



GOBIERNO  
DE  
CANTABRIA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y TURISMO

DPTO.:  
CURSO 20/21



IES BERNARDINO DE ESCALANTE  
LAREDO

## INFORMACIÓN AL ALUMNADO

EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL  
DEPARTAMENTO DE DIBUJO.2020-21

DIBUJO



NIVEL: 1º ESO

MATERIA: PLÁSTICA Y VISUAL

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.

Los estándares de color negro son los esenciales en el escenario A (presencial) y B (semipresencial)

Los estándares de color rojo son los esenciales en el escenario C.

**BLOQUE 1:**

**CONTENIDOS**

Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro.

El color: colores primarios y secundarios, sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos. Las texturas: textura visual y textura táctil.

Técnicas para la creación de texturas.

Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.

Evaluación y análisis de procesos creativos.

El collage, distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.

Procedimientos y técnicas: secas, húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados.

Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Significación de las imágenes: significante-significado. Símbolos e iconos. Iconicidad.

Elementos de la imagen y su significación. Encuadre Formato y composición.



El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.

Realización de un proyecto de animación.

Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y el cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.

Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.

Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.

Ángulos. Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.

Proporcionalidad: división de un segmento mediante el teorema de Thales.

Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas.

Los triángulos: clasificación y trazados.

Los cuadriláteros: clasificación y trazados.

Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. La proporción: teorema de Thales.

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

**1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráficas plásticas propias y ajenas.**



Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, aplicándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.

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

**Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.**

**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, etc.).**

Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y de obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

**Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.**

**Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándole en relación con sus características formales y en relación con su entorno.**

**5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.**

Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.



**6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.**

**7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.**

**Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.**

Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

**10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.**

**Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.**

**Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.**

Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones), valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

**Utiliza el papel como material, manipulando, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para realizar composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.**

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

**Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.**



Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades

**1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.**

**Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.**

Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

**3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.**

Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo

tema. Distingue símbolos de iconos.

Diseña símbolos e iconos.

Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo sus elementos.

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

Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

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

Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

**Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y carteles, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.**

**Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.**

Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.



Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

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

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

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

**12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados.**

**13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales**

14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

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

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

**1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, y resalta el triángulo que se forma.**

**2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.**

**3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.**

**4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.**

**5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y**



**dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.**

**6.1. Identifica los ángulos de 30 o, 45 o, 60 o 90 o en la escuadra y en el cartabón.**

**7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.**

**8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.**

**9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.**

**10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.**

**Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de**

**Thales. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.**

**12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos).**

**13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.**

**14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.**

**15.1. Determina los puntos y las rectas de cualquier triángulo, construyendo las medianas, las bisectrices o las mediatrices correspondientes.**

**16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.**

**17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.**

**18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.**

**19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.**





**20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.**

**21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.**

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

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

**23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.**

**24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.**

**25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.**

**26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.**

**27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.**

**28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.**

**29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.**



### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

1.- Asistencia a todas las clases y en su defecto justificación de las ausencias. Comportamiento adecuado en las clases, manifestando este, con el respeto por su profesor, sus compañeros , y los materiales de trabajo tanto propios como ajenos 20%.

2.- Entrega total de los trabajos realizados, sin que la ausencia justificada de las clases sea motivo de no tener que presentar esos trabajos. Los trabajos se considerarán correctamente presentados cuando tengan un mínimo de limpieza 80%.

Nota : si en un trimestre no se realiza este tipo de actividades , el porcentaje se aplicará al de las láminas.

Estas actividades se publican en Classroom y los alumnos las presentan a través de fotografías o aplicaciones de scanner.

Debido a la situación actual, en caso de ausentarse del aula, en vez de la clase teórica donde se explican conceptos y se proponen tareas para su adquisición o la realización de exámenes, se opta por trabajos prácticos que requieran un menor grado de intervención por parte del docente como la búsqueda de información, lectura de instrucciones, visionado de videos o pequeñas tareas de investigación. El intercambio de información se realizará a través de la plataforma classroom.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EL MODO SEMIPRESENCIAL

Los mismos que en el modo presencial.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EL MODO NO PRESENCIAL

Todas las actividades de classroom cuentan el 100 %

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se plantean tres evaluaciones parciales a lo largo del curso de cuya nota media se obtiene la evaluación final. La evaluación inicial es cualitativa, no va acompañada de notas, sino de un informe.

Inicial / 1ª EVA. + 2ª EVA. + 3ª EVA = EVALUACIÓN FINAL

En cualquier caso es necesario haber realizado todas las pruebas objetivas; entregadas



todos los ejercicios propuestos en clase y haber presentado el cuaderno de apuntes y cuantos instrumentos de evaluación se soliciten a lo largo del curso.

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

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

#### PRUEBA EXTRAORDINARIA. 1º ESO

Para la prueba extraordinaria, los alumnos con la asignatura suspensa se presentarán a una prueba objetiva que certifique el dominio de contenidos y estándares de aprendizaje de la asignatura sobre láminas de dibujo ó DIN A-4 utilizando el material básico de la asignatura.

El mismo día de la prueba se deberá entregar la totalidad de trabajos realizados durante el curso. La prueba consistirá en un conjunto de preguntas teóricas y la realización de una serie de actividades de carácter práctico.

La nota estará constituida por la suma de las notas de cada uno de los siguientes apartados en el momento de producirse la evaluación:

A / Prueba objetiva . 40 %

B/ Entrega de trabajos. Realizados durante el curso y durante el tiempo que separa la evaluación final y la extraordinaria 50 %

C/ Valoración de la evolución del alumno a lo largo del curso 10 %.

**NIVEL: 1º y 2º ESO**

**MATERIA: TALLER DE ACTIVIDADES CREATIVAS**

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.  
(Especificar, en negrita, los correspondientes para evaluar la prueba extraordinaria)

Los estándares de color negro son los esenciales en el escenario A (presencial) y B (semipresencial)

Los estándares de color rojo son los esenciales en el escenario C.

**BLOQUE 1:**



### CONTENIDOS

- A. Estudio y uso adecuado de los recursos, herramientas e instrumentos que se utilizan en el taller de actividades creativas.
- B. Desarrollo correcto de las diferentes fases del trabajo creativo.
- C. Diseño y elaboración de proyectos creativos sencillos desde una perspectiva de originalidad y/o funcionalidad.**
- D. Relación de la expresión creativa con otras materias del currículo: la expresión plástica, el cálculo, las tecnologías, el lenguaje, la música, ciencias sociales y naturales...**
- E. Importancia del trabajo en grupo. Desarrollo de actitudes de colaboración, respeto, responsabilidad, aceptación...

BLOQUE 1. HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS

BLOQUE 2. PROYECTOS (Diseño de objetos) BLOQUE 3. ANÁLISIS DE LOS OBJETOS BLOQUE 4. CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

- \* **Adquirir conciencia de las posibilidades de expresión creativa que ofrecen las tecnologías, los lenguajes plástico y visual y otros lenguajes artísticos, así como los recursos que proporciona el entorno. Con este criterio se valora la Capacidad del alumno para desarrollar su creatividad a través de la constatación de las posibilidades de expresión creativa que ofrecen las tecnologías,**



los lenguajes artísticos y otros recursos del entorno, y adecuarlos a las características y posibilidades creativas.

- \* Utilizar adecuadamente los instrumentos y recursos y herramientas propios de la materia, previniendo los riesgos que comporta un uso inadecuado de los mismos. Este criterio permite evaluar si el alumno es consciente de la importancia que tiene conocer los instrumentos y los recursos que se utilizan en los talleres que se desarrollen y cómo se utilizan. Igualmente, permite conocer si adopta actitudes de seguridad y prevención de los riesgos en el uso de los mismos.
- \* Diseñar y elaborar proyectos creativos sencillos, teniendo en cuenta, especialmente, su utilidad y funcionalidad, y estableciendo las relaciones que procedan en dichos proyectos y otras materias del currículo. Con este criterio se evalúa la capacidad del alumno para diseñar y elaborar diseños sencillos, relacionados con el taller correspondiente, que posibiliten al mismo tiempo, el uso de los mismos por parte del entorno próximo o en otros contextos. Igualmente se valora si el alumno es capaz de utilizar el conocimiento en otros ámbitos como el diseño, las artes y la elaboración de dichos proyectos.
- \* Desarrollar mediante la expresión creativa, actitudes personales y de relación social, tales como la perseverancia, responsabilidad, respeto, aceptación y colaboración. Este criterio permite conocer si, a través de la expresión creativa, el alumnado desarrolla actitudes relacionadas con la competencia social y ciudadana, y con el desarrollo personal.

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Los instrumentos de evaluación permiten la evaluación integral. Esto nos lleva a considerar como instrumentos de evaluación todas las actividades que alumnos y profesores realizan en el aula. Estos instrumentos los hemos agrupado de la siguiente manera:

Laminas y producciones artísticas : 80 %.

Otros trabajos : presentaciones , búsqueda de información , análisis, comentarios, cuaderno de apuntes 20 %

Nota : si en un trimestre no se realiza este tipo de actividades , el porcentaje se aplicará al de las láminas.

Estas actividades se publican en Classroom y los alumnos las presentan a través de fotografías o aplicaciones de scanner.



## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EL MODO SEMIPRESENCIAL

Los mismos que en el modo presencial.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EL MODO NO PRESENCIAL

Todas las actividades de classroom cuentan el 100 %

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La nota final de la evaluación será por tanto el resultado de sumar todos los apartados, obteniéndose como máximo la calificación de 10. Se consideran superados los objetivos de la materia cuando el alumno alcance como mínimo la calificación de 5 puntos

La calificación final se obtiene de la nota media de las evaluaciones parciales.

### PRUEBA EXTRAORDINARIA

Para la prueba extraordinaria, los alumnos con la asignatura suspensa se presentarán a una prueba objetiva que certifique el dominio de contenidos y estándares de aprendizaje de la asignatura sobre láminas de dibujo ó DIN A-4 utilizando el material básico de la asignatura y la classroom.

El mismo día de la prueba se deberá entregar la totalidad de trabajos realizados durante el curso. La prueba consistirá en la realización de una serie de actividades de carácter práctico y su presentación en la classroom.

La nota estará constituida por la suma de las notas de cada uno de los siguientes apartados en el momento de producirse la evaluación:

A / Prueba objetiva, 80 %

B/ Entrega de trabajos. Realizados durante el curso y durante el tiempo que separa la evaluación final y la extraordinaria, 10 %

C/ Valoración de la evolución del alumno a lo largo del curso, 10 %



En ningún caso el apartado B servirá para suspender al alumno, en el caso de que éste apruebe el examen con un 5 o más.

**NIVEL: 3º ESO**

**MATERIA: PLÁSTICA Y VISUAL**

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.

Los estándares de color verde son los esenciales en el escenario B y C.

**BLOQUE 1:**

**CONTENIDOS**

Los elementos configuradores del lenguaje visual:

-El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.

-La luz, el claroscuro. Valores expresivos.

-El color, colores primarios, secundarios. Color luz. Color pigmento.

La textura visual y táctil.

La composición: Tipos, Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo

Técnicas gráfico plásticas: Técnicas secas, húmedas y mixtas: carboncillo, grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, ceras, témpera y collage Adecuación a las intenciones expresivas.

El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para lo obtención de imágenes gráfico-plásticas.

La percepción visual: -El proceso de la percepción. -Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.

-Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.

La imagen: Definición. Significante y significado de la imagen. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic

Comunicación visual y audiovisual: Elementos de la comunicación, funciones y finalidades.

Lenguajes y códigos audiovisuales

-Imagen en movimiento: Tipos y fundamentos de la animación. -Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.

-Lenguaje publicitario audiovisual

Lenguaje Multimedia: tipos y Recursos digitales para su elaboración..

-Definición del punto, la línea y el plano. Tipos de planos

Repaso de Conceptos fundamentales: Recta, semirrecta y segmentos. Quebradas Curvas mixtas Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales..

-La circunferencia; sus elementos y propiedades.

-Teorema de Thales y su aplicación en la división de un segmento y como escala.

-Ángulos: Suma y resta. Medición de ángulos.

-Definición de los lugares geométricos destacables: mediatriz, bisectriz, circunferencia, rectas paralelas, planos paralelos.

-Triángulos. Rectas y puntos característicos y, Construcción. Resolución de problemas básicos.

Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos: cuadrado rectángulo. Rombo, romboide y trapecio.



Los polígonos. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia y conocido el lado. Métodos generales para la obtención de polígonos

- Tangencias: definición, Resolución de problemas más comunes: rectas tangentes a circunferencias, circunferencias tangentes a circunferencias, enlaces de rectas y curvas más comunes
- Óvalos, ovoides y espirales.
- Transformaciones básicas; definición, simetrías, giros, traslaciones básicas.
- Introducción a las proyecciones ortogonales desde su aplicación a las vistas principales de piezas sencillas. Principios generales de la normalización: acotación, escalas, rotulación, formatos.
- Perspectiva: tipos, fundamentos generales y construcción de perspectiva caballera e isométrico con su correspondiente reducción.

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

- 1.1. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea
- 2.1. 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...)
- 3.1. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas y usando las TIC, para expresar sensaciones por medio del uso del color y el claroscuro
- 4.1. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
- 4.2. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
- 4.3 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándoles en relación con sus características formales y en relación con su entorno
- 5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- 5.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
- 5.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
- 5.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
- 5.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, con poniéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- 5.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
- 5.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándole al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
- 6.1. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración obras plásticas, de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones
- 7.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
- 8.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 1.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.





