar las principales obras pictóricas de los pintores prerrafaelitas ingleses.**

Est.FA.2.14.1. Analiza la obra pictórica del movimiento prerrafaelita.

**Crit.FA.2.15. Comentar las primeras fotografías en blanco y negro.**

Est.FA.2.15.1. Identifica la técnica del retrato utilizada por Nadar.

**Crit.FA.2.16 Relacionar el retrato fotográfico y el retrato pictórico .**

Est.FA.2.16.1 Compara el retrato en pintura con el retrato coetáneo en fotografía.

**Crit.FA.2.17. Describir el contexto en el que se enmarca el nacimiento del cine (los hermanos Lummier, Melíes, Segundo de Chomón) así como el nacimiento del cine americano.**

Est.FA.2.17.1. Describe el contexto general en el que surge la cinematografía y a sus pioneros.

**Crit.FA.2.18. Analizar la obra musical de compositores del este de Europa: Alexander BorodIn, Modesto Musorgski, Piotr llich Tchaikovski Antonín Dvořák, Bedřich Smetana.**

Est.FA.2.18.1. Reconoce la obra musical de los países eslavos: Alexander Borodín, Modesto Músorgski, Piotr Ilich Tchaikovski, Bedřich Smetana.

**Crit.FA.2.19. Analizar las claves artísticas en el ballet "El lago de los cisnes" de Tchaikovski.**

Est.FA.2.19.1. Analiza el ballet "El lago de los cisnes" de Tchaikovski**.**

**Crit.FA.2.20. Comentar la música popular española: la Zarzuela.**

Est.FA.2.20.1. Comenta la música popular española: la Zarzuela.

**Crit.FA.2.21. Identificar adecuadamente las composiciones más populares de la Zarzuela española.**

Est.FA.2.21.1. Identifica los fragmentos más populares de la Zarzuela española.

**BLOQUE 3: Las Vanguardias**

**CONTENIDOS:**

**Pintura: Los colores primarios. Teoría aditiva y sustractiva del color. Colores complementarios. Decadencia del historicismo, auge de la vida cotidiana.**

**Simbolismo. Erotismo. Drogas. Satanismo: Odilon Redon.**

**Preimpresionismo: Manet y Cézanne.**

**Impresionismo: Monet, Renoir, Degas, Pisarro, Sisley, John Singer Sargent etc…**

**Realismo y Naturalismo en España: Santiago Rusiñol, Ramón Casas, Anglada Camarasa, Carlos de Haes, Isidro Nonell, Joaquín Sorolla, José Luis Sert.**

**Los “Nabis” (Pierre Bonnard), los “Fauves” (Matisse).**

**El arte Naif: Rousseau el aduanero.**

**Berthe Morisot. Mary Cassatt.**

**Van Gogh.**

**El cubismo, ruptura de una única visión. Juan Gris, George Braque, Pablo Ruiz Picasso.**

**Las etapas pictóricas de Picasso.**

**La obra escultórica de Picasso y su relación con Julio González.**

**El cine como vanguardia.**

**Música: impresionismo: Debussy. Ravel.**

**Música española: Falla, Albéniz, Granados, Salvador Bacarisse.**

**La música espiritual negra. El blues. Nacimiento del Jazz.**

**Diseño: el cartel publicitario. La obra de Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.**

**La estampación japonesa. Técnica del Ukiyo-e. Los grandes grabadores nipones: Kitagawa Utamaro, Utagawa Hiroshige, Katsushika Hokusai.**

**Influencia de la estampación japonesa en Europa. Vincent Van Gogh. Nacimiento del cómic. El cartel publicitario y la obra artística de Henri de Toulouse-Lautrec.**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.**

**Crit.FA.3.1. Relacionar los descubrimientos en la composición del color con su aplicación en la técnica pictórica.**

Est.FA.3.1.1. Relaciona el descubrimiento de la descomposición de la imagen en colores primarios y su relación con la técnica impresionista.

**Crit.FA.3.2. Diferenciar las teorías de color aditiva y sustractiva.**

Est.FA.3.2.1. Diferencia la construcción de colores con la luz de la creación con los pigmentos.

**Crit.FA.3.3. Identificar los cuadros con temática simbolista, diferenciándolos de los de otras temáticas.**

Est.FA.3.3.1. Relaciona los temas de la literatura del momento con su aplicación en el arte: simbolismo, erotismo, drogas y satanismo.

Est.FA.3.3.2. Analiza la obra pictórica de Odilon Redon.

**Crit.FA.3.4. Conocer la biografía de Cézanne, su relación con la parte comercial de la creación artística y la influencia en la técnica pictórica posterior.**

Est.FA.3.4.1. Describe las principales creaciones de Cézanne.

**Crit.FA.3.5. Describir las claves de la pintura impresionista.**

Est.FA.3.5.1. Identifica la pintura de los principales artistas del Impresionismo.

Est.FA.3.5.2. Identifica la singularidad de la pintura de Manet.

Est.FA.3.5.3. Establece relaciones entre la pintura de Manet y la pintura española.

**Crit.FA.3.6. Comparar la diferente temática entre los motivos historicistas y el reflejo de la vida cotidiana en las pinturas de la época.**

Est.FA.3.6.1. Compara los cuadros historicistas con la obra de distintos autores impresionistas.

**Crit.FA.3.7. Relacionar el retrato social con la obra pictórica de John Singer Sargent.**

Est.FA.3.7.1. Relaciona la obra pictórica de Sorolla con John Singer Sargent.

**Crit.FA.3.8. Analizar la pintura española y su valor en relación a la pintura europea.**

Est.FA.3.8.1. Identifica las principales obras de los pintores españoles momento: Carlos de Haes, Santiago Rusiñol, Ramón Casas, Anglada Camarasa, Isidro Nonell y Joaquín Sorolla.

**Crit.FA.3.9. Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los "Nabis" y por los "Fauves".**

Est.FA.3.9.1. Identifica la técnica pictórica de los "Nabis" y los "Fauves".

**Crit.FA.3.10. Comparar los temas de las obras de Berthe Morisot y Mary Cassat con las de los pintores masculinos y la relación que existe con los condicionantes sociales de ese momento.**

Est.FA.3.10.1. Relaciona el condicionante social de género con los temas de la pintura de Berthe Morisot y Mary Cassat.

Est.FA.3.10.2. La mujer y el espacio doméstico.

**Crit.FA.3.11. Analizar la técnica pictórica de los pintores Naif.**

Est.FA.3.11.1. Explica la concepción pictórica de Rousseau “el aduanero”.

**Crit.FA.3.12 Analizar la obra pictórica de Van Gogh.**

Est.FA.3.12.1. Analiza el arte de Van Gogh.

**Crit.FA.3.13. Debatir acerca de la biografía de Van Gogh y la influencia que tuvo en su pintura.**

Est.FA.3.13.1. Debate acerca de la posible relación entre vida y obra en Van Gogh.

**Crit.FA.3.14. El Cubismo Análizar características y ruptura con lo anterior.**

Est.FA.3.14.1. Analiza la concepción visual del arte cubista.

Est.FA.3.14.2. Compara alguna obra cubista con otras anteriores.

Est.FA.3.14.3. Identifica las obras cubistas de Juan Gris, Pablo Picasso y Georges Braque.

Est.FA.3.14.4. Reconoce las diferencias entre el cubismo analítico y el sintético.

Est.FA.3.14.5. Conoce la influencia de Cézanne, Van Gogh y Gauguin en el nacimiento de la pintura de vanguardia del siglo XX.

**Crit.FA.3.15. Comentar la escultura española de la época. La técnica de la soldadura en hierro y su relación con Picasso y Julio González.**

Est.FA.3.15.1. Relaciona la escultura de Julio González y la de Picasso.

Est.FA.3.15.2. Identifica la obra de Pablo Gargallo y reconoce sus obras más representativas.

**Crit.FA.3.16. Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas.**

Est.FA.3.16.1. Compara las etapas creativas de Picasso: épocas rosa, azul, cubista, surrealista.

**.**

**Crit.FA.3.17. Conocer el cine y sus relaciones con las primeras vanguardias artísticas.**

Est.FA.3.17.1. Analiza los intercambios recíprocos entre la cinematografía y las vanguardias en otras disciplinas del arte.

Est.FA.3.17.2. Explica las aportaciones técnicas del director aragonés, pionero del cine, Segundo de Chomón.

**.**

**Crit.FA.3.18. Identificar la tipología del cartel publicitario de la época.**

Est.FA.3.18.1. Analiza los elementos formales y narrativos que se dan en el cartel publicitario.

**Crit.FA.3.19. Debatir acerca de la calidad artística del cartel publicitario.**

Est.FA.3.19.1. Explica la importancia del cartel publicitario.

**Crit.FA.3.20. Identificar por su tipología las obras en cartel de los más renombrados artistas de su época. Por ejemplo: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.**

Est.FA.3.20.1. Explica la obra gráfica de los cartelistas: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.

**Crit.FA.3.21. Analizar la técnica japonesa del Ukiyo-e y las principales obras de los estampadores japoneses: Kitagawa Utamaro. Utagawa Hiroshige. Katsushika Hokusai.**

Est.FA.3.21.1. Analiza la técnica japonesa del Ukiyo-e y las principales obras de los estampadores japoneses: Kitagawa Utamaro, Utagawa Hiroshige, Katsushika Hokusai.

