

## **CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE LAS PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE SEPTIEMBRE DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.**

### **CRITERIOS Y ESTÁNDARES MÍNIMOS 1º ESO**

- **Criterio 1:**

**Identificar y valorar los elementos configurativos de la imagen a través del análisis de sus cualidades visuales y la experimentación con sus posibilidades expresivas, mediante la observación directa de imágenes, la descripción oral y escrita de producciones gráfico-plásticas propias y ajenas, así como el uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos en la realización de composiciones para expresar emociones e ideas.**

- Estándares:

- 1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
- 4. 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.
- 5. 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...).

- **Criterio 2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación de los esquemas y las leyes compositivas de manifestaciones artísticas, a través de la observación directa del entorno, para aplicarlos a procesos creativos gráfico-plásticos y producir composiciones básicas personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.**

- Estándares:

- 2. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
- 6. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- 7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
- 15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

- **Criterio 3. Identificar y diferenciar las propiedades del color y las texturas mediante el análisis de sus cualidades, relaciones y expresividad; la experimentación con los colores primarios, secundarios y las texturas, en composiciones personales abstractas o figurativas;**

**y el uso de diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones y comprender y valorar la riqueza y capacidad de expresión que estos elementos tienen en las producciones gráfico-plásticas.**

◦ Estándares:

- 10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
- 12. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
- 13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
- 14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

- **Criterio 4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.**

◦ Estándares:

- 19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- 20. 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.
- 22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
- 23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- 24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
- 25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

- **Criterio 5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la comunicación visual y audiovisual por medio del análisis e identificación de los factores que intervienen en el mismo, de su finalidad o función y de los grados de iconicidad de las imágenes, a través de la observación directa del entorno comunicativo y el diseño de imágenes con distinta relación.**

◦ Estándares:

- 30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

- **Criterio 6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, así como**

**sus características, recursos y elementos específicos, a través de la observación directa de imágenes fijas y en movimiento, el uso de diferentes recursos y documentos gráficos, y el diseño de cómics, para interpretar los mensajes visuales y audiovisuales publicitarios presentes en el entorno, y apreciar los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del Patrimonio Histórico y Cultural.**

◦ Estándares:

- 39. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

- **Criterio 7. Reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana, mediante el análisis de sus características, propiedades y relaciones, y a través del uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados y construcciones fundamentales en el plano, para resolver problemas básicos de geometría plana y apreciar la importancia del dibujo técnico.**

◦ Estándares:

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

- 55. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

- 56. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

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

- 58. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

- 59. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

- **Criterio 8. Reconocer, diferenciar y clasificar polígonos regulares e irregulares en función de sus lados y ángulos, mediante el análisis de las propiedades geométricas y matemáticas de estos, la observación directa y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos en trazados de triángulos, cuadriláteros y pentágonos, para identificar las formas geométricas en el entorno y resolver problemas de polígonos, apreciando la importancia de la geometría y reconociendo la influencia del dibujo técnico en distintos campos.**

◦ Estándares:

- 62. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

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

- 66. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

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

- 69. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

### **Calificación de la prueba:**

En las pruebas extraordinarias el alumnado debe demostrar su dominio de los contenidos exigidos para el curso, expuestos anteriormente. Para considerar que la prueba extraordinaria está superada la nota de la misma será igual o superior a cinco (el 100% de la nota de la materia corresponde a la nota obtenida en dicha prueba).

### **CRITERIOS Y ESTÁNDARES MÍNIMOS 3º ESO**

- **Criterio 1. Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.**

- Estándares:

- 3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
- 4. 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.
- 5. 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...).

- **Criterio 2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.**

- Estándares:

- 7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
- 8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
- 12. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los

objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.

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

- **Criterio 3. Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.**

- **Estándares:**

- 11. 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.