- 1.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
- 2.1. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
- 3.1. Diseña símbolos e iconos.
- 4.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
- 4.2. Analiza una imagen, mediante una lectura objetiva y subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado
- 5.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Los instrumentos de evaluación persiguen la evaluación integral de los alumnos, la materia y de quienes la impartimos. Esto nos lleva a considerar como instrumentos de evaluación todas las actividades que alumnos y profesores realizan en el aula presencial o no presencial.

#### **INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:**

- Exámenes, trabajos escritos, tomas de apuntes, comentarios sobre lecturas específicas, controles, trabajos de reflexión y análisis. Con estos trabajos podremos medir el grado de comprensión, captación, y fijación de conceptos, así como la fluidez y corrección para expresar por escrito ideas, emociones y sensaciones gráfico-plásticas. También permitirá conocer si los alumnos adquieren el sentido crítico necesario, su actitud frente a la materia y su capacidad de organización.
- Trabajos gráfico-plásticos individuales. Servirán para evaluar el grado de conceptualización aplicada, la originalidad, la sensibilidad y la percepción. Los procesos de trabajo, el dominio y buen uso de los materiales y técnicas, el orden, la limpieza y presentación, así como la dedicación y el esfuerzo personal e interés por la materia.

Estos dos tipos de instrumentos, en cualquiera de los escenarios que estemos, tendrán el mismo valor y se calificarán según la calidad en su desarrollo y adecuación de los mismos a la tarea propuesta. Añadir que la actitud poco apropiada o incorrecta hacia el trabajo, los compañeros o la profesora se penalizará (máximo 1 punto) en el caso de que estemos realizando sesiones presenciales.



CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

1ª EVA. + 2ª EVA. + 3ª EVA

-----= EVALUACIÓN FINAL

En cualquier caso es necesario haber realizado cuantos instrumentos de evaluación se soliciten a lo largo del curso. Se consideran superados los objetivos de la materia cuando el alumno alcance como mínimo la calificación final de 5 puntoS

NIVEL: **4º ESO**

MATERIA: **PLÁSTICA Y VISUAL.**

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.

(Especificar, en negrita, los correspondientes para evaluar la prueba extraordinaria)

Los estándares de color verde son los esenciales en el escenario B y C.

**BLOQUE 1,2,3,4:**

CONTENIDOS

- Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto línea, plano, iluminación y textura.
- Estructura de la forma y proporción.
- Simbología y psicología del color.
- Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.
- Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y



mixtas. Técnicas digitales.

-Técnicas básicas del grabado y estampación.

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

-Materiales y proceso generales de la obra tridimensional.

-Experimentación con distintos materiales de dibujo técnico.

Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados.

-Tangencias y enlaces

-Óvalo, ovoide, espiral.

-Geometría descriptiva. Tipos de proyección.

-Sistemas de representación: Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica. El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador

-La comunicación visual: elementos y finalidades.

-Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades.

-La imagen corporativa.

-Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.

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

-Composiciones modulares.

-Técnicas y procesos en la elaboración de diseños: Objetivos, realización del

proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.

-El diseño asistido por ordenador: Programas de dibujo

-Lenguaje audiovisual y multimedia

-Lenguaje audiovisual. Características.

-Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros fotográficos.



-Cámaras. Aplicaciones técnicas.

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

-Lenguaje televisivo. Géneros. Diseño publicitario: fundamentos y estilos.

Elementos y composición de los mensajes publicitarios. -El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.

-Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

Infografía, arte interactivo y videoarte.

Multimedia

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

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

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

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

**Cambia el significado de una imagen por medio del color.**

Conoce y elige los materiales adecuados para la realización de proyectos artísticos.

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

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

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



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

Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

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

Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos

Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

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.

Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño

Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.

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

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

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

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

. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

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

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Los instrumentos de evaluación permiten la evaluación integral. Esto nos lleva a considerar como instrumentos de evaluación todas las actividades que alumnos y profesores realizan en el aula. Estos instrumentos los hemos agrupado de la siguiente manera:

Laminas y producciones artísticas : 80 %.

Otros trabajos : presentaciones , búsqueda de información , análisis, comentarios, cuaderno de apuntes 20 %

Nota : si en un trimestre no se realiza este tipo de actividades , el porcentaje se aplicará al de las láminas y producciones artísticas.



Estas actividades se publican en Classroom y los alumnos las presentan a través de fotografías o aplicaciones de scanner.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EL MODO SEMIPRESENCIAL

Los mismos que en el modo presencial.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EL MODO NO PRESENCIAL

Todas las actividades de classroom cuentan el 100 %

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La nota final de la evaluación será por tanto el resultado de sumar todos los apartados, obteniéndose como máximo la calificación de 10. Se consideran superados los objetivos de la materia cuando el alumno alcance como mínimo la calificación de 5 puntos

La calificación final se obtiene de la nota media de las evaluaciones parciales.

Para la prueba extraordinaria, los alumnos con la asignatura suspendida se presentarán a una prueba objetiva que certifique el dominio de contenidos y estándares de aprendizaje de la asignatura sobre láminas de dibujo ó DIN A-4 utilizando el material básico de la asignatura.

El mismo día de la prueba se deberá entregar la totalidad de trabajos realizados durante el curso. La prueba consistirá en un conjunto de preguntas teóricas y la realización de una serie de actividades de carácter práctico.

La nota estará constituida por la suma de las notas de cada uno de los siguientes apartados en el momento de producirse la evaluación:

A / Prueba objetiva 80 %

B/ Entrega de trabajos. Realizados durante el curso y durante el tiempo que separa la evaluación final y la extraordinaria, 10 %



C/ Valoración de la evolución del alumno a lo largo del curso, 10 %

En ningún caso el apartado B servirán para suspender al alumno, en el caso de que éste apruebe el examen con un 5 o más.

**NIVEL: 1 Bachillerato**  
**MATERIA: DIBUJO TÉCNICO**

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.

DIBUJO TÉCNICO DE CIENCIAS Y ARTES : escenario B y C SE MARCAN EN VERDE LOS ESTÁNDARES ESENCIALES

**BLOQUE 1:**

**CONTENIDOS**

Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.  
Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte.

Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Trazados fundamentales en el plano.

Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz.

Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos. Ángulos en la circunferencia. Arco capaz, aplicaciones Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.

Elaboración de formas basadas en redes modulares.

Trazado de polígonos regulares. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.





Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales.  
Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas.

Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.

Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.  
Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.

Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías.  
Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D

Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte.

Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.

Clases de proyección.

Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.

Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.

Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.

Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones.  
Aplicaciones. Abatimiento de planos. Aplicaciones.

Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos Secciones planas.  
Determinación de su verdadera magnitud. Sistema de planos acotados.  
Aplicaciones.

Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.



Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.

Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas

Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas.

Acotación. Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

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.

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.

Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones

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



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

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 utilizándose con la precisión requerida

Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas

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

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

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 industria

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

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

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



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

Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada

Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada 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

Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isométricas y caballeras)

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.

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

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.

Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado

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

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

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

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, tratándose a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas

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.

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, disponiéndose adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.

Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma

Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Los procedimientos que se utilizarán para evaluarlas serán los siguientes:

Recogida de datos por análisis sistemático del TRABAJO DEL ALUMNO (trabajo cotidiano en el aula, corrección de láminas, intervenciones en clase, etc.). Los alumnos



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

Realización de PRUEBAS ESPECÍFICAS a lo largo de la unidad didáctica y bloques, que ayuden a valorar la adquisición de ciertos contenidos teóricos y técnicos.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EL MODO SEMIPRESENCIAL

Los mismos que en el modo presencial.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EL MODO NO PRESENCIAL

Las actividades y trabajos del classroom contarán el 100%

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se realizará al menos un ejercicio escrito por evaluación, que en algunos casos serán dos ya que preferimos realizar pruebas escritas al final de cada bloque. Este examen escrito determinará un 60% de la nota de la evaluación. Los trabajos realizados y presentados determinarán entre un 40%, se tendrá en cuenta en la composición de la nota el trabajo en clase y la actitud.

Los exámenes tendrán ejercicios análogos a los que el alumno ha realizado en clase previamente, los cuales tendrán carácter de problema y/o teoría. Al alumno se le indicará, en lo posible, la puntuación que corresponde a cada uno de los ejercicios del examen, si el problema tiene carácter global se valorará los pasos seguidos por el alumno para solucionarlo. La calidad formal del dibujo (precisión en la realización) tendrá una incidencia en la nota final. No se calificarán ejercicios que no se puedan “leer”, es decir, que no se utilicen los grosores de lápices adecuados. Se deben dejar siempre las construcciones auxiliares en lapicero fino distinguiéndose de la solución. No se tendrán en cuenta construcciones aproximadas que no se basen en criterios razonados.

Las láminas realizadas por el alumno durante las clases sirven para poder superar las pruebas y ayudan a clarificar la nota final, teniéndose en cuenta el trabajo y el esfuerzo en el redondeo de notas, bien en positivo como en negativo.

La CALIFICACIÓN FINAL de junio se obtendrá ponderando la media aritmética de cada una de las tres evaluaciones y el proceso de aprendizaje y mejora observado en cada alumno a lo largo del curso.



**NIVEL: 1º BACHILLERATO**  
**MATERIA: FUNDAMENTOS DEL ARTE I**

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.

Los estándares de color verde son los esenciales en el escenario B y C.

<b>BLOQUE 1:</b>
<b>CONTENIDOS</b>
<p>Bloque 1. Los orígenes de las imágenes artísticas. Arte rupestre: pintura, escultura y técnicas. Representación simbólica. Las cuevas de Altamira y el arte rupestre paleolítico del norte de España. Las construcciones megalíticas. Stonehenge, mito y realidad.</p> <p>Bloque 2. Las grandes culturas de la Antigüedad Egipto. Cultura sedentaria y agrícola, arquitectura y obra civil. Culto a los muertos, inmortalidad y resurrección. El mito de Isis. El idealismo en la representación. Faraon-Dios. La pintura: esquematización narrativa. Rigidez narrativa y rigidez política. Pintura a la encáustica. La escultura: Idealismo y naturalismo. Mobiliario y objetos suntuarios. Mesopotamia y Persia: Hechos artísticos relevantes: restos arqueológicos. China: escultura en terracota.</p> <p>Bloque 4. El origen de Europa. Grecia. Grecia entre Egipto y Persia. Política y Arte: El Partenón. Arquitectura griega: Elementos constitutivos. Religión y arte: Fidias. Apología del cuerpo humano. Fuerza y sensualidad. Evolución de la forma desde el hieratismo egipcio: arte arcaico, clásico y helenístico. Arte helenístico: naturalismo y expresividad, emoción y tensión dramática. Cerámica griega: iconología, recursos ornamentales. Técnicas: negro sobre rojo. Andócides. Rojo sobre negro. Objetos de la cultura griega: figuras, herramientas, joyas. El teatro griego: arquitectura, temas, recursos iconográficos.</p> <p>Bloque 5. El Imperio occidental: Roma. Roma. La gran cultura mediterránea. El arte etrusco: Elementos identificatorios. La estructura política romana y su relación con el arte. Clasicismo e idealización en las esculturas y bustos de emperadores.</p>



La obra civil romana. Arquitectura. Basílica. Obras públicas. La pintura romana. Técnica del fresco. La literatura y el teatro romano. Artes aplicadas: mobiliario, objetos y vestimentas.

Bloque 6. El Arte Visigodo, Prerrománico e Hispanomusulmán.

Fin del Imperio Romano de occidente. El arrianismo. Arquitectura: pérdida de la técnica arquitectónica romana. El arte prerrománico asturiano. La escultura: relieves en los capiteles.

Técnicas y motivos iconográficos. Arte de los pueblos del norte de Europa. Normandos. Los códices miniados. La ilustración en pergamino. Técnicas. Iconografía medieval.

Pergaminos y códices. Técnicas. Iconografía medieval. Pergaminos y códices. Joyería visigoda.

El arte árabe en la península ibérica. El islamismo. El arco de herradura. Arte mozárabe

Bloque 7. El Románico, arte europeo.

Creación y difusión del románico. La orden benedictina y San Bernardo de Claraval.

El milenarismo y su influencia en el arte.

El simbolismo románico: La luz. Mandorla. Pantocrátor. Jerarquización.

La esquematización en la representación figurativa. Arquitectura: Características. Edificios representativos. Pintura románica: Características iconológicas. Escultura. Imágenes religiosas. Capiteles. Pórticos. Ropa, mobiliario, costumbres. Vida cotidiana.

Bloque 8. El Gótico.

Desarrollo económico europeo.

Auge de las ciudades.

El Gótico, arte europeo. Extensión geográfica. Arquitectura: edificios públicos y religiosos.

La catedral gótica. Características. La bóveda ojival. Rosetón. Pináculos. Los vitrales góticos.

Etapas del Gótico: inicial, pleno y florido.

Pintura gótica. Pintura sobre tabla. Técnica. Estucado. Dorado. Estofado.

Escultura, evolución desde el arte románico.

Vestimentas y costumbres.

Bloque 9. El Renacimiento.

El Renacimiento. Estilo identificador de la cultura europea.

Etapas: Trecento, Quattrocento, Cinquecento. Expansión del Renacimiento desde Italia al resto de Europa. Florencia (los Medici) y Roma (el papado). Arquitectura del Renacimiento. Tipología y edificios principales. Escultura: Donatello.