**Crit.FA.3.22. Debatir acerca de la influencia del grabado japonés con las creaciones europeas,sobre todo en la obra de Van Gogh y de los dibujantes de la denominada "línea clara", por ejemplo Hergé.**

Est.FA.3.22.1. Relaciona el grabado japonés con las creaciones europeas, sobre todo en la obra de Van Gogh y de Hergé.

**Crit.FA.3.23. Explicar el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec.**

Est.FA.3.23.1. Explica el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec.

**Crit.FA.3.24. Analizar las claves de la música impresionista, ya sea francesa como del resto de Europa. Por ejemplo Debussy y Ravel.**

Est.FA.3.24.1. Comenta la música impresionista, utiliza para ello alguna obra de Claude Debussy o Maurice Ravel.

**Crit.FA.3.25. Conocer los compositores españoles del momento y sus obras más representativas: Manuel de Falla, Isaac Albéniz, Enrique Granados, Salvador Bacarisse y otros.**

Est.FA.3.25.1. Analiza la obra musical de los compositores españoles: Manuel de Falla, Isaac Albéniz, Enrique Granados, Salvador Bacarisse.

**BLOQUE 4: El Modernismo-Art Nouveau**

**CONTENIDOS:**

**La fantasía arquitectónica del fin de siglo: El Art Nouveau.**

**Características principales del Art Nouveau francés.**

**El movimiento en Europa: Modernismo, Jugendstil, Sezession, Liberty.**

**La arquitectura modernista europea. Víctor Horta.**

**El modernismo catalán. La obra de Gaudí.**

**Escultura. La obra de Josep Llimona.**

**Diseño: El cartel publicitario en Cataluña. Alexandre de Riquer.**

**El mobiliario modernista.**

**La revolución en el vidrio. Los jarrones de Émile Gallé. Las lámparas de colores de Louis Comfort Tiffany.**

**El esmalte en la joyería.**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Crit.FA.4.1. Analizar las claves estilísticas del modernismo, que le diferencian claramente de los estilos anteriores y posteriores.**

Est.FA.4.1.1. Identifica los elementos diferenciadores del arte modernista frente al geometrismo del art decó.

**Crit.FA.4.2. Debatir acerca de la obra modernista en Europa, extensión y duración cronológica.**

Est.FA.4.2.1. Comenta la duración cronológica y extensión geográfica del modernismo.

Est.FA.4.2.2. Explica el modernismo en Europa: Art Nouveau, Liberty, Sezession, Jugendstil.

**Crit.FA.4.3. Reconocer el modernismo español, especialmente la obra de Antonio Gaudí.**

Est.FA.4.3.1. Compara la obra arquitectónica de Antonio Gaudí, Víctor Horta y Adolf Loos.

**Crit.FA.4.4. Analizar la escultura modernista española, por ejemplo la obra del escultor Josep Llimona.**

Est.FA.4.4.1. Analiza la obra escultórica de Josep Llimona y otros artistas del modernismo español.

**Crit.FA.4.5. Reconocer las claves estilísticas en la escultura crisoelefantina.**

Est.FA.4.5.1. Identifica piezas escultóricas que puedan clasificarse como crisoelefantinas.

**Crit.FA.4.6. Comentar la importancia del cartel español, especialmente relevante en la obra de Alexandre de Riquer y Ramón Casas.**

Est.FA.4.6.1. Comenta la obra de distintos cartelistas españoles como: Ramón Casas, Xavier Gossé y otros.

**Crit.FA.4.7. Identificar la tipología del mobiliario modernista.**

Est.FA.4.7.1. Analiza el mobiliario modernista.

**Crit.FA.4.8. Describir la evolución en la técnica del vidrio que supone la obra de Émile Gallé y Louis Confort Tiffany.**

Est.FA.4.8.1. Explica la importancia artística de las creaciones en vidrio de Émile Gallé y Louis Comfort Tiffany.

**Crit.FA.4.9. Analizar los elementos claves de la joyería modernista, utilizando, entre otras, las obras de René Lalique y Lluis Masriera.**

Est.FA.4.9.1. Comenta la tipología de la joyería modernista, por ejemplo los diseños de René Lalique y otros.

**BLOQUE 5: El Surrealismo y otras Vanguardias**

**CONTENIDOS:**

**Las teorías de Sigmund Freud. La psicología.El irracionalismo onírico. El movimiento surrealista. Origen. Principales artistas:**

**El movimiento Dada.**

**Escultura: la obra escultórica de Jean Tinguely.**

**Pintura: principales artistas: Salvador Dalí, Jean Arp, Joan Miró.**

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

**Cine: El surrealismo en el cine: "Un perro andaluz", Luis Buñuel y Salvador Dalí. "La edad de oro", Buñuel. El cine alemán: El expresionismo alemán: "El gabinete del doctor Caligari" (1920), Robert Wiene.**

**El género de la "Ciencia ficción". Fritz Lang y su película "Metrópolis" (1927). "El ángel azul" (1930), Josef von Sternberg, Marlene Dietrich.**

**Danza y Música: los ballets de Serguéi Diághilev y Nijinsky. Escenografías y decorados. Relación con artistas de la época: Picasso, Matisse, Natalia Goncharova. Igor Stravinsky: "El pájaro de fuego", "Petrushka", "La consagración de la primavera".**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Crit.FA.5.1. Relacionar el descubrimiento de la psicología con las claves plásticas del surrealismo.**

Est.FA.5.1.1. Relaciona las ideas sobre el psicoanálisis de Sigmund Freud y las creaciones surrealistas, especialmente con el método paranoico-crítico de Salvador Dalí.

**Est.FA.5.1.2. Explica las principales características del movimiento surrealista.**

**Crit.FA.5.2. Identificar las principales obras y los principales autores surrealistas.**

Est.FA.5.2.1. Comenta las obras surrealistas de Jean Arp, Joan Miró y la pintura metafísica de Giorgio de Chirico.

**Crit.FA.5.3. Analizar la importancia histórica de Salvador Dalí y Luis Buñuel.**

Est.FA.5.3.1. Describe el surrealismo en el cine, utiliza la obra de Dalí y Buñuel: "Un perro andaluz" y el resto de filmografía de Luis Buñuel: "La edad de oro" "Los marginados" "Viridiana" y otras.

Est.FA.5.3.2. Conoce la importancia de la aportación al cine de vanguardia de Luis Buñuel.

**Crit.FA.5.4. Explicar la importancia del cine europeo señalando ejemplos de gran trascendencia posterior como:"EL gabinete del doctor Caligari", "Metrópolis" "El ángel azul", y otros.**

Est.FA.5.4.1. Comenta las claves del expresionismo en el cine alemán, a través de películas como “Metrópolis” de Fritz Lango "El gabinete del doctor Caligari" de Robert Wiene.

Est.FA.5.4.2. Analiza la importancia de la película "El ángel azul" de Josef von Sternberg, y la presencia en ella de Marlene Dietrich.

**Crit.FA. 5.5. Explicar las claves estilísticas en arquitectura, pintura y mobiliario del movimiento "De Stijl".**

Est.FA.5.5.1. Explica la concepción artística de los neoplasticistas holandeses, el grupo "De Stijl".

Est.FA.5.5.2. Analiza las obras en arquitectura, pintura y mobiliario de los artistas neoplasticistas: Piet Mondrian, Theo van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld

**Crit.FA. 5.6. Debatir acerca del movimiento "Dada" y las obras más importantes de este movimiento artístico.**

Est.FA.5.6.1. Describe el movimiento "Dada" y la obra escultórica de Jean Tinguely.

**Crit.FA. 5.7 Reconocer la importancia de los ballets rusos en París y en la historia de la danza contemporánea.**

Est.FA.5.7.1. Analiza la importancia del ballet ruso, utilizando la obra de Serguéi Diághilev y Nijinsky.

Est.FA.5.7.2. Comenta la obra musical de Igor Stravinsky y su relación con la danza: "El pájaro de fuego", "Petrushka", "La consagración de la primavera".

Est.FA.5.7.3. Describe planteamientos coreográficos relacionados con "La consagración de la primavera", por ejemplo el trabajo de Pina Bausch.

Est.FA.5.7.4. Comenta la participación de grandes pintores y diseñadores en la creación de decorados y vestuario para los ballets.

**BLOQUE 6: Los Felices Años Veinte. El Art Decó**

**CONTENIDOS:**

**El desarrollo económico del periodo de entre guerras. El auge del lujo. El arte como producto para la élite.**

**Arquitectura: notas distintivas de la arquitectura decó.**

**Estados Unidos: los grandes edificios. La escuela de Chicago. New York: Chrysler building. Empire State building.**

**Pintura: Tamara de Lempickca. Pintora.**

**Escultura: Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.**

**Música: la revista musical. El Folies Bergère. El Moulin Rouge.**

**Música dodecafónica, serialista y atonal. Arnold Schönberg.**

**La música norteamericana. Irving Berlin, George Gershwin.**

**La joyería Decó y los relojes de pulsera. Las empresas Cartier y Patek Philippe. Mobiliario art decó.**

**Moda: la revolución en el mundo de la moda y en el vestido de la mujer. Coco Chanel.**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Crit.FA.6.1. Identificar las claves sociales y políticas que se relacionan con el art decó.**

Est.FA.6.1.1. Comenta la relación entre el desarrollo económico mundial y el auge del art decó.