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

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

- **Criterio 4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.**

- **Estándares:**

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

- 22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

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

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

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

- **Criterio 5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.**

- **Estándares:**

- 35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
- 36. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

- **Criterio 6. Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.**

- **Estándares:**

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

- **Criterio 7. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.**

- **Estándares:**

- 60. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
- 63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- 70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
- 76. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

- **Criterio 8. Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.**

- **Estándares:**

- 73. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

- 75. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

- **Criterio 9. Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.**

- **Estándares:**

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

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

### **Calificación de la prueba:**

En las pruebas extraordinarias el alumnado debe demostrar su dominio de los contenidos exigidos para el curso, expuestos anteriormente. Para considerar que la prueba extraordinaria está superada la nota de la misma será igual o superior a cinco (el 100% de la nota de la materia corresponde a la nota obtenida en dicha prueba).

---

## **CONTENIDOS, CRITERIOS Y ESTÁNDARES MÍNIMOS 4º ESO**

### **UNIDAD 1: GEOMETRÍA PLANA**

#### **Polígonos.**

#### **Tangencias y enlaces**

#### **Trazado de curvas técnicas. Espirales, Óvalos y Ovoides.**

#### ***SEUP04C05***

Diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo el análisis de la configuración de composiciones geométricas planas; y la resolución de problemas referidos a polígonos, tangencias y enlaces, a través de la observación de imágenes y del entorno, para aplicarlos en la creación de composiciones y diseños personales donde intervengan diversos trazados geométricos. Aplicarlos en la creación de composiciones y diseños personales donde intervengan diversos trazados geométricos.

#### **Contenidos**

2. Resolución de problemas de cuadriláteros, polígonos, tangencias y enlaces.

3. Análisis de la configuración de formas geométricas planas y su aplicación en la creación de diseños

personales.

### **Estándares**

11. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
12. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
13. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

## **UNIDAD 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

**Geometría descriptiva.  
Sistema Axonométrico.  
Elementos compositivos del paisaje urbano.**

### ***SEPV04C06***

Diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el dibujo de las vistas principales, la visualización de figuras tridimensionales sencillas y el trazado de perspectivas en diferentes sistemas, seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. Seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

### **Contenidos**

1. Diferenciación de los distintos sistemas de representación.
2. Representación de las vistas principales de figuras tridimensionales.

### **Estándares**

16. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
14. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
15. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

## **UNIDAD 3: COMPOSICIÓN Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

**Leyes de la composición.  
Grados de iconicidad.**

### ***SEUP04C01***

Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo sobre la base de unos objetivos prefijados. La utilización de diferentes elementos, soportes y técnicas; el uso de los códigos y terminología propios del lenguaje visual y plástico; y la autoevaluación del proceso de realización, Enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

### **Contenidos**

3. Aplicación de las leyes de la composición en la creación de esquemas de movimiento, ritmo y



equilibrio.

5. Modificación del significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación.

6. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.

7. Valoración del trabajo individual y en equipo y del esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

### **Estándares**

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

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

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

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

## **UNIDAD 4 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL**

### **Observando arte canario de nuestro entorno**

#### ***SEUP04C02***

Reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias que se han producido a lo largo del tiempo..Del análisis de los distintos elementos y técnicas de expresión, las estrategias compositivas y materiales utilizados, el periodo artístico al que pertenecen y la autoría de las mismas;a través de la observación directa de las obras y el uso de diferentes fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales, Valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.

### **Contenidos**

2. Valoración del patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute personal y colectivo, especialmente el presente en Canarias.

3. Contribución a la conservación del patrimonio mediante el respeto y divulgación de las obras de arte.

### **Estándares**

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

## **UNIDAD 5: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA**

### **Lenguaje visual. Lectura de imágenes.**

#### ***SEUP04C03***

Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, mediante el análisis de sus características generales y particulares; de la descripción del proceso de producción de mensajes elaborados con estos lenguajes; y del visionado y

realización de fotografías, vídeos, películas, etc., para identificar y reconocer los elementos que los integran, su estructura narrativa y expresiva, además de sus finalidades; valorar el trabajo en equipo; y adoptar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y frente a las manifestaciones que supongan discriminación sexual, social o racial.