Pintura: de la representación jerárquica medieval a la visión realista: Piero della Francesca, Giotto di Bondone, Masaccio.

Pintura al óleo. Técnica. Canon renacentista: Sandro Botticelli.

Leonardo da Vinci: vida y obras.

El colorido veneciano: Tiziano, Tintoretto. Veronés.





**Bloque 10. Miguel Ángel Buonarroti.**

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

**Bloque 11. El Renacimiento en España.**

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

**Bloque 12. El Barroco.**

Origen. La crisis política europea. La guerra de los treinta años. La política española. El concilio de Trento y su importancia en el cambio iconográfico en las imágenes religiosas. El exceso, el desequilibrio manierista, la asimetría en el arte barroco. Características de la arquitectura barroca. Borromini. Bernini. La catedral de Murcia. Púlpito de la Catedral de San Pedro. La columna salomónica. Escultura barroca. La imaginería española. Técnica y temática. Gregorio Fernández, Alonso Cano, Pedro de Mena. La pintura barroca. El tenebrismo. Caravaggio. Naturalismo. Valdés Leal, Murillo. El realismo. Diego de Silva Velázquez. La pintura flamenca: Rubens, Rembrandt. El costumbrismo holandés: Vermeer. Carel Fabritius. Música. El nacimiento de la ópera. Elementos compositivos de la ópera: música, libreto, escenografía, atrezzo, vestuario. Músicos importantes: Antonio Vivaldi, Claudio Monteverdi, George Friedrich Händel, J. S. Bach, Georg P. Telemann, Jean-Philippe Rameau, Domenico Scarlatti. Mobiliario, indumentaria y artes decorativas del barroco.

**Bloque 13. El Rococó. Francia. Resto de Europa.**

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

**Bloque 14. El Neoclasicismo.**

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



Auguste Dominique Ingres Mobiliario. Francia, estilos Luis XVI, estilo imperio. Joyería. Relojes. Vestuario. Porcelana

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

##### Bloque 1. Los orígenes de las imágenes artísticas.

- 1.1. Identifica las imágenes rupestres y las relaciona con las imágenes tribales o étnicas existentes actuales en el mundo.
- 2.1. Relaciona las imágenes con un posible significado iconológico.
- 3.1. Compara las imágenes prehistóricas con las imágenes de grupos étnicos de la actualidad, estableciendo posibles paralelismos.
- 3.2. **Relaciona la iconografía rupestre con composiciones de artistas actuales.**
- 4.1. Analiza, a partir de fuentes historiográficas, la técnica del arte rupestre y su posible aplicación en la actualidad.
- 5.1. Analiza Stonehenge debatiendo acerca de su autenticidad simbólica e histórica.

##### Bloque 2. Las grandes culturas de la Antigüedad

- 1.1. **Reconoce las imágenes de los restos arqueológicos relevantes y las ubica con la cultura correspondiente.** 2.1. Relaciona el tipo de vida sedentario con el auge de la arquitectura y de las obras públicas. 2.2. Infiere la relación entre la escultura oficial y su patrocinador y la asocia con el tipo de imagen a representar. 2.3. **Establece una relación causa forma entre la estructura política y la plasmación plástica que de ella se hace.**
- 3.1. Analiza la relación existente entre el culto a Isis y su enlace con la religión judeocristiana. 4.1. **Explica la organización narrativa de las pinturas egipcias.** 5.1. **Analiza las piezas escultóricas egipcias.**
- 6.1. **Explica la elaboración de la técnica de la encáustica.**
- 7.1. Elabora un eje cronológico comparativo de las culturas persa, egipcia y china. 7.2. Compara la iconografía de las culturas persa, egipcia y china.
- 8.1. Identifica la concepción formal de las esculturas del mausoleo frente a otras obras arqueológicas.
- 9.1. Relaciona la creación del mausoleo del primer emperador Qin Shi Huang con la historia de China y su trascendencia política y social.
- 10.1. Reconoce y explica la técnica de la terracota.  
escultura naturalista.
- 11.1. Describe las diferencias entre la escultura idealista y la escultura naturalista

##### Bloque 4. El origen de Europa. Grecia.

- 1.1. Relaciona el nacimiento de la cultura griega con la influencia de las culturas de Egipto y Persia.
- 2.1. **Identifica los elementos esenciales de la arquitectura griega.**
- 3.1. **Comenta las diferencias entre las tres épocas esenciales del arte escultórico griego.**
- 4.1. **Describe las diferencias entre los tres órdenes clásicos: dórico, jónico y corintio**
- 5.1. Analiza la simbología de las deidades griegas. 5.2. Describe la relación entre la escultura griega, romana, renacentista y neoclásica. 6.1. **Compara la evolución**



cronológica de la cerámica griega desde el estilo geométrico hasta el helenístico. 7.1. Compara restos arqueológicos de joyas y objetos en las diferentes culturas coetáneas a la cultura griega: fenicios, persas y egipcios. 8.1. Conoce las partes y estructura del teatro griego.

#### Bloque 5. El Imperio occidental: Roma.

- 1.1. Relaciona el nacimiento de la cultura romana y la influencia griega. 1.2. Sitúa en el mapa del Mediterráneo las culturas griega, romana y fenicia.
- 2.1. Relaciona la expansión política y artística romana con el empleo del latín y el derecho romano. 3.1. Identifica los elementos arquitectónicos y construcciones esenciales de la cultura romana.
- 4.1. Compara las basílicas del imperio romano y las iglesias construidas posteriormente.
- 5.1. Relaciona el Panteón de Agripa con la iglesia de Santa María de las Flores y con la Basílica de San Pedro del Vaticano
- 6.1. Explica e identifica los elementos característicos de los diferentes estilos de la pintura romana.
- 7.1. Relaciona el teatro actual con los teatros griego y romano.
- 8.1. Establece la relación entre la historia de Pompeya y Herculano y su influencia en el arte europeo posterior. 8.2. Comenta la vestimenta romana y su aplicación en la historia del arte posterior.

#### Bloque 6. El Arte Visigodo, Prerrománico e Hispanomusulmán.

- 1.1. Identifica los principales monumentos del prerrománico español. 1.2. Compara la escultura romana y visigoda.
- 2.1. Reconoce las claves políticas que llevan a la decadencia del imperio romano. 2.2. Relaciona el fin del imperio romano y la disgregación artística europea. 2.3. Compara la pintura visigoda y romana anterior
- 3.1. Identifica las principales características de los templos visigodos a partir de fuentes historiográficas de ejemplos representativos.
- 4.1. Relaciona el arco de herradura y su empleo en el arte árabe de la Península Ibérica.
- 5.1. Reconoce las principales características de los artesonados de madera en ejemplos representativos: 6.1. Analiza el libro del Apocalipsis y su aplicación al arte de todos los tiempos. 6.2. Reconoce la técnica de la pintura y escritura sobre de la iconografía medieval a partir de códices y pergaminos representativos. 6.2. Reconoce la técnica de la pintura y escritura sobre pergamino.
- 7.1. Explica la técnica de la joyería visigoda a partir de fuentes historiográficas que reflejen piezas representativas.
- 8.1. Identifica el arte de los pueblos del norte de Europa y los elementos similares localizados en España

#### Bloque 7. El Románico, arte europeo.

- 1.1. Relaciona la obra de los frailes benedictinos y la internacionalización del arte románico. 1.2. Relaciona el Camino de Santiago y su importancia religiosa con la aplicación del arte románico.
- 2.1. Comenta la evolución del arte naturalista romano al arte simbólico románico. 2.2. Reconoce las principales características de la arquitectura románica, identificando visualmente los elementos que la diferencian. 2.3. Describe los elementos románicos



de las iglesias españolas más representativas, indicando posibles añadidos posteriores.

- 3.1. Comenta la identificación entre época románica y las teorías milenaristas del fin del mundo surgidas en torno al año 1000.
- 4.1. **Reconoce la importancia de la luz en la iconografía de la arquitectura románica.**
- 5.2. **Explica los elementos formales y la finalidad de la escultura románica.**
- 6.1. **Identifica la iconografía románica.**
- 7.1. Compara la vida cotidiana de las ciudades en época románica con la vida cotidiana del imperio romano, valorando la calidad de vida y costumbres de unas y otras.
- 8.1. Comenta la organización narrativa a partir de obras representativas.
- 9.1. Relaciona elementos formales de la plástica románica con creaciones posteriores.

#### Bloque 8. El Gótico.

- 1.1. Analiza la situación económica europea en el siglo XIII y su relación con el nacimiento del Gótico.
- 2.1. Comenta los elementos góticos y su aplicación a las catedrales españolas más representativas.
- 3.1. **Identifica y nombra correctamente los elementos principales del arte gótico a partir de fuentes historiográficas de muestras representativas.**
- 4.1. Identifica la tipología gótica en edificios cronológicamente posteriores, especialmente en el neogótico del siglo XIX.
- 5.1. Analiza el proceso de fabricación e instalación de los vitrales en catedrales más representativas
- 6.1. **Explica el cambio formal de la escultura románica a la gótica**
- 7.1. Identifica los elementos de la pintura gótica a partir de fuentes historiográficas. 7.2. **Explica el proceso técnico de la pintura sobre tabla.**
- 8.1. **Comenta el proceso de fabricación y aplicación de la pintura al temple.**
- 9.1. Identifica los elementos característicos de la vestimenta gótica a partir de fuentes historiográficas.

#### Bloque 9. El Renacimiento.

- 1.1. **Analiza el origen del Renacimiento en Italia.** 1.2. Relaciona las etapas de la implantación del Renacimiento y la cronología gótica en Europa.
- 2.1. Comenta la importancia de la cultura romana en el arte del Renacimiento.
- 3.1. Analiza la relación de los elementos arquitectónicos aplicando la proporción áurea.
- 4.1. Identifica los cambios en la pintura desde el Gótico hasta el Renacimiento. 4.2. **Reconoce las principales pintores del Renacimiento y su autor.** 4.3. **Analiza la vida y obra de Leonardo da Vinci.** 4.4. **Explica la obra de Rafael Sanzio.**
- 5.1. **Compara la evolución de la pintura del primer Renacimiento hasta el colorido veneciano.**
- 6.1. **Identifica las esculturas, y trabajos en volumen, más emblemáticas del renacimiento.**
- 7.1. Analiza las vestimentas reflejadas en los cuadros del Veronés.
- 8.1. **Analiza el desarrollo y empleo de la perspectiva cónica en cuadros representativos de la época.** 9.1. **Describe la técnica de la pintura al óleo sobre lienzo y la relaciona con la pintura anterior sobre tabla.**
- 10.1. Debate acerca de las características de la pintura al temple y al óleo.



#### Bloque 10. Miguel Ángel Buonarroti.

- 1.1. Comenta la relación de los mecenas y el arte, especialmente entre los Medici, Julio II y Miguel Ángel. 2.1. Reconoce la importancia histórica de la obra en conjunto de Miguel Ángel. 2.2. Analiza la obra arquitectónica, escultórica y pictórica de Miguel Ángel. 3.1. Comenta el proceso de la creación de la pintura al fresco de la Capilla Sixtina. 4.1. Analiza la evolución iconográfica de la escultura de Miguel Ángel, remarcando de un modo especial las esculturas del final de su vida

#### Bloque 11. El Renacimiento en España.

- 1.1. Resume los principales hechos históricos relacionados con el arte español.
- 2.1. Explica la relación entre el emperador Carlos V y Tiziano. 2.2. Explica la fallida relación entre Felipe II y el Greco.
- 3.1. Identifica la tipología del edificio renacentista, en referencia a edificios emblemáticos españoles.
- 4.1. Compara la escultura religiosa española, con la escultura italiana coetánea.
- 4.2. Analiza la expresividad en la obra de Alonso Berruguete.
- 5.1. Comenta la obra de El Bosco y su relación con la monarquía española.
- 5.3 Analiza la obra pictórica del Greco y su relación con la iconología Bizantina. 6.1. Analiza la obra de la pintora Sofonisba Anguissola.
- 7.1. Reconoce los instrumentos musicales del Renacimiento.
- 7.2. Analiza la obra musical de Tomás Luis de Victoria.
- 8.1. Identifica la tipología del mueble del Renacimiento. Arcas, arquetas, bargueños, sillones fraileros. 8.2. Analiza los trajes de los personajes de los cuadros del Renacimiento, especialmente en la obra de Sánchez Coello.

#### Bloque 12. El Barroco.

- 1.1. Relaciona la situación política europea con la evolución del Renacimiento hacia el Barroco, así como en España. 1.2. Analiza las instrucciones emanadas del Concilio de Trento acerca de la manera de representar en las iglesias. 1.3. Analiza el púlpito de la Basílica de San Pedro y sus elementos identificativos. 1.4. Analiza las peculiaridades de la imaginería española: temática y técnica.
- 2.1. Identifica las principales características de la arquitectura barroca.
- 3.1. Relaciona el arte barroco europeo y el arte colonial hispanoamericano. 3.2. Compara el barroco con creaciones formales recargadas o barroquistas posteriores.
- 4.1. Describe y compara fachadas de las iglesias más representativas del arte barroco, con otras renacentistas y el arte colonial hispanoamericano. 5.1. Comenta los principales trabajos de Gian Lorenzo Bernini escultor y su evolución desde la escultura de Miguel Ángel Buonarroti. 5.2. Analiza la obra El éxtasis de Santa Teresa y su relación con artistas posteriores.
- 6.1. Identifica las principales obras de la imaginería religiosa española.
- 7.1. Compara la escultura de Bernini y de Gregorio Fernández.
- 8.1. Identifica a los principales pintores barrocos. 8.2. Analiza el tratamiento de la perspectiva en "Las Meninas" de Velázquez. 8.3. Compara la técnica pictórica de Velázquez con la pintura impresionista posterior. 8.4. Analiza la obra pictórica de Peter Paul Rubens y Rembrandt Harmenszoon van Rijn. 8.5. Explica la pintura costumbrista holandesa: tratamiento pictórico, tamaño del lienzo, técnica.