Est.FA.6.1.2. Explica la evolución desde el arte basado en la naturaleza (modernismo), al arte geométrico (art decó).

**Crit.FA.6.2. Reconocer el estilo art decó en arquitectura, identificando los edificios emblemáticos de este estilo.**

Est.FA.6.2.1. Relaciona el art decó con los edificios anteriores de la escuela de Chicago, y los edificios de New York, especialmente el Chrysler Building y el Empire State Building.

**Crit.FA 6.3. Analizar las principales obras y escultores de la época, por ejemplo Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.**

Est.FA.6.3.1. Compara la escultura de Pablo Gargallo y de Constantin Brancusi.

**Crit.FA.6.4. Debatir acerca de la obra pictórica de Tamara de Lempicka.**

Est.FA.6.4.1. Comenta la obra pictórica de la pintora Tamara de Lempicka.

**Crit.FA.6.5. Reconocer la importancia y trascendencia musical del género artístico denominado "La revista musical".**

Est.FA.6.5.1. Explica las claves artísticas del musical, relacionándolo con el "Folies Bergère", el "Moulin Rouge", "Cotton Club" y la trayectoria artística y personal de Joséphine Baker.

**Crit.FA.6.6 6. Describir los elementos esenciales en mobiliario y artes aplicadas del estilo art decó.**

Est.FA.6.6.1. Identifica las claves esenciales del mobiliario decó.

**Crit.FA.6.7 7.Analizar la importancia del lujo y su relación con los diseños decó. Las empresas Cartier y Patek Philippe.**

Est.FA.6.7.1. Compara la tipología de las joyas decó, por ejemplo Cartier, con las de otras épocas.

Est.FA.6.7.2. Analiza el concepto del lujo en relación al arte, por ejemplo en la joyería.

Est.FA.6.7.3. Debate acerca de la relación entre lujo y artesanía, utilizando entre otros ejemplos posibles la empresa Patek Philippe.

**Crit.FA.6.8. Distinguir las claves de la música dodecafónica, por ejemplo la obra musical de Arnold Schönberg.**

Est.FA.6.8.1. Analiza la música dodecafónica, utilizando composiciones, entre otras posibles, de la obra musical de Arnold Schönberg, Anton Webern o Alban Berg.

**Crit.FA.6.9. Evaluar las composiciones musicales de los Estados Unidos, principalmente la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin.**

Est.FA.6.9.1. Comenta la obra musical de George Gershwin e Irving Berlin.

**Crit.FA6.10. Identificar la música popular norteamericana, especialmente la música espiritual negra, el Blues y el Jazz.**

Est.FA.6.10.1. Identifica los ritmos de la música negra americana: espiritual, blues, jazz. Diferencia en piezas musicales entre música espiritual, Blues y Jazz.

**Crit.FA.6.11. Explicar la evolución en el traje femenino y su relación con el posible cambio del papel de la mujer en la sociedad de la época.**

Est.FA.6.11.1. Analiza la revolución en el traje femenino que supuso la obra de Coco Chanel.

**BLOQUE 7: La Gran Depresión y el Arte de su época**

**CONTENIDOS:**

**El fin de la fiesta. La crisis económica. El crack bursátil de 1929. Crisis económica mundial. Auge de los totalitarismos.**

**La fotografía comprometida con los pobres: Dorothea Lange, Walker Evans.**

**La primera película de animación: Blancanieves y los siete enanitos" de Walt Disney.**

**Cómic: el cómic europeo: "Tintín", Hergé. El cómic norteamericano.**

**El primer súper héroe: "Superman" Jerry Siegel, JoeShuster. El héroe triste y solitario: "Batman" Bob Kane, Bill Finger.**

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

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

**Cine: el cine español. Producciones Cifesa.**

**Ballet: la trayectoria del Ballet de la Ópera de París. Serge Lifar.**

**Las "Big Band" americanas: Benny Goodman, Glenn Miller, Duke Ellington, Tommy Dorsey, etc.**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Crit.FA.7.1. Comentar la relación entre la situación política europea y su reflejo en el arte.**

Est.FA.7.1.1. Analiza la representación plástica del crack bursátil de 1929 en Estados Unidos.

**Crit.FA.7.2. Analizar el arte social o comprometido.**

Est.FA.7.2.1. Comenta la obra fotográfica de Dorothea Lange y Walker Evans.

Est.FA.7.2.2. Compara la obra fotográfica de los artistas comprometidos socialmente, con la fotografía esteticista.

**Crit.FA.7.3. Debatir acerca de la función social del arte.**

Est.FA.7.3.1. Expone razonadamente la importancia del arte como denuncia social. Utiliza, por ejemplo el documental "Las Hurdes, tierra sin pan" de Luis Buñuel.

**Crit.FA.7.4. Analizar la importancia para el mundo del arte de Walt Disney como empresa.**

Est.FA.7.4.1. Analiza la importancia para el cine de la obra creativa de Walt Disney.

**Crit.FA.7.5. Describir el nacimiento del cómic; ya sea europeo con "Tintín", como el nacimiento de los superhéroes de Estados Unidos. .**

Est.FA.7.5.1. Analiza la importancia del cómic europeo, especialmente la obra de Hergé.

Est.FA.7.5.2. Explica el nacimiento de los superhéroes norteamericanos del cómic.

Est.FA.7.5.3. Analiza las claves sociológicas y personales de los superhéroes del cómic: "Superman" "Batman", "Captain America".

Est.FA.7.5.4. Relaciona el cómic espacial con el cine posterior. Utiliza, entre otras posibles las aventuras espaciales de "Flash Gordon".

Est.FA.7.5.5. Comenta la relación entre cine y cómic en el caso de: "Tarzán".

**Crit.FA.7.6. Explicar la trascendencia posterior en el arte, del cómic de esta época.**

Est.FA.7.6.1. Debate acerca del valor del cómic como obra de arte.

**Crit.FA.7.7. Analizar las claves sociológicas del cine español. Cultura y situación económica de España. La guerra civil.**

Est.FA.7.7.1. Reconoce las principales películas españolas de la época, relacionando su creación con la productora "Cifesa".

**Crit.FA.7.8. Comentar la situación del ballet europeo, la influencia de los coreógrafos soviéticos en el Ballet de la Ópera de París.**

Est.FA.7.8.1. Analiza la importancia para la danza de los ballets soviéticos de principio de siglo.

**Crit.FA.7.9. Reconocer las composiciones musicales de las denominadas "Big Band" americanas por ejemplo la orquesta de Benny Goodman.**

Est.FA.7.9.1. Identifica la música "Swing" y su relación con las Big Band americanas.

**BLOQUE 8: La Segunda Guerra Mundial**

**CONTENIDOS:**

**Fascismo y comunismo. Iconologías asociadas.**

**Arquitectura: fascista y comunista: Berlín y Moscú.**

**La obra cinematográfica de Leni Riefensthal: "Olympia", "El triunfo de la voluntad".**

**Comunismo. El cine de Serguéi Eisenstein: "El acorazado Potemkin" (1925), "Iván el terrible" (1943).**

**Música: la obra musical de Wagner y el fascismo alemán.**

**La relación vital y musical de Dimitri Shostakóvich con el comunismo soviético.**

**El París nocturno: Brassai.**

**Fotografía: el fotoperiodismo independiente: la agencia Magnum.**

**La fotografía de guerra: Robert Capa.**

**La captación del instante: Henri de Cartier-Bresson.**

**Escultura: abstracción escultórica: Henry Moore, Antoine Pevsner, Naum Gabo.**

**El cartel como propaganda política. El collage. La obra de Josep Renau.**

**Cine: la obra cinematográfica de Leni Riefensthal: "Olympia", "El triunfo de la voluntad".**

**Comunismo. El cine de Serguéi Eisenstein: "El acorazado Potemkin" (1925), "Iván el terrible" (1943).**

**Cine clásico americano y sus estilos: La industria del cine. Hollywood. Las grandes companies americanas: Warner Brothers. United Artist. Columbia. Metro Goldwyn Mayer.**

**La comedia musical: Fred Astaire, Gene Kelly. La comedia amarga: "To be or not to be", Ernst Lubitsch. "El gran dictador" Charlie Chaplin. Amor y guerra: "Casablanca". Michael Curtiz. El cine de suspense: Alfred Hitchcock. El cine neorrealista italiano: "Roma, città aperta” Roberto Rossellini. "Ladrón de bicicletas" Vittorio de Sica.**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Crit.FA.8.1. Debatir acerca de la importancia de la iconología en la promoción de las corrientes políticas de la época.**

Est.FA.8.1.1. Analiza el arte fascista y comunista, estableciendo diferencias y semejanzas.

**Crit.FA.8.2. Identificar las claves de la arquitectura, especialmente relacionada con las ideologías totalitarias.**

Est.FA.8.2.1. Compara la arquitectura de ambas ideologías, principalmente en Berlín y Moscú.

**Crit.FA.8.3. Comentar la evolución en la forma escultórica, la ruptura de la forma.**

Est.FA.8.3.1. Comenta la evolución escultórica europea, especialmente relevante en las obras de Henry Moore, Antoine Pevsner y Naum Gabo.