### **Contenidos**

1. Identificación y análisis de los elementos narrativos y expresivos que integran los mensajes audiovisuales y multimedia: tipos de plano, angulaciones y movimientos de cámara.
3. Realización de storyboards a modo de guión y de fotografías con diversos criterios estéticos.
5. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias.

### **Estándares**

28. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.
35. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.
33. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico- plástico.

## **UNIDAD 6: IMAGEN EN LOS MEDIOS GRÁFICOS**

### **Análisis de la Publicidad**

#### ***SEUP04C04***

Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, siguiendo los pasos del proceso creativo, y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes, así como manifestar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y el rechazo a los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.

### **Contenidos**

2. Elaboración de imágenes digitales y diseños publicitarios utilizando distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico y programas de dibujo por ordenador.
4. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias.

### **Estándares**

33. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
34. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
35. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen

## **UNIDAD 7: EL DISEÑO**

### **Fases del proceso de creación.**

## **SEUP04C07**

Analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño mediante la identificación de su finalidad y de sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales; la clasificación de objetos según las ramas del diseño; y la planificación de las fases del proceso de creación artística, a través de la observación directa del entorno, el uso de documentos gráficos, la realización de composiciones creativas individuales o grupales, respetando el trabajo de los demás, y el uso de las herramientas tradicionales y programas de diseño, para interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones.

### **Contenidos**

1. Distinción de los elementos y finalidades de la comunicación visual.
5. Realización de proyectos artísticos, creativos y funcionales, adaptados a diferentes áreas del diseño, planificando el proceso de creación.
4. Utilización de formas geométricas en la realización de diseños y composiciones modulares.

### **Estándares.**

22. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
24. 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.

### **Calificación de la prueba:**

En las pruebas extraordinarias el alumnado debe demostrar su dominio de los contenidos exigidos para el curso, expuestos anteriormente. Para considerar que la prueba extraordinaria está superada la nota de la misma será igual o superior a cinco (el 100% de la nota de la materia corresponde a la nota obtenida en dicha prueba).

---

## **DIBUJO ARTÍSTICO.**

### **Criterios de evaluación de 1º BACHILLERATO DAI.**

1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.
2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.
3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.
4. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.

5. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.
6. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.
7. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicas dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.
8. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.
9. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.
10. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.

## **Estándares de 1º BACHILLERATO DAI**

### Bloque 1. El dibujo como herramienta

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. 2.1. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado. 3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 3.2. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.

### Bloque 2. Línea y forma

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

### Bloque 3. La composición y sus fundamentos

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. 2.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.

### Bloque 4. La luz .El claroscuro y la textura

1.1. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas grafico-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

1.1 Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y cromatismo) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales. 1.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos. 1.3. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal. 1.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones. 1.5. Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.

### **Calificación de la prueba de 1º BACHILLERATO DAI**

Para considerar que la prueba extraordinaria está superada la nota de la misma será igual o superior a cinco (el 100% de la nota de la materia corresponde a la nota obtenida en dicha prueba). En la prueba, dado que hay poco tiempo para desarrollarla con la cantidad tan grande de contenidos de la materia, se buscará la mejor manera de que el alumno exponga sus conocimientos en tan reducido espacio de tiempo.

---

## **DIBUJO TÉCNICO I.**

### **Criterios de evaluación de 1º BACHILLERATO DBT.**

1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.
3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.
4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

8. 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.
9. 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.
10. 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.
11. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.
12. 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.
13. 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.
14. 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.
15. 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.
16. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada
17. 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.
18. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).
20. 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.
22. 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.
23. 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.
24. 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.

25. 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.

27. 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.

28. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

### **Estándares 1.º de Bachillerato DBT.**

1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.

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

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

5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

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

7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando

su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.

12. 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.

13. 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.

14. 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.

15. 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.

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

17. 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.

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

20. 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.

22. 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.

23. 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.

24. 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.

25. 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.

27. 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.

28. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.