9.1. **Relaciona a Michelangelo Merisi da Caravaggio con José de Ribera, Juan de Valdés Leal y Diego de Silva Velázquez.**

10.1. Reconoce la tipología musical de la música barroca. 10.2. Identifica las piezas más reconocibles de los compositores de esta época: Vivaldi, Monteverdi, Haendel, J. S. Bach, Telemann, Rameau, Scarlatti.

11.1. Describe los principales componentes de una ópera. 12.1. Compara el mobiliario y los trajes del Renacimiento con los de la época barroca 13.1. Relaciona la caja oscura pictórica con la caja fotográfica. 13.2. Comenta el uso de la caja oscura, relacionado con la obra de Carel Fabritius y otros posibles

Bloque 13. El Rococó. Francia. Resto de Europa.

1.1. Identifica el origen del rococó. Relaciona la situación política francesa y el rococó. 1.2. Analiza la evolución del barroco al rococó. 2.1. Compara la pintura barroca y la pintura rococó. 2.2. Analiza la diferente temática del barroco religioso a la pintura galante francesa. 2.3. Analiza el cuadro El columpio, de Jean-Honoré Fragonard. 3.1. Compara las obras pictóricas de Marie-Louise Vigee-Lebrun y los pintores masculinos de su época. 4.1. Relaciona la obra de Anton Rafael Mengs y los pintores europeos de su tiempo. 4.2. Compara las obras de Mengs con las de Goya y establece posibles influencias. 5.1. Analiza la obra de Francisco Salzillo. 5.2. Compara el diferente tratamiento iconológico de los motivos religiosos entre Gregorio Fernández y Salzillo. 6.1. Analiza, reconoce la obra musical de Wolfgang Amadeus Mozart: sonatas, conciertos de instrumentos solistas, sinfonías, etc. 6.2. Compara el "Réquiem" de Mozart con obras de otros autores. 7.1. Analiza el mobiliario rococó. Identifica el estilo Luis XV en mobiliario. 8.1. Analiza la tipología de la cerámica europea. Identifica la tipología de la cerámica europea en relación a la cerámica oriental. 8.2. Describe la evolución de la loza hasta la porcelana. 9.1. Identifica las características de la fabricación del vidrio

Bloque 14. El Neoclasicismo.

1.1. Compara la situación política francesa de Luis XVI y el estilo artístico que le relaciona.

1.2. Relaciona la vida de Napoleón y el estilo Imperio.

1.3. Compara los edificios neoclásicos en Europa, diferencias y semejanzas.

1.4. **Identifica los principales edificios neoclásicos europeos y americanos.**

2.1. Analiza las causas de la vuelta al clasicismo arquitectónico, escultórico y pictórico.

3.1. Infiere a partir del auge del comercio con Oriente el creciente gusto orientalizante de la moda europea.

4.1. Compara la obra de Antonio Canova con la escultura anterior.

4.2. Reconoce los principales trabajos de Canova y Carpeaux.

4.3. Compara la escultura de Canova y Carpeaux

5.1. Compara la obra pictórica de los pintores europeos más relevantes, por ejemplo: J. L. David y J. A. D. Ingres.

6.1. Explica la obra pictórica de los principales pintores ingleses: Thomas Lawrence, Joshua Reynolds y otros.

7.1. Compara la tipología entre el mobiliario Luis XV, Luis XVI y el estilo Imperio.



### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

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

1. Observación sistemática: Valoración del trabajo diario del alumnado y de su proceso de aprendizaje, actitud, participación, interés por la materia, hábitos de trabajo, técnicas de estudio empleadas respeto (hacia el profesor y el resto de compañeros/as), entrega de los ejercicios, etc.
2. Trabajos prácticos: Se propondrán trabajos prácticos y proyectos artísticos para ser realizados en varias sesiones en los que se aplicarán los conceptos teóricos desarrollados en cada unidad. En ellos se valorará: - Aplicación de conceptos teóricos y nivel de aprendizaje. - Adecuación a las normas e indicaciones expuestas en clase. - Uso correcto de la técnica gráfico-plástica correspondiente y/o destreza y habilidad en la ejecución de los ejercicios. - Actitud frente a la tarea propuesta. - Creatividad. - Relación, intercambio de ideas, participación en trabajos grupales, etc.
3. Realización de ejercicios escritos y exámenes sobre los temas desarrollados en clase

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El profesor pondrá en conocimiento de los alumnos los criterios de calificación que conlleva cualquier trabajo, actividad, control estricto, control oral, etc. en que sean evaluados. Una vez valorado cualquier trabajo, actividad, control estricto, control oral, etc., se comentará y se darán a conocer los resultados y las valoraciones de las pruebas, ejercicios o trabajos de evaluación.

Instrumentos de evaluación :

Pruebas escritas: Son los instrumentos principales de calificación, por lo que un 90 % de la nota final de cada evaluación corresponde a estos apartados. Se realizarán, al menos, dos pruebas escritas de contenidos por evaluación. Se valorarán de 0 a 10 puntos y se realizará posteriormente la media.

En las clases presenciales se valoran aspectos como el buen comportamiento hacia los compañeros, el esfuerzo y la actitud hacia la materia así como la participación



y trabajo en clase. se podrá reducir hasta un punto en el total de la nota si este fuera inadecuado.

En caso de que las clases sean no presenciales los instrumentos principales de evaluación serán las actividades desarrolladas. Su análisis y valoración atenderá a :

- Desarrollo completo y adecuación de los mismos a la tarea propuesta.
- Presentación de manera adecuada y según las normas e indicaciones expuestas para cada tarea.

La nota final en la Evaluación final ordinaria (1a convocatoria) será la nota media aritmética de las tres evaluaciones. Para los alumnos con evaluación final negativa en la Evaluación ordinaria, realizarán en la evaluación extraordinaria (2a convocatoria) de todos los contenidos de la materia.

NIVEL: 1º BACHILLERATO  
MATERIA: CULTURA AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.

(En color rojo se indican los estándares de la enseñanza en el Escenario C y para evaluar la prueba extraordinaria, para el escenario A y B se incluyen todos.)

BLOQUE 1: CONTENIDOS
<p><b>BLOQUE1: La imagen representada: funciones y forma.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-La naturaleza icónica de la imagen y los diversos tipos de representaciones.</li><li>- Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte. La irrupción de la imagen mecánica.</li><li>- Los medios audiovisuales y sus características principales.</li><li>- Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales. Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio, el multimedia</li></ul>





- El mundo como representación de medios audiovisuales como del mundo real.
- Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes.

### **BLOQUE 2: La imagen fija y su capacidad expresiva**

- Características propias de la imagen fotográfica, en relación a otras imágenes fijas.
- La cámara fotográfica: Mecanismos básicos, principios ópticos y técnicos.
- El encuadre en la imagen fija.
- La composición de imágenes fijas. Ritmo visual.
- La fotografía en blanco y negro y en color. Características principales.
- Modelos de color en la imagen digital y tratamiento.
- El fotoperiodismo y la fotografía documental. La fotografía como instrumento de denuncia social y su uso como imagen del poder político.
- La función ilustradora de la imagen (imagen y texto).
- La fotografía de moda y publicidad. Condicionantes plásticos y económicos.
- La fotografía en el arte.
- Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes.
- La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones).
- Elaboración de historias gráficas mediante imágenes de uso público.
- Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.
- La resolución y los formatos de archivo para imágenes digitales.

### **BLOQUE 3: La imagen en movimiento y su capacidad expresiva**

- Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento.
- La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión.
- La función de la iluminación como recurso expresivo y comunicativo
- La infografía y la tecnología 3D.
- Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El bullet time



#### **BLOQUE 4: Narrativa audiovisual**

- La narración de la imagen en movimiento. Plano y secuencia.
- Los planos de imagen.
- Los movimientos de cámara.
- El diálogo en el cine: plano y contraplano.
- El plano secuencia.
- Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash forward y el flash back. Elipsis, continuidad visual y raccord. Transiciones.
- Literatura y guión cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guión literario. El guión técnico. El story board.
- El montaje audiovisual.
- Géneros cinematográficos. Géneros televisivos. Cine de ficción y documental. Cine de animación.
- La interfaz digital.
- Narrativa de los productos interactivos.

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

##### **BLOQUE1: La imagen representada: funciones y forma.**

1.1. Analiza diferentes imágenes de la historia del arte, así como de otros ámbitos, y explica la función a la que estaban destinadas.

2.1. Compara imágenes de la historia del arte (por ejemplo: hieratismo egipcio, helenismo griego, simbolismo románico, dramatismo barroco, realismo decimonónico, etc.) así como de otros ámbitos. Y establece sus diferencias formales.

3.1. Analiza las similitudes en los tratamientos formales entre el arte tradicional y la fotografía.

3.2. Compara el tratamiento formal de la pintura y la fotografía del siglo XIX: retrato, paisaje, eventos históricos, etc



4.1 Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias.

4.2. Analiza los avances que se han producido a lo largo de la historia en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en la evolución estética de los mensajes audiovisuales.

4.3. Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus diversas formas de representación.

4.4. Valora los diferentes contenidos multimedia y new media en la representación de la realidad.

## **BLOQUE 2: La imagen fija y su capacidad expresiva**

1.1. Relaciona, en diferentes fotografías, el resultado visual obtenido con el empleo de los mecanismos básicos de la cámara fotográfica.

2.1. Realiza fotografías variando los criterios compositivos; analizando los resultados obtenidos y valorando su correspondencia gráfica con trabajos similares de artistas conocidos.

2.2. Analiza las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos, la imagen oficial a través de escultura o pintura. Valorando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.

2.3. Analiza las funciones del ritmo en la composición de imágenes fijas.

3.1. Analiza la obra gráfica de fotógrafos que trabajen en blanco y negro, por ejemplo: Martín Chambi, Irvin Penn, Cecil Beaton, Ansel Adams, etc.

3.2. Realiza dos tratamientos de elaboración digital a una misma composición: en B/N y color. Analiza el diferente resultado estético y semántico

4.1. Analiza el sistema RGB de construcción del color.

5.1. Realiza composiciones en color, y mediante tratamiento digital, altera el cromatismo, analizando los diferentes resultados obtenidos.

5.2. Compara la obra de los principales fotógrafos y artistas en el tratamiento del color: Ernst Haas, Andy Warhol, Howard Schatz, Ouka Lele, y otros posibles.

6.1. Analiza la obra y la trascendencia social de los trabajos de algunos autores como, por ejemplo, Dorothea Lange, Henri Cartier-Bresson, Robert Capa, Eugene Smith,



Robert Frank, Sebastiao Salgado, Kevin Carter, Manuel Pérez Barriopedro, Cristina García Rodero, Gervasio Sánchez, etc

7.1. Explica las claves plásticas y compositivas de la obra fotográfica de Irving Penn, Cecil Beaton, Richard Avedon, Helmut Newton, Mario Testino, Oliviero Toscani, Jaume de Laiguana y Eugenio Recuenco, entre otros posibles.

8.1. Analiza la obra de John Hearshfield, Man Ray, Paul Strand, Chema Madoz, Jeff Wall, Cindy Sherman, Keith Cottingham,.. entre otros.

9.1. Analiza los elementos espaciales, características básicas, significado y sentido empleados en la lectura de imágenes fijas.

9.2. Valora los distintos usos de la imagen fotográfica en los medios de comunicación y en los nuevos medios.

9.3. Reconoce y valora que se respete la autoría en la elaboración y distribución de fotografías por internet.

9.4. Analiza los sistemas actuales digitales de captación y tratamiento fotográfico.

9.5. Selecciona el formato más adecuado para una imagen digital en función de su finalidad.

9.6. Maneja los sistemas de captación y modificación digital de las imágenes.

### **BLOQUE 3: La imagen en movimiento y su capacidad expresiva**

1.1. Diferencia las principales características técnicas de los sistemas cine, PAL y NTSC en la reproducción de imágenes.

2.1. Analiza los elementos espaciales y temporales, las características básicas, el significado y el sentido en la lectura de imágenes en movimiento.

2.2. Identifica y analiza los elementos expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.

3.1. Valora la función de la iluminación como componente expresivo en la construcción del plano de imagen.

3.2. Identifica los distintos sistemas técnicos de captación y edición digital en producciones audiovisuales.

3.3. Analiza las características de los sistemas de captación y proyección de imágenes en 3D.



4.1. Analiza piezas videográficas o cinematográficas en las que se apliquen efectos de movimiento (intencionados o técnicos).

5.1. Realiza diferentes modificaciones en piezas videográficas: alterando la velocidad de reproducción y los parámetros relacionados con el tamaño de imagen y analiza el resultado obtenido.

#### **BLOQUE 4: Narrativa audiovisual**

1.1. Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa.