**Crit.FA.8.4. Analizar la obra cinematográfica europea de la época, destacando principalmente la transcendencia de las creaciones de Leni Riefensthal y Serguéi Eisenstein.**

Est.FA.8.4.1. Identifica las películas de Leni Riefensthal: "Olympia", "El triunfo de la voluntad".

Est.FA.8.4.2. Analiza la construcción narrativa visual de "El acorazado Potemkin".

**Crit.FA. 8.5 Describir la relación entre la obra musical de Wagner con el fascismo y las composiciones de Dimitri Shostakóvich con el comunismo soviético.**

Est.FA.8.5.1. Explica la relación entre la música de Wagner y el fascismo alemán.

**Crit.FA.8.6 Comentar la tipología fotográfica relacionada con los conflictos bélicos, utilizando, por ejemplo, la obra gráfica de Robert Capa, o los españoles: Agustí Centelles, José María Díaz-Casariego, "Campúa", Venancio Gombau o "Alfonso". y otras del momento.**

Est.FA.8.6.1. Analiza las claves de la fotografía de guerra, especialmente en la obra de Robert Capa, Gerda Taro, Agustí Centelles o "Alfonso".

Est.FA.8.6.2. Analiza el planteamiento teórico de la fotografía y el instante de Henri de Cartier-Bresson.

Est.FA.8.6.3. Relaciona la actitud vital y artística de los fotógrafos de la agencia Magnum.

**Crit.FA.8.7 Explicar la técnica de la fotografía nocturna, valorando los condicionantes técnicos. Utilizando como ejemplo la obra gráfica de Brassai entre otros.**

Est.FA.8.7.1. Comenta la técnica de la fotografía nocturna, y las creaciones de GyulaHalász "Brassai".

**Crit.FA.8.8 Comparar la técnica del collage aplicada a diferentes motivos, por ejemplo entre la obra de Josep Renau y Matisse.**

Est.FA.8.8.1. Explica la técnica del collage y su utilización en el cartel de propaganda política, sobre todo en la obra de Josep Renau.

**Crit.FA.8.9 Analizar las claves narrativas y plásticas de la comedia musical norteamericana, utilizando entre otras, la filmografía de Fres Astaire y de Gene Kelly.**

Est.FA.8.9.1. Comenta las claves de la comedia musical norteamericana, utilizando, entre otros, las películas de Fred Astaire y de Gene Kelly.

**Crit.FA.8.10 Razonar la importancia de los grandes estudios cinematográficos en la historia y desarrollo del cine.**

Est.FA.8.10.1. Explica la importancia de los estudios de cine de Hollywood.

Est.FA.8.10.2. Analiza las claves del nacimiento de las grandes compañías norteamericanas de cine: Warner Brothers, United Artist, Columbia, Metro-Goldwyn-Mayer.

**Crit.FA.8.11 Analizar el "tempo" narrativo del género del suspense.**

Est.FA.8.11.1. Analiza las claves narrativas del género del "suspense", especialmente referenciado a la filmografía de Alfred Hitchcock.

**Crit.FA.8.12 Explicar las claves de la comedia con planteamientos sociales.**

Est.FA.8.12.1. Describe las claves de la comedia ácida o amarga, comentando, entre otras posibles, las películas: "To be o rnot to be” Ernst Lubitsch. "El gran dictador" Charlie Chaplin.

**Crit.FA.8.13 Exponer la relación entre amor y guerra en el cine.**

Est.FA.8.13.1. Identifica las claves cinematográficas de "Casablanca" de Michael Curtiz.

**Crit.FA.8.14 Describir las características formales y argumentales de la comedia, el suspense y el cine neorrealista.**

Est.FA.8.14.1. Comenta las características del cine neorrealista italiano, sobre todo en las películas: "Roma, città aperta", "Alemania año cero",Roberto Rossellini, "Ladrón de bicicletas" Vittorio de Sica.

**FUNDAMENTOS DEL ARTE II Curso: 2.º**

**BLOQUE 9: El Funcionalismo y las Décadas 40-50**

**CONTENIDOS:**

**La función hace la forma.**

**Arquitectura: la simplificación ornamental. La geometría y la matemática como mensaje primordial.La obra de Ludwig Mies van der Rohe, Frank Lloyd Wright y Le Corbusier.**

**Diseño: el diseño industrial. La Bauhaus y su influencia posterior. El funcionalismo orgánico escandinavo: Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen.**

**El mobiliario funcionalista: Marcel Breuer y Mies van der Rohe.**

**Cómic: Francisco Ibáñez. La editorial Bruguera. El cómic español: "Mortadelo y Filemón"**

**Cine: dominio del cine norteamericano. Grandes directores: John Ford, John Houston.**

**La gran comedia. El alemán Billy Wilder. El cine español. Los estudios Bronston.**

**La comedia española: Luis García Berlanga.**

**Moda: Alta costura. La obra de Cristóbal Balenciaga.El New Look de Christian Dior.**

**La música neorromántica de Joaquín Rodrigo, "Concierto de Aranjuez".**

**Danza: Danza contemporánea: las coreografías de Maurice Béjart y Roland Petit**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Crit.FA 9.1. Debatir acerca de los valores plásticos de la arquitectura funcional.**

Est.FA.9.1.1. Explica la idea de que: "La función hace la forma".

Est.FA.9.1.2. Comenta la frase del arquitecto Mies van der Rohe "Menos es más".

**Crit.FA.9.2. Identificar la tipología del edificio funcional.**

Est.FA.9.2.1. Comenta las claves de la arquitectura funcional.

Est.FA.9.2.2. Explica las claves del funcionalismo orgánico escandinavo, comentando la obra de Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen, y el norteamericano Eero Saarinen.

Est.FA.9.2.3. Señala las claves del mobiliario escandinavo.

Est.FA.9.2.4. Compara el mueble funcionalista con otros estilos anteriores y posteriores.

**Crit.FA.9.3. Comparar las creaciones de los más relevantes arquitectos de esta corriente creativa.**

Est.FA.9.3.1. Identifica las principales creaciones arquitectónicas de Mies van de Rohe, Frank Lloyd Wright y Le Corbusier.

**Crit.FA.9.4. Relacionar el origen del diseño industrial y la producción en serie.**

Est.FA.9.4.1. Relaciona la escuela alemana "Bauhaus", con el diseño industrial de períodos posteriores.

Est.FA.9.4.2. Conoce la originalidad del concepto de escuela de arte y oficios de la Bauhaus.

**Crit.FA.9.5. Comentar la importancia del cómic español.**

Est.FA.9.5.1. Reconoce las claves del éxito del cómic español, incidiendo en la obra de Francisco Ibáñez, y su relación con la editorial Bruguera.

**Crit.FA.9.6. Debatir acerca de la supremacía comercial de las producciones cinematográficas norteamericanas. Y analizar sus posibles causas.**

Est.FA.9.6.1. Analiza el dominio europeo de la cinematografía americana y la obra de los grandes directores norteamericanos, especialmente John Ford y John Houston.

**Crit.FA.9.7. Analizar la gran comedia cinematográfica, remarcando la obra del director alemán Billy Wilder.**

Est.FA.9.7.1. Analiza la gran comedia cinematográfica, remarcando la obra plástica del director alemán Billy Wilder.

**Crit.FA.9.8. Analizar las claves de la creación de los estudios Bronston en España.**

Est.FA.9.8.1. Comenta la cinematografía española y la importancia de los estudios Bronston.

**Crit.FA.9.9. Relacionar la obra cinematográfica de Luis García Berlanga con la sociedad española de su tiempo.**

Est.FA.9.9.1. Analiza las claves de la comedia en la obra cinematográfica de Luis García Berlanga.

**Crit.FA.9.10. Explicar las claves de la moda de alta costura, sus condicionantes artísticos y económicos.**

Est.FA.9.10.1. Analiza la industria de la moda de alta costura, aplicando entre otras, la obra creativa de Cristóbal Balenciaga.

**Crit.FA 9.11. Reconocer la música del maestro Rodrigo, especialmente "El concierto de Aranjuez”. Analizando diferentes versiones de su obra.**

Est.FA.9.11.1. Relaciona la obra musical de Joaquín Rodrigo con el romanticismo musical anterior, señalando la importancia mundial de "El concierto de Aranjuez".

**Crit.FA.9.12. Analizar la evolución de las coreografías en el ballet, desde los ballets rusos hasta las nuevas creaciones, por ejemplo de Maurice Bejart y Roland Petit.**

Est.FA.9.12.1. Comenta las claves de la danza moderna y las coreografías de Maurice Béjart y Roland Petit.