## **Calificación de la prueba de 1º BACHILLERATO**

Para considerar que la prueba extraordinaria está superada la nota de la misma será igual o superior a cinco (el 100% de la nota de la materia corresponde a la nota obtenida en dicha prueba). En la prueba, dado que hay poco tiempo para desarrollarla con la cantidad tan grande de contenidos de la materia, se buscará la mejor manera de que el alumno exponga sus conocimientos en tan reducido espacio de tiempo.

---

### **FUNDAMENTOS DEL ARTE I.**

#### **Criterios de evaluación de 1º BACHILLERATO FDR.**

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

1. Analizar la temática de la escultura y pintura rupestres. 2. Debatir acerca de las posibles explicaciones simbólicas de las imágenes rupestres. 3. Reconocer las características principales de la pintura rupestre. 4. Explicar las características técnicas de la pintura rupestre a partir de ejemplos relevantes existentes en la península ibérica. 5. Analizar Stonehenge y las labores de recreación efectuadas en el siglo XX en el monumento.

##### Bloque 2. Las grandes culturas de la Antigüedad: Egipto, Mesopotamia y Persia.

1. Identificar el arte egipcio en relación a otras culturas diferentes. 2. Analizar la posible relación entre el modo de vida y el arte egipcio. 3. Explicar la iconología egipcia relacionando la imagen con el poder político. 4. Identificar la técnica narrativa de las pinturas egipcias. 5. Comparar las diferentes piezas escultóricas y su finalidad: piedra, madera, objetos suntuarios, sarcófagos, etc. 7. Reconocer la tipología de las culturas enclavadas en el Oriente Medio, egipcia y China. 11. Analizar en las culturas antiguas la diferencia entre imágenes idealistas y naturalistas, y su posible relación con la finalidad de la pieza.

##### Bloque 3. El origen de Europa. Grecia

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

##### Bloque 4. El Imperio Occidental Roma.

1. Valorar la importancia de la cultura romana en el mediterráneo y su trascendencia histórica posterior. 2. Explicar la importancia del latín como lengua común europea y su trascendencia en el arte. 3. Identificar

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

#### Bloque 5. El Arte visigodo

1. Identificar las claves expresivas del arte visigodo. 2. Relacionar la situación social y el arte aplicado. 3. Analizar los templos visigodos y sus características principales. 4. Diferenciar el arte cristiano y árabe en la península ibérica. 5. Analizar la técnica del artesonado de las cubiertas de madera en las iglesias españolas. 6. Describir la técnica de la pintura y escritura sobre pergamino. Motivos iconográficos. 8. Identificar las claves expresivas del arte del norte de Europa, ya sea en España como en el resto del continente

#### Bloque 6. El Románico, arte europeo

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

#### Bloque 7. El Gótico

1. Analizar las claves sociales y técnicas del origen del gótico. 2. Diferenciar las catedrales góticas de otras anteriores y posteriores. 3. Identificar y nombrar correctamente las claves principales del arte gótico: escultura, vitrales y arquerías. 4. Relacionar el arte gótico y su revisión en el siglo XIX. 5. Explicar el proceso técnico de la creación de vitrales. 6. Comparar e identificar correctamente la escultura gótica de la románica. 7. Identificar el proceso técnico de la pintura sobre tabla, preparación y resultados. 8. Describir la técnica de pintura al temple. 9. Analizar la vestimenta gótica en las imágenes religiosas y civiles de la época.

#### Bloque 8. El Renacimiento

1. Valorar la importancia histórica del estilo Renacimiento y su trascendencia posterior. 2. Identificar las claves técnicas de la arquitectura renacentista y su relación con la cultura romana. 3. Reconocer la proporción aurea en algún elemento de estilo renacimiento: arquitectura, mobiliario, etc. 4. Identificar las principales obras de los artistas del Renacimiento italiano. 5. Comparar la pintura veneciana y del resto de Europa. 6. Identificar las esculturas, y trabajos en volumen, más emblemáticas del renacimiento. 7. Analizar las vestimentas de la época, principalmente en la pintura. 8. Reconocer las claves técnicas de la

perspectiva cónica. 9. Explicar las claves técnicas de la pintura al óleo. Referenciando su uso en aplicación sobre lienzo. 10. Valorar la diferencia técnica de la pintura al temple y la pintura al óleo.