2.1. Analiza en una obra cinematográfica la construcción narrativa de los planos y la secuencia.

2.2. Comenta a partir de una obra cinematográfica, la construcción del plano-contraplano en un diálogo.

2.3. Explica la complejidad técnica de la construcción de un plano secuencia, utilizando, entre otras piezas posibles: "La sogá" de Alfred Hitchcock; "Sed de Mal" de Orson Welles; "Soy Cuba" de Mikhail Kalatofov.

5.1. Identifica y analiza los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales y aplicarlos en la valoración de diversos productos: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.

5.2. Especifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de películas y programas de televisión, a partir de su visionado y análisis.

6.1. Analiza producciones multimedia interactivas y "new media", identificando las características de los distintos productos y sus posibilidades.

7.1. Identifica y explica las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet

3.1. Comenta la trascendencia narrativa del flash back en obras cinematográficas de relevancia.

3.2. Analiza el significado narrativo del flashback en series para televisión.

4.1. Analiza la estructura narrativa de obras audiovisuales.



### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

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

Estos instrumentos los hemos agrupado de la siguiente manera:

- Producciones visuales y audiovisuales: 60%
- Preparación y presentación de las tareas en la classroom y en el el blog personal del alumnado: 30%
- Participación en el aula, (presentación de ideas, razonamientos, exposiciones...): 10%

Se valorará la exactitud en la solución de tareas, orden, claridad y limpieza en las producciones. Las producciones, ayudarán a la adquisición de contenidos teóricos y técnicos.

La calificación final será la media de la calificación de las tres evaluaciones.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DURANTE EL ESCENARIO SEMIPRESENCIAL :

TAREAS REALIZADAS EN CLASE Y TAREAS DE CLASSROOM TENDRÁN LA MISMA PUNTUACIÓN :100 % ,Nota media de los trabajos

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DURANTE EL ESCENARIO NO PRESENCIAL :

TAREAS DE CLASSROOM : 100 % .Nota media de los trabajos

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

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



GOBIERNO  
DE  
CANTABRIA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y TURISMO

DPTO.:

**CURSO 20/21**



IES BERNARDINO DE ESCALANTE  
LAREDO

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

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

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

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

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA DE JUNIO .

Constaran de dos apartados:

**APARTADO A:** Realizar una producción (tipo cartel o narración visual ) que contemple los aspectos más relevantes del curso (uso de elementos análogos y digitales para trabajar cuestiones relevantes en una imagen y sus características )y presentarla en la classroom y en el blog personal.Tendrá una valoración máxima del 80% de la nota total

**APARTADO B:** Se considerará como material de evaluación la entrega de todos los trabajos realizados durante el curso y aquellos que pueden ser revisados y completados fuera del aula por el alumno. Estos trabajos se calificarán siguiendo los mismos criterios de calificación que los planteados para el apartado A, siendo su valoración global máxima el 20% de la nota total.

La nota se hallará haciendo la media de los dos apartados de la forma siguiente:  $A+B / 10 = 10$  PUNTOS MÁXIMO.

**NIVEL: 1º BACHILLERATO**

**MATERIA: VOLUMEN**



CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA. Los estándares de color negro son los esenciales en el escenario A (presencial) y B (semipresencial)

Los estándares de color rojo son los esenciales en el escenario C.

**BLOQUE 1:**

**CONTENIDOS**

Bloque 1: Técnicas y materiales de configuración

El trabajo en el taller de volumen. Herramientas, maquinaria y materiales: organización, distribución, mantenimiento y dispositivos de seguridad.

Los factores de riesgo en el trabajo y su prevención. Normas de seguridad e higiene. Toxicidad de los materiales.

Proceso de materialización y comunicación de ideas: abocetado en dos y tres dimensiones.

Iniciación a las técnicas y procedimientos escultóricos: técnicas aditivas(modelado), técnicas sustractivas (talla) y técnicas constructivas (con elementos lineales, planares y volumétricos). Hibridación de procesos. Impresión digital.

-Características de los nuevos materiales: Poliestireno expandido, poliéster y otros derivados plásticos.

Materiales de fijación, de reproducción escultórica y productos industriales: yesos, cementos, y sus derivados. Tipos de morteros y sus usos. Piedras artificiales. Resinas. Nuevas tecnologías de moldeo.

Introducción al manejo de herramientas específicas: gubias, escofinas, limas, brocas, sierras manuales y eléctricas y remachadora.

Bloque 2: Elementos de configuración formal y espacial

Elementos del lenguaje volumétrico: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas, concavidades, convexidades, vacío, espacio-masa, escala, color.

Fundamentos compositivos. Núcleos, tramas, masa/pesos, posición, dirección, ritmos y equilibrio.

La expresividad en la ordenación del espacio: orden/desorden, unidad/profusión, unión/fragmentación, dinamismo/quietud, cierre/expansión, y





simetría/asimetría.

El espacio y la luz como elementos configuradores y expresivos en la escultura.

Movimiento real y aparente.

La dimensión temporal. La escultura efímera. La instalación escultórica.

Relación entre idea, forma, función y materia.

La figura humana como modelo. Tratamiento formal y evolución a través de la Historia del Arte.

Bloque 3: Análisis de la representación tridimensional

Análisis y comprensión de los materiales, herramientas, sus posibilidades y limitaciones técnicas y expresivas.

Análisis e identificación de los elementos formales básicos y elementos formales de organización (el movimiento, la proporción, tensión...) del lenguaje tridimensional en obras arte y objetos cotidianos de carácter tridimensional.

Relación entre forma aparente y forma estructural.

Naturaleza y artificio. Formas biomórficas y geométricas, naturales e industriales.

Grados de iconicidad o abstracción. Función comunicativa.

Procesos técnicos y conceptuales de comunicación de ideas. Coherencia entre lo que se quiere contar y lo que se cuenta.

El objeto. Poema Visual. Estrategias creativas: descontextualización y apropiacionismo.

La escultura en la Historia del Arte: características fundamentales en cada periodo artístico.

Los nuevos ámbitos de la escultura contemporánea: revisión de los artistas y movimientos referentes del s. XX y XXI.

Bloque 4: El volumen en el proceso de diseño.

Aplicaciones informáticas de diseño tridimensional. Iniciación a las herramientas informáticas de diseño 3D.



GOBIERNO  
DE  
CANTABRIA

DPTO.:  
**CURSO 20/21**



IES BERNARDINO DE ESCALANTE  
LAREDO

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y TURISMO

Planificación de las diferentes fases en el desarrollo de un proyecto escultórico: presentación, investigación haciendo uso de las nuevas tecnologías, concretización de una idea, análisis de la idoneidad de los materiales, bocetos y plano de taller, maquetas, ejecución e instalación y memoria técnica.

Factores condicionantes en cada fase de la ejecución de un proyecto.

Estudio de la relación entre forma, técnica y función. La resolución gráfico-plástica y la comunicación y defensa del proyecto.

Coordinación y cooperación en el proyecto.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES



Identificar y utilizar correctamente los materiales y herramientas básicos para la elaboración de composiciones tridimensionales estableciendo una relación lógica entre ellos y eligiendo los más adecuados a las características formales, funcionales y estéticas de la pieza a realizar.

Organizar el taller del escultor siguiendo criterios de higiene, seguridad y utilidad.

Conocer las principales técnicas de realización volumétrica, seleccionar las más adecuadas y aplicarlas con destreza y eficacia a la resolución de problemas de configuración espacial.

Conocer y desarrollar con destreza las técnicas básicas de reproducción escultórica. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje tridimensional manejando el lenguaje de la forma volumétrica y utilizándolo de manera creativa en la ideación y realización de obra original y composiciones de índole funcional, decorativa y ornamental.

Analizar y elaborar, a través de transformaciones creativas, alternativas tridimensionales a objetos de referencia.

Realizar composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional.

Componer los elementos formales estableciendo relaciones coherentes y unificadas entre idea, forma y materia.

Comprender la relación existente entre forma y proporción en las obras escultóricas y relacionarla con los cánones de proporción de las diferentes culturas y periodos. artísticos, analizando y comparando las diferencias en cuanto a lenguaje compositivo existentes entre las realizaciones volumétricas en relieve y las exentas.

Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y utilizarlas de manera creativa en la ideación y realización de obra original y composiciones de índole funcional, decorativa y ornamental.

Analizar desde el punto de vista formal objetos presentes en la vida cotidiana, identificando y apreciando los aspectos más notables de su configuración y la relación que se establece entre su forma y su estructura.

Comprender y aplicar los procesos de abstracción inherentes a toda representación, valorando las relaciones que se establecen entre la realidad y las configuraciones, tridimensionales elaboradas a partir de ella.

Crear configuraciones tridimensionales dotadas de significado en las que se establezca una relación coherente entre la imagen y su contenido.

Desarrollar una actitud reflexiva, crítica y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.



Valorar la metodología general de proyección, identificando y relacionando los elementos que intervienen en la configuración formal de los objetos y en su funcionalidad para resolver problemas de configuración espacial de objetos tridimensionales de forma creativa, lógica, racional y adecuando los materiales, su función estética y práctica.

Colaborar en la realización de proyectos plásticos en grupo, valorando el trabajo en equipo como una fuente de riqueza en la creación artística.

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Los aspectos curriculares mínimos exigibles que se plantean durante el curso son coincidentes con los instrumentos de evaluación que son: Elaboración de apuntes, realización de trabajos individuales y pruebas orales

1- Elaboración de apuntes que reflejen los contenidos explicados en clase.

El alumno debe confeccionar sus apuntes con las explicaciones de clase y los documentos de consulta indicados. Los apuntes tendrán una calificación del 10% de la nota global. (1 Punto)

Es necesario que el alumno entregue todos los temas explicados ya que con ellos podrá realizar las actividades se propongan.

Los contenidos que se van a tratar en clase y con los que el alumno deberá confeccionar sus apuntes y usar para los trabajos planteados, son los que se indican en cada bloque de contenidos.

Realización de trabajos individuales. El alumno debe entregar en tiempo y forma dichos trabajos para su evaluación y calificación. Los trabajos tendrán una calificación del 80% de la nota global. (8 puntos).



Pruebas orales; el alumno deberá exponer oralmente alguno de los temas planteados usando esquemas escritos o apoyándose en presentaciones visuales o audiovisuales. Las pruebas orales tendrán una calificación del 10% de la nota global. ( 1 punto).

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

El alumno debe respetar los plazos de entrega y realización de los instrumentos de evaluación, pues de lo contrario serán calificados con 0 puntos y como tal se computarán para la obtención de las notas medias

Estas actividades se publican en Classroom y los alumnos las presentan a través de fotografías o aplicaciones de scanner.

Debido a la situación actual, en caso de ausentarse del aula, en vez de la clase teórica donde se explican conceptos y se proponen tareas para su adquisición o la realización de exámenes, se opta por trabajos prácticos que requieran un menor grado de intervención por parte del docente como la búsqueda de información, lectura de instrucciones, visionado de videos o pequeñas tareas de investigación. El intercambio de información se realizará a través de la plataforma classroom.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se plantean tres evaluaciones parciales a lo largo del curso de cuya nota media se obtiene la evaluación final. **1ª EVA. + 2ª EVA. + 3ª EVA = EVALUACIÓN FINAL**

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

### PRUEBA EXTRAORDINARIA.

Para la prueba extraordinaria de junio los alumnos con la asignatura suspensa se presentarán a una prueba objetiva que certifique el dominio de contenidos y estándares de aprendizaje, utilizando el material básico de la asignatura.

Ésta consistirá en la entrega de todos los trabajos realizados durante el curso 60% y una prueba práctica, 40%, reflejo de las realizadas en el aula.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA

La nota final será por tanto el resultado de las tareas realizadas durante el curso 60% y la prueba práctica un 40%, obteniéndose como máximo la calificación de 10.



## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EL MODO SEMIPRESENCIAL

Los mismos que en el modo presencial.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN EL MODO NO PRESENCIAL

Todas las actividades de classroom cuentan el 100 %

**NIVEL: 1º BACHILLERATO**  
**MATERIA: DIBUJO ARTÍSTICO I**

### CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.

(En color rojo se indican los estándares de la enseñanza en el Escenario C y para evaluar la prueba extraordinaria, para el escenario A y B se incluyen todos.)

<b>BLOQUE 1: El dibujo como herramienta:</b>
CONTENIDOS
-El valor expresivo y analítico de la línea: efectos de volumen, espacio, movimiento y valores subjetivos. La línea como estructura externa e interna de las formas. El encaje .La proporción
-La línea y su relación con las formas geométricas básicas, sus proporciones, el punto de vista y la relación entre el objeto, su entorno y su contorno.
Bloque 3. La composición y sus fundamentos
-Análisis objetivo (copia) y subjetivo (interpretación) de la realidad desde el dibujo y diferentes grados de iconicidad en las representaciones.
-La percepción visual y la representación de las formas: encuadre y encajado, composiciones estáticas y dinámicas, equilibrio compositivo, ritmos, indicadores



de profundidad, direcciones visuales de la imagen y líneas de fuga.

Bloque 4. La luz .El claroscuro y la textura

-La mancha y el claroscuro: valores lumínicos y efectos de espacio, volumen y textura.

-El valor expresivo de la luz: según la posición del foco, tipo de luz y color.

-El valor expresivo de las texturas visuales: distancia, objetividad,

subjetividad.

Bloque 5. El color

-Los principios básicos del color: síntesis aditiva y sustractiva, dimensiones del color, gamas cromáticas, interacción del color, efectos ópticos del color, expresividad y simbología del color. La copia del color a partir de la observación del natural.