**FUNDAMENTOS DEL ARTE II Curso: 2.º**

**BLOQUE 10: Los Años 60-70**

**CONTENIDOS:**

**Arquitectura: El estilo internacional. Arquitectura española: Francisco Javier Sáenz de Oiza, Miguel Fisac.**

**Pintura: expresionismo figurativo y expresionismo abstracto. La pintura hiperrealista.**

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

**La importancia histórica de los grupos españoles de artistas plásticos "El Paso" (1957) y su antecesor "Dau al Set " (1948). El expresionismo en la escultura española.**

**Escultura: escultores vascos: Jorge Oteiza. Eduardo Chillida, Agustín Ibarrola. La abstracción geométrica: Pablo Palazuelo, Martín Chirino, Amadeo Gabino, Pablo Serrano.**

**El movimiento cinético: Eusebio Sempere.**

**Fotografía: el sensualismo de David Hamilton. La elegancia de Juan Gyenes.**

**La moda francesa: Yves Saint Laurent. Música.**

**Música: El sonido estéreo. La música Pop. The Beatles. Los grandes conciertos de masas. La cultura fans. El jazz alcanza un público de masas: Chet Baker, Miles Davis, Chick Corea. El auge del flamenco. Paco de Lucía y Camarón de la Isla.**

**El baile flamenco: Antonio. Carmen Amaya. La compañía de Antonio Gades. El nuevo cine español. El cine de la transición. Saura, Camus, Picazo, Patino, Erice, Borau, la Escuela de Barcelona.**

**Cine: El nuevo impulso norteamericano Francis Ford Coppola. El gran cine japonés: Akira Kurosawa. Nace la Televisión como fenómeno de comunicación de masas.**

**Cómic: éxito internacional de la editorial Marvel.**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Crit.FA.10.1. Analizar la evolución en la arquitectura, intentando dilucidar posibles estilos, o evolución desde los edificios anteriores.**

Est.FA.10.1.1. Comenta la uniformidad estilística mundial del estilo arquitectónico denominado "Estilo Internacional".

Est.FA.10.1.2. Analiza la arquitectura española, especialmente los trabajos de Francisco Javier Sáenz de Oiza y Miguel Fisac.

**Crit.FA.10.2. Explicar las claves conceptuales y plásticas del expresionismo figurativo, expresionismo abstracto, pop art, hiperrealismo y arte cinético.**

Est.FA.10.2.1. Comenta las claves del expresionismo figurativo, desde el expresionismo alemán hasta la obra de Francis Bacon y de Lucian Freud.

Est.FA.10.2.2. Explica la obra pictórica de Jackson Pollock y de Mark Rothko.

Est.FA.10.2.3. Identifica las claves de la pintura hiperrealista y/o pop art. Comparando las obras de David Hockney y de los españoles Antonio López y Eduardo Naranjo, entre otros posibles.

Est.FA.10.2.4. Analiza las claves artísticas de las corrientes expresionistas.

**Crit.FA.10.3. Reconocer los principales estilos escultóricos españoles, la escultura vasca, la abstracción geométrica y otras posibles.**

Est.FA.10.3.1. Analiza la importancia de la escultura expresionista española.

Est.FA.10.3.2. Describe las características e importancia de la escultura de Jorge Oteiza, Eduardo Chillida y Agustín Ibarrola.

Est.FA.10.3.3. Comenta la abstracción geométrica escultórica en la obra de Pablo Serrano y Martín Chirino, Pablo Palazuelo, y Gustavo Torner.

Est.FA.10.3.4. Analiza el arte cinético y la relación con la obra creativa de Eusebio Sempere.

**Crit.FA.10.4. Analizar las diferentes visiones de la realidad a través de la fotografía.**

Est.FA.10.4.1. Compara la diferente concepción plástica en la obra fotográfica de David Hamilton, Juan Gyenes, Irving Penn y otros.

**Crit.FA.10.5. Explicar los avances técnicos en la reproducción del sonido. Exponiendo las claves técnicas de la música estereofónica y su evolución hasta la actualidad con el sonido.**

Est.FA.10.5.1. Comenta las claves del sonido musical: monofónico, estereofónico, dolby.

**Crit.FA.10.6. Comparar los diferente movimientos musicales occidentales: pop, rock, jazz, blues, etc..**

Est.FA.10.6.1. Analiza las claves de la música Pop.

Est.FA.10.6.2. Identifica las principales canciones de los "Beatles".

Est.FA.10.6.3. Explica las claves del movimiento "Fans".

Est.FA.10.6.4. Comenta la aceptación mayoritaria del Jazz.

Est.FA.10.6.5. Analiza la obra jazzística y vital de Miles Davis y Chet Baker.

**Crit.FA.10.7. Analizar los cambios que se producen en la cinematografía española durante la transición.**

Est.FA.10.7.1. Describe la evolución del cine español en el periodo de la transición.

Est.FA.10.7. 2. Reconoce la obra cinematográfica de los principales directores aragoneses del momento: Carlos Saura y José Luis Borau.

**Crit.FA.10.8. Valorar la importancia para la industria del cine de la obra creativa de Francis Ford Coppola, George Lucas y otros.**

Est.FA.10.8.1. Comenta el resurgimiento del gran cine norteamericano con la obra cinematográfica de Francis Ford Coppola.

**Crit.FA.10.9. Comparar el cine y oriental europeo, norteamericano y oriental.**

Est.FA.10.9.1. Analiza la filmografía del director japonés Akira Kurosawa.

**Crit.FA.10.10. Analizar la importancia creciente de la televisión como fenómeno de comunicación y su importancia en el arte.**

Est.FA.10.10.1. Reconoce el paso de la Televisión a fenómeno de comunicación de masas.

**Crit.FA.10.11. Comentar la nueva generación de superhéroes del cómic. La editorial "Marvel" y la obra de Stan Lee.**

Est.FA.10.11.1. Explica las claves del éxito mundial de la editorial de cómics "Marvel".

**Crit.FA.10.12. Exponer la importancia de la música flamenca en todo el mundo.**

Est.FA.10.12.1. Identifica la obra musical de Paco de Lucía y de Camarón de la Isla.

Est.FA.10.12.2. Explica las claves del éxito internacional del flamenco.

Est.FA.10.12.3. Reconoce la importancia del baile flamenco en el mundo, referencia la danza y coreografías de Carmen Amaya y Antonio Gades.

Est.FA.10.12.4. Analiza la ubicación del flamenco en España y establece conclusiones a partir de los datos obtenidos.

**Crit.FA.10.13. Comentar la evolución en la moda europea de este tiempo.**

Est.FA.10.13.1. Analiza la importancia de la moda francesa, referenciando las creaciones de Yves Saint Laurent.

**FUNDAMENTOS DEL ARTE II Curso: 2.º**

**BLOQUE 11: Los Años 80-90**

**CONTENIDOS:**

**Arquitectura: El estilo posmoderno. El edificio como espectáculo.**

**Escultura: el exceso figurativo. La obra de Fernando Botero y Alberto Giacometti.**

**Música:La música como acción política de masas. Live Aid. Eclosión de la moda como fenómeno de masas. Las supermodelos sustituyen a las actrices en el ideal de belleza colectivo.**

**Moda:Los grandes diseñadores. La industria del prêt à porter. El mundo de los complementos. El diseñador como estrella mediática: Alexander McQueen, Valentino, Chanel (Lagerfeld), Dior (John Galliano), Armani, Versace, Calvin Klein, Tom Ford, Carolina Herrera. El desfile de modas como espectáculo multimedia.**

**Danza: Michael Jackson. Danza española: Las compañías de Sara Baras y Joaquín Cortés.**

**Cine español. El despegue internacional: José Luis Garci. Fernando Trueba. Fernando Fernán Gómez. Pedro Almodóvar. Alejandro Amenábar.**

**Directoras españolas, nuevas miradas de la realidad: Pilar Miró, Icíar Bollaín.**

**Fotografía: la Fotografía española: Cristina García-Rodero, Alberto García Alix.**

**Televisión: Aparición del color. Retransmisiones en directo: olimpiadas, fútbol, conciertos, guerras. El cine de animación, los estudios Pixar, estreno de "Toy Story".**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Crit.FA.11.1. Analizar la evolución de la arquitectura desde la uniformidad racionalista al barroquismo personalista del creador.**

Est.FA.11.1.1. Explica la evolución de la arquitectura, desde el edificio como función al edificio como espectáculo.

**Crit.FA.11.2. Comentar la evolución escultórica en occidente.**

Est.FA.11.2.1. Compara las obras escultóricas de Fernando Botero y Alberto Giacometti.

**Crit.FA.11.3. Analizar el fenómeno social que supone la música en vivo retransmitida a través de la televisión.**

Est.FA.11.3.1. Analiza la fuerza de la música pop y su capacidad de crear acción política, explicando el fenómeno musical "Live Aid".

**Crit.FA.11.4. Debatir acerca del ideal de belleza relacionándolo con el éxito mediático y social de las "supermodelos".**

Est.FA.11.4.1. Comenta la eclosión de la moda como fenómeno de masas.

Est.FA.11.4.2. Explica la idea de belleza referenciada al éxito de las supermodelos.

Est.FA.11.4.3. Analiza el cambio de patrón estético desde las actrices hacia las modelos.

**Crit.FA.11.5. Comparar las creaciones en el mundo de la moda de los diseñadores más relevantes.**

Est.FA.11.5.1. Comenta la evolución de los pases de modelos a espectáculos audiovisuales.

Est.FA.11.5.2. Explica el auge de los diseñadores en los "mass media".

Est.FA.11.5.3. Identifica las claves estilísticas de los principales diseñadores de moda: Alexander McQueen, Valentino, Chanel (Lagerfeld), Dior(John Galliano), Armani, Versace, Calvin Klein, Tom Ford, Carolina Herrera.

**Crit.FA.11.6. Analizar el cambio filosófico que supone asumir el nuevo rol del artista como fenómeno mutante. La actividad metamórfica de Michael Jackson y Madonna.**

Est.FA.11.6.1. Analiza la obra musical y artística de Michael Jackson y Madonna.