Aplicación digital del color.

-Uso expresivo del color en las diferentes manifestaciones artísticas

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

Bloque 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.

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.

Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándose al objetivo plástico deseado

Bloque 2.

1.1. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas.

1.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.

2.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista.

Bloque 3



2.2. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples.

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.

1.2. 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

1.1. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.

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.

3.1. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas.

#### Bloque 5. El color

Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación intensidad y croma-tono) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales.

Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.

Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.

Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.

Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primario

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:





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

Estos instrumentos los hemos agrupado de la siguiente manera:

-Dibujos de 50 X 70. (Bodegón:diferentes técnicas): 60 %

-Dibujos en otros formatos : desarrollo de ideas y procedimientos, conceptos, estilos, bocetos , apuntes, tareas de refuerzo : 30 %

- Presentación correcta y ordenada de las tareas en la classroom, exposición de conceptos : 10%

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

Todas las tareas son producciones gráfico-plásticos individuales que servirán para evaluar el grado de conceptualización aplicada, la originalidad, la sensibilidad y la percepción.

Los procesos de trabajo, el dominio y buen uso de los materiales y técnicas, el orden, la limpieza y presentación, así como la dedicación y el esfuerzo personal e interés por la materia.

**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DURANTE EL ESCENARIO SEMIPRESENCIAL :**

**TAREAS REALIZADAS EN CLASE Y TAREAS DE CLASSROOM TENDRÁN LA MISMA PUNTUACIÓN :100 % ,Nota media de los trabajos**

**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DURANTE EL ESCENARIO NO PRESENCIAL :**

**TAREAS DE CLASSROOM : 100 % .Nota media de los trabajos**



### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

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

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

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

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

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

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA DE JUNIO .

Constaran de dos apartados:

APARTADO A: Representar un dibujo con la técnica del carboncillo sobre papel de 50 X 70 de un modelo de escayola propuesto. Tendrá una valoración máxima del 80% de la nota total

APARTADO B: Se considerará como material de evaluación la entrega de todos los trabajos realizados durante el curso y aquellos que pueden ser revisados y completados fuera del aula por el alumno. Estos trabajos se calificarán siguiendo los mismos criterios de calificación que los planteados para el apartado A, siendo su valoración global máxima el 20% de la nota total.



La nota se hallará haciendo la media de los dos apartados de la forma siguiente:  $A+B / 10$   
= 10 PUNTOS MÁXIMO

<b>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APARTADO A: 8 PUNTOS</b>
El correcto encaje del conjunto compositivo en el espacio del papel: 3 puntos
El aprovechamiento máximo del papel y la adecuada posición del conjunto. La elección del encuadre más significativo del conjunto. La correcta proporción del conjunto y la correcta proporción de sus partes. La definición más adecuada del contorno del bodegón. La captación del sentido dinámico o estático del conjunto.
El correcto trazado de formas y volúmenes a través de la mancha de clarooscuro y su adecuada jerarquía lumínica: 4 puntos
La correcta definición de las formas mediante los barridos, rayados, difuminados, mancha..., Los efectos de iluminación general y particular del bodegón. La gradación de la luz en función de la procedencia del foco luminoso. La acertada diferenciación, cuando proceda, del contorno de la figura y su entorno mediante la mancha, el color y los grafismos.
El correcto acabado. 1 punto
El aspecto expresivo o analítico de los acabados en función de la técnica empleada. La riqueza de matices y la coherencia visual del conjunto.

**NIVEL: 2º BACHILLERATO**

**MATERIA: DIBUJO ARTÍSTICO**

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.

<b>BLOQUE 1, 2,3, 4, 5:</b>
CONTENIDOS
Bloque 1. La forma. Estudio y transformación
-Los diversos tipos de dibujo (apuntes, bocetos, croquis, academias, arte fina, etc.) y



su aplicación en la ilustración, la obra de arte, el diseño y la arquitectura.

-El dibujo con intención representativa (objetiva), expresiva (subjativa), poética (estética) y metalingüística.

Bloque 2. La expresión de la subjetividad

-El dibujo a través de la memoria visual y táctil.

-El dibujo expresivo sacado de la memoria y de los procesos experimentales: dibujo gestual, expresividad de la luz y el color. Sinestesias.

Bloque 3. Dibujo y perspectiva

-La visión cónica aplicada al dibujo: Altura del observador. Posición del punto de vista: perspectiva frontal y lateral. Indicadores de profundidad: tamaño, líneas de fuga, efectos cromáticos asociados a la distancia (perspectiva aérea).

-luz y sombra en la representación.

-Representación cónica de espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.

Bloque 4. El cuerpo humano como modelo

-La figura humana y el canon antropomórfico. Análisis de modelos reales en base a la interrelación de sus partes y proporciones con el conjunto

-La anatomía figura humana y su estructura interna.

-El rostro humano y su expresividad.

-Recursos y técnicas de representación del movimiento en la figura humana y sus posibilidades expresivas.

Bloque 5. El dibujo en el proceso creativo

-Conocimiento y manejo de los programas de gráficos vectoriales y de mapa de bits aplicados al dibujo artístico, el diseño y el dibujo técnico.

-El Dibujo en el proceso de proyectación, su importancia en las creaciones artística,



y técnicas, así como su potencialidad con el uso de las TIC.

-Estrategias para el desarrollo de trabajos personal y en equipo. Pautas para el desarrollo autónomo del alumno en la materia y normas para el normal funcionamiento, seguridad e higiene en el aula.

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

##### Bloque 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).

-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

-Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.

-Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición

-Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas).

-Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos.

##### Bloque 3

-Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos

##### Bloque 4

- Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. 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

- Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas.

- Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos.

- 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.

-Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas artísticas o no del mismo nivel o externos.

##### Bloque 5

Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos.

-Está orientado y conoce las posibilidades del Dibujo Artístico en la Enseñanzas Artísticas, Tecnológicas y Científicas con ejemplos claros y contacto directo con artistas, diseñadores, científicos y técnicos.



-Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva.

**Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico- plásticos.**

-Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

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

Estos instrumentos los hemos agrupado de la siguiente manera:

#### **1- PRODUCCIONES EN EL AULA.**

-Dibujos de 50 X 70 30 %

-Dibujos en otros formatos : bocetos , apuntes , láminas, trabajos escritos 20 %

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

La nota máxima que se podrá alcanzar en este apartado será del 50 % ( 5 puntos ) de la nota global.

#### **2- EXÁMENES.**

Trabajos gráfico-plásticos individuales en forma de examen. Servirán para evaluar el grado de conceptualización aplicada, la originalidad, la sensibilidad y la percepción.



Los procesos de trabajo, el dominio y buen uso de los materiales y técnicas, el orden, la limpieza y presentación, así como la dedicación y el esfuerzo personal e interés por la materia.

La nota máxima que se podrá alcanzar por este apartado será del 40% (4 puntos) de la nota global. En caso de no haber examen se sumará el porcentaje al de las producciones en el aula.

## 2- TRABAJO EN CASA.

Trabajos gráfico-plásticos ,de refuerzo , de práctica dibujística que no requieren la atención individualizada .

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

**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DURANTE EL ESCENARIO SEMIPRESENCIAL :**

**TAREAS REALIZADAS EN CLASE Y TAREAS DE CLASSROOM TENDRÁN LA MISMA PUNTUACIÓN :100 % ,Nota media de los trabajos**

**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DURANTE EL ESCENARIO NO PRESENCIAL :**

**TAREAS DE CLASSROOM : 100 % ,Nota media de los trabajos**

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

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

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

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



Los alumnos que no obtengan la valoración positiva en las prueba final de Mayo deberán realizar una prueba de similares características en Junio.

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

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA DE JUNIO .

Constaran de dos apartados:

APARTADO A: Representar un dibujo con la técnica del carboncillo sobre papel de 50 X 70 de un modelo de escayola propuesto. Tendrá una valoración máxima del 80% de la nota total

APARTADO B: Se considerará como material de evaluación la entrega de todos los trabajos realizados durante el curso y aquellos que pueden ser revisados y completados fuera del aula por el alumno. Estos trabajos se calificarán siguiendo los mismos criterios de calificación que los planteados para el apartado A, siendo su valoración global máxima el 20% de la nota total.

La nota se hallará haciendo la media de los dos apartados de la forma siguiente:  $A+B / 10$   
= 10 PUNTOS MÁXIMO

### TIPOS DE PRUEBAS EXTRAORDINARIAS JUNIO

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL APARTADO A: PUNTOS
El correcto encaje del conjunto compositivo en el espacio del papel: 3 puntos
El aprovechamiento máximo del papel y la adecuada posición del conjunto.
La elección del encuadre más significativo del conjunto.
La correcta proporción del conjunto y la correcta proporción de sus partes.
La definición más adecuada del contorno de la figura.
La captación del sentido dinámico o estático del conjunto.
El correcto trazado de formas y volúmenes a través de la mancha de clarooscuro y su adecuada jerarquía lumínica: 4 puntos





<p>La correcta definición de las formas mediante los barridos, rayados, difuminados, mancha...,          Los efectos de iluminación general y particular de la figura          La gradación de la luz en función de la procedencia del foco luminoso.          La acertada diferenciación, cuando proceda, del contorno de la figura y su entorno mediante la mancha, el color y los grafismos.</p>
---

<p>El correcto acabado. 1 punto</p>
-------------------------------------

<p>El aspecto expresivo o analítico de los acabados en función de la técnica empleada.          La riqueza de matices y la coherencia visual del conjunto.</p>
--

<p><b>NIVEL: 2º BACHILLER</b></p>
-----------------------------------

<p><b>MATERIA: FUNDAMENTOS DEL ARTE II</b></p>
--

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.

Por ser una materia evaluable en la prueba EBAU , todos los contenidos son esenciales ya que los contenidos programados son los que entran en la prueba.

**BLOQUE 1:**

CONTENIDOS

Bloque 1.El ROMANTICISMO.

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

Pintura en España: Goya. Costumbrista rococó. Expresionismo. Caprichos.

Nacimiento de la fotografía. Primeras impresiones.

Bloque 2.ROMANTICISMO TARDIO 1850-1900.

Exposiciones universales de París, Londres y Barcelona. La torre Eiffel.

Escultura: Auguste Rodin. Camille Claudel, escultora.

Movimiento Arts and Crafts inglés.



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

Bloque 3. Las Vanguardias.

Preimpresionismo: Cezanne. Impresionismo: Monet, Manet, Pissarro,

Los naBis (Pierre Bonnard), los fauves (Matisse). Berthe Morisot. Mary Cassatt.

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

El cartel publicitario. La obra de Jules Cheret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello Técnica del Vincent Van Gogh.

El cartel publicitario y la obra artística de Henry de

Toulouse-Lautrec. Bloque 4.-EL MODERNISMO.

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

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

El modernismo catalán. La obra de Gaudí.

Bloque 5. EL SURREALISMO Y OTRAS VANGUARDIAS.

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

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

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

andaluz. Bloque 6. LOS FELICES AÑOS VEINTE. EL

ART DECÓ

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



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

Tamara de Lempicka. Pintora.

Escultura: Pablo Gargallo y Constantin Brancusi.

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

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

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

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

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

Bloque 8. LA SEGUNDA GUERRA .

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

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

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

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

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

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

Bloque 10.LOS AÑOS 60-70.

Expresionismo figurativo y expresionismo abstracto. La pintura hiperrealista.



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

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

Bloque 11.LOS AÑOS 80-90 .

Arquitectura. El estilo posmoderno. El edificio como espectáculo.

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

.Los estudios Pixar, estreno de "Toy

Story". Bloque 12.LOS AÑOS 2000-2013

.El ecologismo .

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

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

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

Analiza el sentimiento romántico y su relación con el arte.

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

Analiza la pintura romántica francesa: Théodore Géricault, Eugène

Delacroix, Reconoce la obra pictórica de Goya.

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

Comenta las pinturas negras de Goya.



Identifica las primeras impresiones

fotográficas.

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

Relaciona las exposiciones universales de París y Londres con la arquitectura. Identifica los elementos principales de la erección de la Torre Eiffel.

Explica la evolución del clasicismo de Canova al expresionismo de Rodin. Compara la obra de Rodin y Camille Claudel y establece las conclusiones pertinentes. Explica el movimiento "Arts and Crafts" inglés.

Identifica la técnica del retrato utilizada por Nadar

Describe el contexto general en el que surge la cinematografía y sus pioneros. Describe las principales creaciones de Cezanne.

Identifica los cuadros más representativos de: Manet, Monet,

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

Analiza alguna obra de Matisse.

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

Analiza el arte de Van Gogh.

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

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

Explica la importancia del cartel publicitario.

Explica el modernismo en Europa: Art Nouveau, Liberty, Sezession,

Jugendstil.



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

Loos. Analiza la obra escultórica de José Llimona.

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

Explica las principales características del movimiento surrealista.

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

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

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

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

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

Analiza y compara la escultura de Pablo Gargallo y de Constantin

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

Analiza la representación plástica del crack bursátil de 1929 en Estados

Unidos. Comenta la obra fotográfica de Dorothea Lange y Walker Evans.

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

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

Analiza las claves sociológicas y personales de los superhéroes del cómic

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



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

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

Describe las claves de la comedia.

Comenta las claves de la arquitectura funcional.

Identifica las principales creaciones arquitectónicas de Mies van de Rohe, Frank Lloyd Wright y Le Corbusier.

. Relaciona la escuela alemana "Bauhaus", con el diseño industria

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

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

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

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

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

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

Reconoce la obra cinematográfica de los principales directores

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

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

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



Analiza los edificios estrellas y su repercusión mediática mundial. Describe la importancia de internet en el arte actual.

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

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Los instrumentos de evaluación que se plantean durante el curso son tres apartados : utilizará netbook . El alumno debe entregar en tiempo y forma dichos trabajos para su evaluación y calificación.La nota de cada trabajo se publica en classroom..

**1- Trabajos** . Se divide en dos tipos :

**1.1.Presentaciones de aula** 10 %. Pueden ser en pareja o individuales. El alumno debe realizarla el día que esté programada o avisar con antelación si no lo va a poder hacer para poder organizar la clase del día.Si el alumno no acude a clase ese día por enfermedad o deber inexcusable se trasladará a otro día . El alumno entregará el material empleado por classroom en el tema : PRESENTACIONES EN EL AULA.

**1.2 .Trabajos de investigación individuales** 10 %. Temas a propuesta del profesor o de los alumnos, en formato presentación de diapositivas o video. Si un alumno entrega fuera de plazo el trabajo se le descontarán 2 puntos.El alumno entregará por classroom el trabajo en el TRABAJO DE INVESTIGACIÓN INDIVIDUAL.

**2. Apuntes de clase y resúmenes o esquemas de los comentarios resueltos.10 %**

Se entiende como apuntes , la recogida de información en las explicaciones de la profesora o las presentaciones de los alumnos en clase o a través de videoconferencia.En caso de que un alumno tenga que estar en casa, realizará los apuntes a partir de las presentaciones subidas a classroom que se utilizan para explicar los temas. En COMENTARIOS RESUELTOS , los alumnos tendrán disponible todos los comentarios de la prueba EBAU.





La entrega para su comprobación se realizará digitalmente via classroom en un documento escaneado. Si algún alumno tiene problemas para realizarlo digitalmente, se enseñará a la profesora directamente el cuaderno.

**3 -Pruebas escritas.** 70 % Estas pruebas se confeccionarán teniendo en cuenta las actuales pruebas ebau y se basarán en el conocimiento de la parte teórica ,preguntas cortas ( 4 puntos) ,terminología ( 2 puntos ) y la parte de comentarios de obras ( 4 puntos ).

**\*Instrumentos de evaluación en caso de pasar al escenario C , modalidad no presencial:**

**Trabajos de investigación , presentaciones online 90 %**

**Apuntes , resúmenes de comentarios : 10 %**

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se plantea una evaluación inicial y otras tres evaluaciones parciales a lo largo del curso de cuya nota media se obtiene la nota final.

$2^{\circ} + 3^{\circ} + \text{final} = \text{nota media}$

La nota final será por tanto el resultado de sumar las tres evaluaciones , obteniéndose como máximo la calificación de 10.

Cada evaluación se tendrá en cuenta los siguientes apartados :

Trabajos (2) + Apuntes y resúmenes de comentarios ( 1 ) + Pruebas Escritas (7) =  
Calificación global = 10 puntos.

Se consideran superados los objetivos de la materia cuando el alumno alcance como mínimo la calificación global de 5 puntos.



GOBIERNO  
DE  
CANTABRIA

DPTO.:

CURSO 20/21



IES BERNARDINO DE ESCALANTE  
LAREDO

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y TURISMO

**NIVEL: 2º BACHILLERATO**

**MATERIA: CULTURA AUDIOVISUAL**

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.  
(Especificar, en negrita, los correspondientes para evaluar la prueba extraordinaria)

**BLOQUE 1:**

**CONTENIDOS**

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

La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfonía.

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

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

Integración del sonido en las producciones audiovisuales.

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

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

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

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

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

La industria cinematográfica, videográfica y televisiva según la evolución histórica de



las actividades de producción audiovisual. Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales. Proceso de producción audiovisual y multimedia. Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales.

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

### **BLOQUE 3: Los medios de comunicación audiovisual**

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

Los grandes realizadores.

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

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

### **BLOQUE 4: La publicidad**

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

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

### **BLOQUE 5: Análisis de imágenes y mensajes multimedia**

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

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

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

- Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre. Con este criterio se pretende evaluar la capacidad del alumno para comprender los



fundamentos de la percepción del sonido y sus características técnicas: El sistema auditivo, Longitud de onda, frecuencia y timbre.

- Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido.
- Diferenciar las características técnicas principales de grabación y difusión de sonidos a través de los diferentes sistemas: monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3, etc.
- Reconocer ciertas tipologías sonoras recurrentes en la producción audiovisual: sonido ambiente, sonido interno, diálogos, narración, efectos especiales, música, ... y saber incorporar diferentes pistas de audio y combinarlas, aplicando transiciones y efectos a sus producciones audiovisuales.
- Construir piezas audiovisuales combinando imagen y sonido. Integrando: voz en off, piezas musicales y efectos en la narración visual.
- Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual.
- Analiza el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros (voz, efectos y música) empleados en una producción radiofónica o en la banda sonora de una producción audiovisual.
- Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido.
- Analiza el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros (voz, efectos y música) empleados en una producción radiofónica o en la banda sonora de una producción audiovisual.
- Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido
- Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes.
- Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales y de "new media", analizando las funciones comunicativas y estéticas de los productos audiovisuales.
- Analiza la visión del mundo del cine en películas representativas.
- Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y de la radiodifusión con las necesidades y características de los productos demandados por la sociedad.
- Reconoce las diferentes funciones de los equipos técnicos humanos que intervienen en las producciones audiovisuales y en los multimedia.
- Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales
- Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión.
- Analizar la evolución de los efectos en el cine.
- Valorar el uso y acceso a los nuevos media en relación con las necesidades comunicativas actuales y las necesidades de los servicios públicos de comunicación audiovisual tradicional
- Analiza producciones televisivas identificando las características de los distintos géneros y distinguiendo los estereotipos más comunes presentes en los productos audiovisuales.
- Comprender los principios técnicos de la retransmisión radiofónica, contemplando los



cambios tecnológicos experimentados en el medio hasta el presente.

- Analizar la estructura de los principales géneros radiofónicos, estableciendo sus diferencias principales: presentación, ritmo narrativo, locución, recursos musicales y sonoros, etc.
- Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación.
- Valorar la participación de los estudios de audiencias en la programación de los programas de radio y televisión
- Valorar la dimensión social y de creación de necesidades de los mensajes publicitarios analizando las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario.
- Reconocer las distintas funciones de la publicidad, diferenciando los elementos informativos de aquellos otros relacionados con la emotividad, la seducción y la fascinación.
- Analizar diferentes imágenes publicitarias relacionando su composición y estructura con la consecución de sus objetivos.
- Analiza diferentes recursos utilizados para insertar publicidad en los programas: el spot, el patrocinio, la publicidad encubierta, etc.
- Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión aplicando soluciones expresivas para elaborar pequeñas producciones audiovisuales.

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Los instrumentos de evaluación persiguen la evaluación integral. Esto nos lleva a considerar como instrumentos de evaluación todas las actividades que los alumnos realizan en el aula. Estos instrumentos los hemos agrupado de la siguiente manera:

#### **Instrumentos para la evaluación de conceptos**

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

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

La nota máxima en este apartado será del 50% (5 puntos)

#### **Instrumentos para la evaluación de procedimientos**

Trabajos gráfico-plásticos individuales.

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



GOBIERNO  
DE  
CANTABRIA

DPTO.:

CURSO 20/21



IES BERNARDINO DE ESCALANTE  
LAREDO

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y TURISMO

La nota máxima que se podrá alcanzar por este apartado será del 40% (4 puntos) de la nota global.

### **Instrumentos para la evaluación de actitudes**

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

La nota máxima que se podrá alcanzar por este apartado será del 10% (1 punto) de la nota global.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

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

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

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

Los alumnos que no obtengan la valoración positiva en las prueba final de Mayo deberán realizar una prueba de similares características en Junio.

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



NIVEL: 2º BACHILLERATO

MATERIA: DISEÑO

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.  
(Especificar, en negrita, los correspondientes para evaluar la prueba extraordinaria)

BLOQUE 1: CONTENIDOS
<p>BLOQUE1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Generalidades del diseño: definición, orígenes, tendencias, funciones y principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.</li><li>-Historia del diseño.</li><li>-De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes.</li><li>-Diseño y arte. Relaciones entre el objeto artístico y el objeto de diseño.</li></ul> <p>BLOQUE 2. Elementos de configuración formal.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Teoría de la percepción aplicada al diseño. El lenguaje visual. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño. Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño, como repetición, ordenación y composición modular, simetría, equilibrio, dinamismo, deconstrucción y simplificación.</li><li>-Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.</li></ul> <p>BLOQUE 3. Teoría y metodología del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Elementos necesarios del proceso de diseño: diseño y creatividad.</li><li>-Fases del proceso de diseño: Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto. Planteamiento y estructuración del diseño: sujeto, objeto, necesidades y objetivos, método, elaboración y selección de propuestas.</li><li>-Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de bocetos, croquis y planos de fabricación, propuesta de materiales, elaboración y presentación del proyecto.</li></ul>



-Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: investigación, recopilación de información y análisis de datos.

BLOQUE 4. Diseño industrial. El mundo de los objetos.

-Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico:

Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.

La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.

Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.

Símbolos en diseño gráfico.

Aplicaciones. Diseño del embalaje.

Diseño web.

-Software de diseño: Vectoriales y de mapas de bits.

BLOQUE 5. Diseño de producto y del espacio.

Nociones básicas de diseño de objetos. Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.

-Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

Referentes al bloque 1 de contenidos:

- Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.

- Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.





- 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.
- 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.

Referentes al bloque 2 de contenidos:

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

Referentes al bloque 3 de contenidos:

- Conoce y aplica la metodología proyectual básica.
- Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta a propuestas específicas de diseño previamente establecidas.
- Determina las características técnicas y las intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.
- Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.
- Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.



- Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
- Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación y la autocrítica.
- 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.

Referentes al bloque 4 de contenidos:

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

Referentes al bloque 5 de contenidos:

- Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.



- Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
- Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
- Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.
- Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.
- 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.
- Propone, soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.
- Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.
- Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Los instrumentos de evaluación persiguen la evaluación integral. Esto nos lleva a considerar como instrumentos de evaluación todas las actividades que los alumnos realizan en el aula. Estos instrumentos los hemos agrupado de la siguiente manera según los diferentes escenarios contemplados en las instrucciones de principio de curso:

En los escenarios 1 presencial y 2 semipresencial:



- Trabajos prácticos 60%.(Proyectos de diseño industrial, trabajos de investigación, trabajos en grupo, exposiciones orales).
- Examen teórico 20%
- Portfolio 20%.

Se realizará una prueba escrita en cada evaluación sobre contenidos teóricos, y prácticos tratados durante el periodo correspondiente. Los criterios de corrección aparecerán escritos en las pruebas. Si no hubiese prueba escrita la nota estará formada por: 80% proyectos o láminas, tareas, actividades y 20% portfolio.

**En el escenario 3, no presencial:**

- Tareas en Google Classroom, exámenes teóricos (en caso de haberlos) 100%

#### INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE CONCEPTOS

Controles de evaluación tanto teóricos como prácticos.

Con estos controles podremos medir el grado de comprensión, captación, y fijación de conceptos, así como la fluidez y corrección para expresar por escrito ideas y los conceptos fundamentales del diseño gráfico-plásticas. Así como el correcto dominio de los medios de producción de diseños gráficos y objetuales dentro de un tiempo prefijado.

La nota máxima en este apartado será del 20% (2 puntos)

ESCENARIOS	1 Y 2 PRESENCIAL Y SEMIPRESENCIAL	3 NO PRESENCIAL
Exámenes de contenido teórico y práctico sobre historia del diseño, materiales, dibujo técnico, diseño gráfico y cualquier contenido teórico trabajado en el aula.	2 puntos	3 puntos

#### INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE PROCEDIMIENTOS

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



GOBIERNO  
DE  
CANTABRIA

DPTO.:



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y TURISMO

CURSO 20/21

IES BERNARDINO DE ESCALANTE  
LAREDO

La nota máxima que se podrá alcanzar por este apartado será del 60% (6 puntos) de la nota global. Y se especifican por evaluaciones.

ESCENARIOS	1 Y 2 PRESENCIAL Y SEMIPRESENCIAL	3 NO PRESENCIAL
Estos trabajos podrán ser conjuntos de láminas o proyectos más complejos.	6 puntos	3 puntos
Trabajos de investigación, bocetos, ejercicios y apuntes, etc.	2 puntos	3 puntos
Seguimiento de las clases on line y feedback	-	1 punto

### Cuaderno de Creativo/ Porfolio 20 %

Anotaciones diarias de la teoría trabajada (diseñadores, movimientos artísticos, análisis de piezas, ergonomía de muebles, referentes para los proyectos...) Bocetos en b/n y color. Imágenes de obras destacadas, diseños de referencia, combinaciones de PANTONE....

**La nota máxima** que se podrá alcanzar por este apartado será del **20% (2 puntos) de la nota global**. En dicho cuaderno estará contenido todo el trabajo realizado durante el curso (apuntes, bocetos, referentes, láminas entregadas, etc.)