**Crit.FA.11.7. Exponer la importancia de las compañías musicales españolas en todo el mundo. Destacando especialmente la difusión de las compañías flamencas.**

Est.FA.11.7.1. Explica la importancia de las compañías de danza y de las coreografías de Sara Baras y de Joaquín Cortés.

**Crit.FA.11.8. Reconocer las principales obras cinematográficas de los creadores españoles, valorando el éxito internacional de todos ellos.**

Est.FA.11.8.1. Reconoce la obra cinematográfica de los principales directores españoles: José Luis Garci, Fernando Trueba. Fernando Fernán Gómez, Pedro Almodóvar, Alejandro Amenábar, Álex de la Iglesia, entre otros posibles.

**Crit.FA.11.9. Valorar la irrupción de las directoras españolas en el panorama cinematográfico español e internacional, analizando su obra artística: Pilar Miró, Iciar Bollaín, Josefina Molina, etc.**

Est.FA.11.9.1. Analiza la labor creativa de Pilar Miró, Icíar Bollaín y otras directoras españolas.

**Crit.FA.11.10. Explicar la evolución técnica y escenográfica del paso de la televisión en blanco y negro a la televisión en color.**

Est.FA.11.10.1. Explica la evolución de la técnica televisiva desde el blanco y negro al color.

Est.FA.11.10.2. Relaciona la televisión y los grandes eventos seguidos en directo a través de ella: olimpiadas, futbol, conciertos, guerras.

**Crit.FA.11.11. Analizar la realidad social española a través de la mirada fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García-Alix.**

Est.FA.11.11.1. Comenta la visión de España y su gente reflejada en la obra fotográfica de Cristina García Rodero y Alberto García -Alix.

**Crit.FA.11.12. Comentar la evolución del cine de animación.**

Est.FA.11.12.1. 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: Últimas tendencias**

**CONTENIDOS:**

**El ecologismo y el arte.**

**El islamismo radical. La destrucción de las imágenes religiosas.**

**El internacionalismo universal. Internet.**

**Arquitectura y Barroquismo: Frank Gehry. Espectacularidad y polémica: Santiago Calatrava.**

**El concepto "High Tech". La obra de Norman Foster.**

**La obra de Zaha Hadid.**

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

**Música y baile: nuevas tendencias: Hip hop, dance. Nuevos canales de promoción artística: YouTube.**

**Cine en español: el éxito internacional de Guillermo del Toro con "El laberinto del fauno". La internacionalización del cine español: Juan Antonio Bayona, Rodrigo Cortés.**

**El género documental en el cine.**

**Televisión: las series de TV, equiparables en popularidad y audiencia al cine.**

**Técnicas de la producción audiovisual. Integración multimedia.**

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Crit.FA.12.1. Analizar la importancia del ecologismo y de la creación artística relacionada con esta filosofía.**

Est.FA.12.1.1. Analiza las manifestaciones artísticas relacionadas con el ecologismo. Utiliza entre otras posibles, las fotografías de Ansel Adams, la película "Dersu Uzala", o los documentales de Félix Rodríguez de la Fuente, o del National Geographic.

**Crit.FA.12.2. Debatir acerca del islamismo radical y de la iconoclastia a través de la historia del arte.**

Est.FA.12.2.1. Comenta el concepto iconoclasta del islamismo radical. Referenciado, por ejemplo a la destrucción de las imágenes de Buda, entre otras posibles.

**Crit.FA.12.3. Identificar los edificios más relevantes de la década, ya sea en España o en el resto del mundo.**

Est.FA.12.3.1. Analiza los edificios estrellas y su repercusión mundial.

Est.FA.12.3.2. Compara las creaciones emblemáticas de Frank Gehry, Santiago Calatrava y Norman Foster entre otros posibles.

**Crit.FA.12.4. Describir la obra arquitectónica de Zaha Hadid.**

Est.FA.12.4.1. Comenta la obra arquitectónica de Zaha Hadid.

**Crit.FA.12.5. Explicar la importancia de internet en la creación artística.**

Est.FA.12.5.1. Describe la importancia de internet en el arte actual.

Est.FA.12.5.2. Analiza la tecnología digital y su relación con la creación artística.

Est.FA.12.5.3. Explica el potencial difusor de la creación artística que supone "YouTube" y otras plataformas similares.

**Crit.FA.12.6. Identificar nuevas formas de danza, tales como el "Hip Hop" y el "Dance".**

Est.FA.12.6.1. Comenta las nuevas coreografías relacionadas con el "Hip Hop" y el "Dance".

**Crit.FA.12.7. Analizar la obra cinematográfica española reciente, referenciando, por ejemplo, los trabajos de Juan Antonio Bayona, Jaume Balagueró y otros posibles.**

Est.FA.12.7.1. Comenta la obra cinematográfica española reciente, referenciando, por ejemplo, los trabajos de Juan Antonio Bayona, Daniel Monzón, Jaume Balagueró, etc.

**Crit.FA.12.8. Conocer las características propias del género documental en el cine.**

Est.FA.12.8.1. Describe las características más importantes del género documental en el cine.

**Crit.FA.12.9. Explicar la estructura narrativa de las series de ficción para televisión en oposición al sistema narrativo del cine.**

Est.FA.12.9.1. Analiza las claves de la producción de series para televisión.

Est.FA.12.9.2. Expone los factores del éxito de audiencia en las series para Televisión, referenciando ejemplos.

Est.FA.12.9.3. Compara la técnica narrativa de las series televisivas con la ficción cinematográfica.

**PROGRAMACIÓN DE AULA**

**FUNDAMENTOS DEL ARTE**

**FUNDAMENTOS DEL ARTE II**

**U1: El Romanticismo**

**Crit.FA.1.1****. Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica.**

Est.FA.1.1.1. Analiza el sentimiento romántico y su relación con el arte.

**Crit.FA.1.5. Identificar los pintores románticos europeos.**

Est. FA.1.5.1. Sopesa la importancia de la obra pictórica de Karl Friedrich Schinkel, Caspar David Friedrich, Thomas Cole, John Constable, William Turner y otros posibles.

**Crit.FA.1.6. Comparar la pintura romántica francesa y la obra de Goya, semejanzas y posibles influencias**

Est. FA.1.6.1. Analiza la pintura romántica francesa: Théodore Géricault, Eugène Delacroix, Antoine-Jean Gros.

**Crit.FA.1.7. Identificar la obra pictórica de Goya**

Est. FA.1.7.1. Reconoce la obra pictórica de Goya.

Est. FA.1.7.2. Identifica las series de grabados del pintor aragonés y las técnicas de estampación utilizadas.

**Crit.FA.1.8. Comparar las pinturas negras con expresiones artísticas parecidas de artistas de otras épocas. Especialmente con la pintura impresionista del siglo .**

Est. FA.1.8.1. Comenta las pinturas negras de Goya.

Est. FA.1.8.2 Compara la obra de Goya de características expresionistas con obras de contenido formal similar en otras épocas y culturas.

**Crit.FA.1.9. Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica.**

Est. FA.1.9.1. Comenta el cuadro "La balsa de la Medusa" de Géricault. Valorando la base histórica y el resultado plástico.

Est. FA.1.9.2. Analiza la pintura "La muerte de Sardanápalo".

**Crit.FA.1.10. Analizar las etapas pictóricas de Goya.**

Est. FA.1.10.1. Clasifica la temática de los cuadros de Goya.

**U2: El Romanticismo tardío. 1850-1900**

**Crit.FA.2.2. Reconocer los elementos de estilos anteriores aplicados a edificios de la época. Arquerías, columnas, decoración, etc.**

Est.FA.2.2.1. Identifica los edificios relacionados con los movimientos neogótico y neomudéjar.

Est.FA.2.3.2. Identifica los elementos principales de la construcción de la Torre Eiffel.

**Crit.FA.2.4. Comparar la evolución escultórica desde el clasicismo, por ejemplo Canova, con la nueva plasticidad de Rodin y Camille Claudel.**

Est.FA.2.4.1. Explica la evolución del clasicismo de Canova al expresionismo de Rodin.

Est.FA.2.4.2. Analiza la obra de Camille Claudel.

**U3: Las Vanguardias**

**Crit.FA.3.4. Conocer la biografía de Cézanne, su relación con la parte comercial de la creación artística y la influencia en la técnica pictórica posterior.**

Est.FA.3.4.1. Describe las principales creaciones de Cézanne.

**Crit.FA.3.5. Describir las claves de la pintura impresionista.**

Est.FA.3.5.1. Identifica la pintura de los principales artistas del Impresionismo.

Est.FA.3.5.2. Identifica la singularidad de la pintura de Manet.

Est.FA.3.5.3. Establece relaciones entre la pintura de Manet y la pintura española.

**Crit.FA.3.9. Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los "Nabis" y por los "Fauves".**

Est.FA.3.9.1. Identifica la técnica pictórica de los "Nabis" y los "Fauves".

**Crit.FA.3.10. Comparar los temas de las obras de Berthe Morisot y Mary Cassat con las de los pintores masculinos y la relación que existe con los condicionantes sociales de ese momento.**

**Crit.FA.3.12 Analizar la obra pictórica de Van Gogh.**

Est.FA.3.12.1. Analiza el arte de Van Gogh.

**Crit.FA.3.13. Debatir acerca de la biografía de Van Gogh y la influencia que tuvo en su pintura.**

Est.FA.3.13.1. Debate acerca de la posible relación entre vida y obra en Van Gogh.

**Crit.FA.3.14. El Cubismo Análizar características y ruptura con lo anterior.**

Est.FA.3.14.1. Analiza la concepción visual del arte cubista.

Est.FA.3.14.2. Compara alguna obra cubista con otras anteriores.

Est.FA.3.14.3. Identifica las obras cubistas de Juan Gris, Pablo Picasso y Georges Braque.

Est.FA.3.14.4. Reconoce las diferencias entre el cubismo analítico y el sintético.

Est.FA.3.14.5. Conoce la influencia de Cézanne, Van Gogh y Gauguin en el nacimiento de la pintura de vanguardia del siglo XX.

**Crit.FA.3.16. Clasificar la obra pictórica de Picasso en sus etapas más representativas.**

Est.FA.3.16.1. Compara las etapas creativas de Picasso: épocas rosa, azul, cubista, surrealista.

**.**

**Crit.FA.3.20. Identificar por su tipología las obras en cartel de los más renombrados artistas de su época. Por ejemplo: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.**

Est.FA.3.20.1. Explica la obra gráfica de los cartelistas: Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.

**Crit.FA.3.23. Explicar el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec.**

Est.FA.3.23.1. Explica el cartel y la obra gráfica de Henri de Toulouse-Lautrec.

**U4: El Modernismo-Art Nouveau**

**Crit.FA.4.2. Debatir acerca de la obra modernista en Europa, extensión y duración cronológica.**

Est.FA.4.2.1. Comenta la duración cronológica y extensión geográfica del modernismo.

Est.FA.4.2.2. Explica el modernismo en Europa: Art Nouveau, Liberty, Sezession, Jugendstil.

**Crit.FA.4.3. Reconocer el modernismo español, especialmente la obra de Antonio Gaudí.**

Est.FA.4.3.1. Compara la obra arquitectónica de Antonio Gaudí, Víctor Horta y Adolf Loos.

**U5: El Surrealismo y otras Vanguardias**

**Crit.FA.5.1. Relacionar el descubrimiento de la psicología con las claves plásticas del surrealismo.**

Est.FA.5.1.1. Relaciona las ideas sobre el psicoanálisis de Sigmund Freud y las creaciones surrealistas, especialmente con el método paranoico-crítico de Salvador Dalí.

**Est.FA.5.1.2. Explica las principales características del movimiento surrealista.**

**Crit.FA.5.2. Identificar las principales obras y los principales autores surrealistas.**

Est.FA.5.2.1. Comenta las obras surrealistas de Jean Arp, Joan Miró y la pintura metafísica de Giorgio de Chirico.

**Crit.FA. 5.5. Explicar las claves estilísticas en arquitectura, pintura y mobiliario del movimiento "De Stijl".**

Est.FA.5.5.1. Explica la concepción artística de los neoplasticistas holandeses, el grupo "De Stijl".

Est.FA.5.5.2. Analiza las obras en arquitectura, pintura y mobiliario de los artistas neoplasticistas: Piet Mondrian, Theo van Doesburg, Gerrit Thomas Rietveld

**Crit.FA. 5.6. Debatir acerca del movimiento "Dada" y las obras más importantes de este movimiento artístico.**

Est.FA.5.6.1. Describe el movimiento "Dada" y la obra escultórica de Jean Tinguely.

**U6: Los Felices Años Veinte. El Art Decó**

**Crit.FA.6.2. Reconocer el estilo art decó en arquitectura, identificando los edificios emblemáticos de este estilo.**

Est.FA.6.2.1. Relaciona el art decó con los edificios anteriores de la escuela de Chicago, y los edificios de New York, especialmente el Chrysler Building y el Empire State Building.

**Crit.FA 6.3. Analizar las principales obras y escultores de la época, por ejemplo Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.**

Est.FA.6.3.1. Compara la escultura de Pablo Gargallo y de Constantin Brancusi.

**Crit.FA.6.4. Debatir acerca de la obra pictórica de Tamara de Lempicka.**

Est.FA.6.4.1. Comenta la obra pictórica de la pintora Tamara de Lempicka.

**U7: La Gran Depresión y el Arte de su época**

**Crit.FA.7.4. Analizar la importancia para el mundo del arte de Walt Disney como empresa.**

Est.FA.7.4.1. Analiza la importancia para el cine de la obra creativa de Walt Disney.

**Crit.FA.7.5. Describir el nacimiento del cómic; ya sea europeo con "Tintín", como el nacimiento de los superhéroes de Estados Unidos. .**

Est.FA.7.5.1. Analiza la importancia del cómic europeo, especialmente la obra de Hergé.

Est.FA.7.5.2. Explica el nacimiento de los superhéroes norteamericanos del cómic.

**U8: La Segunda Guerra Mundial**

**Crit.FA.8.3. Comentar la evolución en la forma escultórica, la ruptura de la forma.**

Est.FA.8.3.1. Comenta la evolución escultórica europea, especialmente relevante en las obras de Henry Moore, Antoine Pevsner y Naum Gabo.

Est.FA.8.7.1. Comenta la técnica de la fotografía nocturna, y las creaciones de GyulaHalász "Brassai".

**Crit.FA.8.8 Comparar la técnica del collage aplicada a diferentes motivos, por ejemplo entre la obra de Josep Renau y Matisse.**

Est.FA.8.8.1. Explica la técnica del collage y su utilización en el cartel de propaganda política, sobre todo en la obra de Josep Renau.

**U 9: El Funcionalismo y las Décadas 40-50**

**Crit.FA 9.1. Debatir acerca de los valores plásticos de la arquitectura funcional.**

Est.FA.9.1.1. Explica la idea de que: "La función hace la forma".

Est.FA.9.1.2. Comenta la frase del arquitecto Mies van der Rohe "Menos es más".

**Crit.FA.9.2. Identificar la tipología del edificio funcional.**

Est.FA.9.2.1. Comenta las claves de la arquitectura funcional.

Est.FA.9.2.2. Explica las claves del funcionalismo orgánico escandinavo, comentando la obra de Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen, y el norteamericano Eero Saarinen.

Est.FA.9.2.3. Señala las claves del mobiliario escandinavo.

Est.FA.9.2.4. Compara el mueble funcionalista con otros estilos anteriores y posteriores.

**Crit.FA.9.3. Comparar las creaciones de los más relevantes arquitectos de esta corriente creativa.**

Est.FA.9.3.1. Identifica las principales creaciones arquitectónicas de Mies van de Rohe, Frank Lloyd Wright y Le Corbusier.

**Crit.FA.9.4. Relacionar el origen del diseño industrial y la producción en serie.**

Est.FA.9.4.1. Relaciona la escuela alemana "Bauhaus", con el diseño industrial de períodos posteriores.

Est.FA.9.4.2. Conoce la originalidad del concepto de escuela de arte y oficios de la Bauhaus.

**U 10: Los Años 60-70**

**Crit.FA.10.1. Analizar la evolución en la arquitectura, intentando dilucidar posibles estilos, o evolución desde los edificios anteriores.**

Est.FA.10.1.1. Comenta la uniformidad estilística mundial del estilo arquitectónico denominado "Estilo Internacional".

Est.FA.10.1.2. Analiza la arquitectura española, especialmente los trabajos de Francisco Javier Sáenz de Oiza y Miguel Fisac.

**Crit.FA.10.2. Explicar las claves conceptuales y plásticas del expresionismo figurativo, expresionismo abstracto, pop art, hiperrealismo y arte cinético.**

Est.FA.10.2.1. Comenta las claves del expresionismo figurativo, desde el expresionismo alemán hasta la obra de Francis Bacon y de Lucian Freud.

Est.FA.10.2.2. Explica la obra pictórica de Jackson Pollock y de Mark Rothko.

Est.FA.10.2.3. Identifica las claves de la pintura hiperrealista y/o pop art. Comparando las obras de David Hockney y de los españoles Antonio López y Eduardo Naranjo, entre otros posibles.

Est.FA.10.2.4. Analiza las claves artísticas de las corrientes expresionistas.

**Crit.FA.10.3. Reconocer los principales estilos escultóricos españoles, la escultura vasca, la abstracción geométrica y otras posibles.**

Est.FA.10.3.1. Analiza la importancia de la escultura expresionista española.

Est.FA.10.3.2. Describe las características e importancia de la escultura de Jorge Oteiza, Eduardo Chillida y Agustín Ibarrola.

Est.FA.10.3.3. Comenta la abstracción geométrica escultórica en la obra de Pablo Serrano y Martín Chirino, Pablo Palazuelo, y Gustavo Torner.

Est.FA.10.3.4. Analiza el arte cinético y la relación con la obra creativa de Eusebio Sempere.

**U11: Los Años 80-90**

**Crit.FA.11.1. Analizar la evolución de la arquitectura desde la uniformidad racionalista al barroquismo personalista del creador.**

Est.FA.11.1.1. Explica la evolución de la arquitectura, desde el edificio como función al edificio como espectáculo.

**Crit.FA.11.2. Comentar la evolución escultórica en occidente.**

Est.FA.11.2.1. Compara las obras escultóricas de Fernando Botero y Alberto Giacometti.