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

**CALIFICACIÓN FINAL** Se plantean tres evaluaciones parciales a lo largo del curso de cuya nota media se obtiene la evaluación final. Se consideran superados los objetivos de la materia cuando el alumno alcance como mínimo la calificación final de 5 puntos

### CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

Se establecen tres evaluaciones parciales por curso, que podrán ser recuperadas teniendo en consideración tres apartados:



GOBIERNO  
DE  
CANTABRIA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y TURISMO

DPTO.:

CURSO 20/21



IES BERNARDINO DE ESCALANTE  
LAREDO

- Trabajos realizados en clase.
- Controles de evaluación teóricos y prácticos.
- La entrega dentro de los plazos establecidos, así como la correcta presentación de todos los trabajos realizados durante el curso.

Aquellos alumnos que no alcancen una valoración positiva como media de las tres evaluaciones parciales, deberán realizar un conjunto de pruebas extraordinarias de evaluación en el mes de **mayo** y otras de iguales características en el mes de **junio/septiembre**, para aquellos alumnos que no hayan obtenido una valoración positiva en la evaluación final de mayo. En las que se deberá demostrar que se han superado los niveles exigidos en los contenidos mínimos y objetivos de la materia. Los alumnos que hayan alcanzado una valoración positiva, como resultado de la media obtenida con las tres evaluaciones parciales no tendrán la obligación de realizar esta prueba de evaluación extraordinaria. Las fechas de las pruebas de evaluación extraordinaria serán determinadas por la Jefatura de Estudios del Centro y se harán públicas con la suficiente antelación, así como los contenidos mínimos de la materia, los criterios de evaluación y calificación y los tipos de pruebas que se van a realizar.

A los alumnos/as se les facilita la recuperación de la materia no superada mediante otra prueba teórico/práctica semejante a las realizadas en el aula.

**Se podrá sustituir la recuperación de mayo, por pruebas de recuperación parciales después de cada evaluación, en caso de que la profesora lo determine.**

#### PRUEBAS DE RECUPERACIÓN GLOBALES DE MAYO Y JUNIO/SEPTIEMBRE

Aquellos alumnos/as que no superen los objetivos marcados en cada una de las evaluaciones o aquellos con evaluación negativa en mayo, deberán presentarse a los exámenes de recuperación. Dichas pruebas globales se realizarán sobre los contenidos mínimos de esta programación. Para “recuperar” es necesario obtener un cinco (5) en la prueba teórica y obtener una valoración positiva en la parte práctica que se proponga realizar. Para obtener la calificación se valora cada uno de los apartados enunciados en instrumentos y criterios de calificación sin alterar sus intervalos.



NIVEL: **2º BACHILLERATO**  
MATERIA: **DIBUJO TÉCNICO II**

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.  
(Especificar, en negrita, los correspondientes para evaluar la prueba extraordinaria)

<b>BLOQUE 1:</b>
CONTENIDOS
Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos.
Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos.
Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones
Bloque 2. Sistemas de representación
Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos.
Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas.
Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.
Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.
Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de



reducción.

Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.

Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia.

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

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.

El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados.

Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.

Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos.

Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

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

Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.

Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

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

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





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

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.

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.

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

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.

Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección

Dibuja axonómicas 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.

Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen

Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el



Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

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

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

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

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Los procedimientos que se utilizarán para evaluarlas serán los siguientes:

Recogida de datos por análisis sistemático del TRABAJO DEL ALUMNO (trabajo cotidiano en el aula, corrección de láminas, intervenciones en clase, etc.). Los alumnos tendrán que realizar todas las actividades para poder ser evaluados positivamente.

Realización de PRUEBAS ESPECÍFICAS a lo largo de la unidad didáctica y bloques, que ayuden a valorar la adquisición de ciertos contenidos teóricos y técnicos.

Se realizará al menos un ejercicio escrito por evaluación, que en algunos casos serán dos ya que preferimos realizar pruebas escritas al final de cada bloque. Este examen escrito determinará un 60% de la nota de la evaluación. Los trabajos realizados y presentados determinarán entre un 40%, se tendrá en cuenta en la composición de la nota el trabajo en clase y la actitud.

EN EL MODELO SEMIPRESENCIAL Y NO PRESENCIAL SE SEGUIRÁ APLICANDO LOS MISMOS PORCENTAJES QUE EN EL ESCENARIO A.



GOBIERNO  
DE  
CANTABRIA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y TURISMO

DPTO.:

CURSO 20/21



IES BERNARDINO DE ESCALANTE  
LAREDO

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los exámenes tendrán ejercicios análogos a los que el alumno ha realizado en clase previamente, los cuales tendrán carácter de problema y/o teoría. Al alumno se le indicará, en lo posible, la puntuación que corresponde a cada uno de los ejercicios del examen, si el problema tiene carácter global se valorará los pasos seguidos por

el alumno para solucionarlo. La calidad formal del dibujo (precisión en la realización) tendrá una incidencia en la nota final. No se calificarán ejercicios que no se puedan “leer”, es decir, que no se utilicen los grosores de lápices adecuados. Se deben dejar siempre las construcciones auxiliares en lapicero fino distinguiéndose de la solución. No se tendrán en cuenta construcciones aproximadas que no se basen en criterios razonados.

Las láminas realizadas por el alumno durante las clases sirven para poder superar las pruebas y ayudan a clarificar la nota final, teniéndose en cuenta el trabajo y el esfuerzo en el redondeo de notas, bien en positivo como en negativo.

La CALIFICACIÓN FINAL de junio se obtendrá ponderando la media aritmética de cada una de las tres evaluaciones y el proceso de aprendizaje y mejora observado en cada alumno a lo largo del curso.

<b>NIVEL: 2º BACHILLERATO</b> <b>MATERIA: TÉCNICAS GRÁFICO -PLÁSTICAS</b>
--

CONTENIDOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA SUPERAR LA MATERIA.  
(Especificar, en negrita, los correspondientes para evaluar la prueba extraordinaria)

<b>BLOQUE 1:</b>
CONTENIDOS
BLOQUE I: Materiales
Materiales y técnicas a lo largo de la historia.



Propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales. Propiedades y uso de los distintos soportes en cada técnica. Apreciación estética y simbólica de los distintos materiales.

#### BLOQUE 2. Técnicas de dibujo.

Evolución de las técnicas de dibujo a lo largo de la Historia del Arte. Materiales, útiles y soportes de dibujo.

Técnicas secas. Lápices de grafito, compuestos, grasos y de color. Pasteles, ceras, carboncillo y rotulador.

Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.

Aplicación de las técnicas propias del dibujo en la realización de trabajos. El proceso creativo

#### BLOQUE 3. Técnicas de pintura.

Evolución de las técnicas pictóricas a lo largo de la Historia del

Arte. Materiales, útiles y soportes de pintura.

Técnicas al agua. Acuarela. Témpera. Acrílico. Temple.

Técnicas oleosas. Encaustos. Óleos. Técnicas de pintura mural. Graffiti. Aplicación de las diversas técnicas de expresión propias de la pintura en la realización de trabajos.

#### BLOQUE 4. Técnicas de grabado y estampación

Evolución de las técnicas de grabado a lo largo de la Historia del

Arte. Materiales, útiles, maquinaria y soportes de grabado.

Monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo. Cartón estucado.

Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas o secas e indirectas o ácidas. Estampación plana. Método plano gráfico. Litografía. Método



permeográfico.

Serigrafía. Offset. Copy Art.

Toxicidad de los materiales. Normativa de seguridad.

Aplicación de las diversas técnicas de grabado en la realización de trabajos. Incorporación de la tecnología láser 3D en la elaboración de matrices

BLOQUE 5. Técnicas mixtas y alternativas

Estudio de las técnicas mixtas en la Historia del Arte.

Incorporación de otros materiales, herramientas y técnicas a la expresión artística.  
El collage.

Técnicas y procedimientos contemporáneos. Aplicación de nuevas tecnologías: impresoras láser 3 D. Hibridación de procesos. La instalación artística.

Expresión y experimentación a través del uso de las

TEGP. Reutilización de materiales en obras de arte.

Las TIC como medios de búsqueda de información, marcos expositivos y para conocer y usar aplicaciones artísticas. Programas y aplicaciones digitales de dibujo

#### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ESENCIALES

Conoce los materiales, el tipo de soporte, pigmentos, aglutinantes y diluyentes utilizados en las TEGP y su evolución histórica.

Narra la evolución histórica de los materiales y su adaptación a lo largo de la historia.

Conoce y utiliza con propiedad, tanto de forma oral como escrita, la terminología propia de las técnicas.

Conoce las propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales y su interacción.

Razona la elección de los materiales con los que se va a trabajar en la aplicación de cada técnica teniendo en cuenta las propiedades físicas y químicas.

Relaciona los materiales, el tipo de soporte, pigmentos, aglutinantes y diluyentes más adecuados a cada técnica gráfico-plástica.



Describe las técnicas de dibujo.

Identifica y maneja los diferentes materiales utilizados en las técnicas del dibujo, tanto secas como húmedas.

Planifica el proceso de realización de un dibujo definiendo los materiales, procedimientos y sus fases.

Produce obras propias utilizando tanto técnicas de dibujo secas como húmedas. Reconoce y valora las diferentes técnicas de dibujo en obras de arte

Describe las técnicas de pintura.

Conoce, elige y aplica correctamente los materiales e instrumentos utilizados en cada técnica pictórica.

Distingue y describe la técnica y los materiales, tanto de forma oral como escrita, utilizados en obras pictóricas de diferentes épocas artísticas, así como de las producciones propias.

Realiza composiciones escogiendo y utilizando las técnicas al agua, sólidas y oleosas que resulten más apropiadas para el proyecto en función a intenciones expresivas y comunicativas

Describe las técnicas de grabado y estampación.

Define con propiedad, tanto de forma oral como escrita, los términos propios de las técnicas de grabado.

Describe las fases de producción y de grabados y estampados.

Experimenta con diferentes técnicas de grabado y estampación no tóxicas utilizando los materiales de manera apropiada.

Reconoce y describe las técnicas de grabado y estampación en la observación de obras.

Explica la evolución de las técnicas de grabado y estampación a lo largo de las diferentes épocas

Describe la técnica del collage y la aplica en la elaboración de trabajos propuestos por el profesor.



Utiliza materiales reciclados para producir obras nuevas con un sentido diferente para el que fueron confeccionados.

Representa a través de las TIC instalaciones de carácter artístico.

Investiga y aprende, utilizando las TIC, diferentes técnicas alternativas.

Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los

lenguajes gráfico-plásticos

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Al ser una materia de conocimiento y experimentación se valorarán:

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

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

La nota máxima en este apartado será del 30% (3 puntos)

2-Trabajos gráfico-plásticos individuales. En la valoración de los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta cada uno de los siguientes aspectos:

1. Dominio de la técnica empleada
2. Calidad final del ejercicio (limpieza, presentación,...)
3. Dominio de la forma (dibujo del tema, modulación de la línea, valores de claroscuro...)



4. Dominio del color (empleo correcto del color, expresividad de la mancha, unidad fondo y forma)
5. Adecuación concreta de la composición realizada al tema indicado.
6. Valoración de la creatividad y expresividad (concepto interpretativo de la idea dada)
7. Esfuerzo personal e interés por la materia.

La nota máxima que se podrá alcanzar por este apartado será del 70%(7 puntos) de la nota global.

EN EL ESCENARIO SEMIPRESENCIAL Y NO PRESENCIAL SE APLICARÁN LOS MISMOS PORCENTAJES QUE EN EL ESCENARIO PRESENCIAL.

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- \* La asistencia a clase será valorada debido al carácter fundamentalmente práctico de este apartado.
- \* Los trabajos prácticos tendrán un plazo de entrega fijado por el profesor. En caso de no entregarse en la fecha decidida, el alumno dispondrá de las 2 clases posteriores para hacer la entrega pero siempre teniendo en cuenta de que conlleva una reducción de la nota final. Si aún así el alumno sigue sin entregar los trabajos pasarán a ser entregados al final de cada evaluación. En caso de no ser entregados en este momento, el alumno obtendrá una calificación negativa en esa evaluación teniendo que presentar estos trabajos en una fecha fijada por el profesor.

**La calificación final** en Junio se obtendrá calculando la media de todas las evaluaciones. Se consideran superados los objetivos de la materia cuando el alumno alcance como mínimo la calificación global de 5 puntos





GOBIERNO  
DE  
CANTABRIA

DPTO.:

**CURSO 20/21**



IES BERNARDINO DE ESCALANTE  
LAREDO

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y TURISMO

el alumno para solucionarlo. La calidad formal del dibujo (precisión en la realización) tendrá una incidencia en la nota final. No se calificarán ejercicios que no se puedan “leer”, es decir, que no se utilicen los grosores de lápices adecuados. Se deben dejar siempre las construcciones auxiliares en lapicero fino distinguiéndose de la solución. No se tendrán en cuenta construcciones aproximadas que no se basen en criterios razonados.

Las láminas realizadas por el alumno durante las clases sirven para poder superar las pruebas y ayudan a clarificar la nota final, teniéndose en cuenta el trabajo y el esfuerzo en el redondeo de notas, bien en positivo como en negativo.

La CALIFICACIÓN FINAL de junio se obtendrá ponderando la media aritmética de cada una de las tres evaluaciones y el proceso de aprendizaje y mejora observado en cada alumno a lo largo del curso.

mínimo la calificación global de 5 puntos



**GOBIERNO  
DE  
CANTABRIA**

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y TURISMO

**DPTO.:**  
**CURSO 20/21**



IES BERNARDINO DE ESCALANTE  
LAREDO