**Crit.FA.11.12. Comentar la evolución del cine de animación.**

Est.FA.11.12.1. Comenta el éxito de las películas de animación de las productoras "Pixar" y "DreamWorks"; y su relación con las nuevas técnicas de animación digitales.

**U12: Últimas tendencias**

**Crit.FA.12.3. Identificar los edificios más relevantes de la década, ya sea en España o en el resto del mundo.**

Est.FA.12.3.1. Analiza los edificios estrellas y su repercusión mundial.

Est.FA.12.3.2. Compara las creaciones emblemáticas de Frank Gehry, Santiago Calatrava y Norman Foster entre otros posibles.

**Crit.FA.12.4. Describir la obra arquitectónica de Zaha Hadid.**

Est.FA.12.4.1. Comenta la obra arquitectónica de Zaha Hadid.

**Crit.FA.12.5. Explicar la importancia de internet en la creación artística.**

Est.FA.12.5.1. Describe la importancia de internet en el arte actual.

Est.FA.12.5.2. Analiza la tecnología digital y su relación con la creación artística.

Est.FA.12.5.3. Explica el potencial difusor de la creación artística que supone "YouTube" y otras plataformas similares.

**CONTENIDOS MÍNIMOS FUNDAMENTOS DEL ARTE 2º BTO**

- Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica.

- Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica.

- Analizar las etapas pictóricas de Goya.

- Reconocer los elementos de estilos anteriores aplicados a edificios de la época. Arquerías, columnas, decoración, etc.

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

- Conocer la biografía de Cézanne, 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.

- Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los "Nabis" y por los "Fauves".

- Analizar la obra pictórica de Van Gogh.

- El Cubismo Análizar características y ruptura con lo anterior.

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

- Debatir acerca de la obra modernista en Europa, extensión y duración cronológica.

- Reconocer el modernismo español, especialmente la obra de Antonio Gaudí.

- Explica las principales características del movimiento surrealista.

- Identificar las principales obras y los principales autores surrealistas.

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

- Analizar la importancia para el mundo del arte de Walt Disney como empresa.

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

- Comentar la evolución en la forma escultórica, la ruptura de la forma.

- Comparar la técnica del collage aplicada a diferentes motivos, por ejemplo entre la obra de Josep Renau y Matisse.

- El Funcionalismo y las Décadas 40-50.

- Debatir acerca de los valores plásticos de la arquitectura funcional.

- Relacionar el origen del diseño industrial y la producción en serie.

- Analizar la evolución en la arquitectura, intentando dilucidar posibles estilos, o evolución desde los edificios anteriores.

- 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.

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

- Comentar la evolución escultórica en occidente.

- Comentar la evolución del cine de animación.

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

- Describir la obra arquitectónica de Zaha Hadid.

- Explicar la importancia de internet en la creación artística.

**PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN**

**Fundamentos del Arte 2º Bachillerato**

**CALIFICACIÓN POR EVALUACIONES.**

Se tratará de dar un valor objetivo al proceso de aprendizaje llevado a cabo por el alumno. La calificación de cada evaluación se obtendrá entre los dos siguientes parámetros:

1. Realización de exámenes que valoren tanto aspectos teóricos, como de resolución práctica de ejercicios de comentario y análisis de obras de arte similares a los formulados en las pruebas de acceso a la universidad. El número de exámenes que se realicen por evaluación, será variable según la prolongación de los contenidos.
2. La realización de trabajos individuales, y grupales tendrá como objetivo valorar la adquisición de aquellos contenidos relacionados con la práctica de lo exigido. Aquellos trabajos que se entreguen fuera de plazo, se recogerán pero se calificarán a la baja y se les informará debidamente a los alumnos.

**La nota media de cada evaluación se obtendrá valorando las pruebas específicas en un 90% y los trabajos individuales y grupales en un 10%.**

**RECUPERACIÓNES DURANTE CURSO.**

Para aprobar durante una misma evaluación aquellas calificaciones de trabajos o exámenes no superados, se podrán hacer recuperaciones antes de que dicha evaluación acabe. En el caso de los trabajos de comentario y análisis de obras de arte se podrán corregir errores, ampliarlos y completarlos . En el caso de suspender pruebas escritas se podrán repetir.

Durante el curso se podrán recuperar las evaluaciones pendientes anteriores, en las fechas inmediatamente posteriores, dando un plazo suficiente para la presentación y estudio:

- Para los trabajos prácticos se realizarán aquellos no entregados, se corregirán errores de los suspendidos o se volverán a ejecutar ampliando y completando los aspectos insuficientes.

- Para recuperar los exámenes suspendidos habrán de presentarse a nuevas pruebas a fin de superar los contenidos.

En la evaluación Final de Junio podrán presentarse a una prueba escrita con los contenidos de las evaluaciónes pendientes. También presentaran los trabajos que sean requeridos a cada alumno por parte de la profesora que se reunirá con ellos de forma particular al terminar la 3ª evaluación. A estas mismas presentaciones podrán optar aquellos alumnos que deseen subir nota.

**CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN FINAL DE JUNIO.**

**La nota de final de curso será el resultado de la media aritmética entre las tres evaluaciones, conocidos los resultados de las recuperaciones mencionadas.**

**CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA.**

Los alumnos que hayan suspendido la asignatura Fundamentos del Arte de 2º en La Evaluación Final, podrán presentarse a la Evaluación Extraordinaria dándose la posibilidad de las siguientes situaciones:

* Alumnos con todo el curso pendiente que tendrán que presentar una batería de los ejercicios prácticos más representativos del curso o de aquellos peor ejecutados. Después de estudiar cada caso de forma individual, se realizarán las particulares propuestas de ejercicios.
* Alumnos con alguna evaluación pendiente que presentarán los ejercicios más significativos de esa o esas evaluaciones. También se tratará cada caso de forma particular, con propuestas individuales.
* Realización de un examen de recuperación, en el que deberán demostrar el conocimiento de los contenidos no superados.

**TRABAJOS MONOGRÁFICOS PARA SUBIR NOTA**

Según el reglamento del centro, existe la posibilidad de que los alumnos de Bachillerato, puedan realizar trabajos de investigación que puedan subir la calificación de final de curso. La estructura y formato del texto están recogidos en un documento del que los alumnos serán informados. Existe la opción de hacer un trabajo multidisciplinar.

Los trabajos de Fundamentos del Arte deberán además incluir las imágenes a las que aluda el texto y los dibujos de creación propia que ellos consideren, si se trata de un trabajo de investigación dentro de la creación artística.

**TARJETA DE VISITAS A EXPOSICIONES, MONUMENTOS Y MUSEOS**

Los alumnos dispondrán de una tarjeta para ser firmada por los profesores en las visitas a exposiciones, monumentos y museos, que se valorará a la hora de poner la calificación de cada evaluación. Cada una de las actividades se valorará con 0,10 puntos, pudiendo sumar hasta un punto por evaluación.

**CONTENIDOS MÍNIMOS POR UNIDADES EN CASO DE CONFINAMIENTO TEMPORAL DE ALGÚN ALUMNO.**

**FUNDAMENTOS DEL ARTE 2º BTO**

**U1: El Romanticismo**

**- Reconocer las claves teóricas de la obra artística romántica.**

- **Comentar la composición de elementos pictóricos y narrativos de cuadros emblemáticos de la pintura romántica.**

- **Analizar las etapas pictóricas de Goya.**

**U2: El Romanticismo tardío. 1850-1900**

**- Reconocer los elementos de estilos anteriores aplicados a edificios de la época. Arquerías, columnas, decoración, etc.**

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

**U3: Las Vanguardias**

**- Conocer la biografía de Cézanne, 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.**

**- Distinguir la técnica pictórica impresionista, de la utilizada por los "Nabis" y por los "Fauves".**

**- Analizar la obra pictórica de Van Gogh.**

**- El Cubismo Análizar características y ruptura con lo anterior.**

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

**U4: El Modernismo-Art Nouveau**

**- Debatir acerca de la obra modernista en Europa, extensión y duración cronológica.**

**- Reconocer el modernismo español, especialmente la obra de Antonio Gaudí.**

**U5: El Surrealismo y otras Vanguardias**

**- Explica las principales características del movimiento surrealista.**

**- Identificar las principales obras y los principales autores surrealistas.**

**U6: Los Felices Años Veinte. El Art Decó**

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

**U7: La Gran Depresión y el Arte de su época.**

**- Analizar la importancia para el mundo del arte de Walt Disney como empresa.**

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

**U8: La Segunda Guerra Mundial**

**- Comentar la evolución en la forma escultórica, la ruptura de la forma.**

**- Comparar la técnica del collage aplicada a diferentes motivos, por ejemplo entre la obra de Josep Renau y Matisse.**

**- El Funcionalismo y las Décadas 40-50.**

**- Debatir acerca de los valores plásticos de la arquitectura funcional.**

**- Relacionar el origen del diseño industrial y la producción en serie.**

**U 10: Los Años 60-70**

**- Analizar la evolución en la arquitectura, intentando dilucidar posibles estilos, o evolución desde los edificios anteriores.**

- **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.**

**U11: Los Años 80-90**

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

- **Comentar la evolución escultórica en occidente.**

- **Comentar la evolución del cine de animación.**

**U12: Últimas tendencias**

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

- **Describir la obra arquitectónica de Zaha Hadid.**

- **Explicar la importancia de internet en la creación artística.**