### Bloque 9. Miguel Ángel Buonarroti

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

### Bloque 10. El Renacimiento en España

1. Relacionar la cronología del Renacimiento español con el Renacimiento italiano. 2. Identificar la relación entre la sociedad de la época y las artes plásticas. 3. Reconocer las principales obras arquitectónicas del Renacimiento español. 4. Comparar la técnica escultórica de la península ibérica y del resto de Europa. 5. Distinguir las obras pictóricas más importantes del renacimiento español.

### Bloque 11. El Barroco

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

### Bloque 12. El Rococó. Francia. Resto de Europa

1. Comparar el arte barroco y rococó estableciendo similitudes y diferencias. 2. Diferenciar la temática religiosa y la temática profana. 7. Describir las diferentes partes que componen las composiciones musicales.

## **Estándares de 1º BACHILLERATO FDR.**

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

1.1. Identifica las imágenes rupestres y las relaciona con las imágenes tribales o étnicas existentes 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: Egipto. Mesopotamia y Persia.

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 posible enlace con la religión judeo-cristiana. 4.1. Explica la organización narrativa de las pinturas egipcias. 5.1. Analiza las piezas escultóricas egipcias. 7.1. Compara la cronología y la iconografía de las culturas persa, egipcia y china. 11.1. Describe las diferencias entre la escultura idealista y la escultura naturalista.

### Bloque 3. 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. 7.1. Compara restos arqueológicos de joyas y objetos en las diferentes culturas coetáneas a la cultura griega. 8.1. Describe las características del teatro griego y su influencia en el teatro actual.

### Bloque 4. 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 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 Catedral del Vaticano. 6.1. Describe las técnicas del mosaico y de la pintura al fresco. 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 5. El Arte visigodo

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 pergamino. 6.3. Identifica y explica las características de la iconografía medieval a partir de códices y pergaminos representativos. 8.1. Identifica el arte de los pueblos del norte de Europa y los elementos similares localizados en España.

### Bloque 6. 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 el romanticismo. 4.1. Reconoce la importancia de la luz en la iconografía de la arquitectura románica. 5.1. Explica los elementos formales 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 7. 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 8. 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 pinturas del Renacimiento y su autor. 4.3. Analiza la vida y obra de Leonardo da Vinci. 4.4. Explica la obra de Rafael Sanzio, especialmente "La escuela de Atenas" y los retratos de "La Fornarina" y de "Baltasar de Castiglione". 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. Describe con detalle el cuadro "El lavatorio" de Jacopo Robusti "Tintoretto" y la aplicación técnica de la perspectiva cónica. 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 9. 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 10. 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, referenciada 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 Berruguete. 5.1. Comenta la obra de El Bosco y su relación con la monarquía española. 5.2. Analiza la obra pictórica del Greco y su relación con la iconología bizantina.

### Bloque 11. El Barroco

1.1. Relaciona la situación política europea con la evolución del Renacimiento hacia el Barroco. 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. 1.5. Relaciona la caja oscura pictórica con la caja fotográfica. 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. 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, por ejemplo Dalí. 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, Händel, 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 12. El Rococó. Francia. Resto de Europa

1.1. Identifica el origen del rococó. 1.2. Relaciona la situación política francesa y el rococó. 1.3. 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. 7.1. Describe las diferentes partes que componen las composiciones musicales más representativas: oratorios, misas, conciertos, sonatas y sinfonías. 8.1. Analiza el mobiliario rococó.

### **Calificación de la prueba de 1º BACHILLERATO FDR.**

En las pruebas extraordinarias el alumnado debe demostrar su dominio de los contenidos exigidos para el primer curso. Para considerar que la prueba extraordinaria está superada la nota de la misma será igual o superior a cinco (el 100% de la nota de la materia corresponde a la nota obtenida en dicha prueba). En la prueba, dado que hay poco tiempo para desarrollarla con la cantidad tan grande de contenidos de la materia, se buscará la mejor manera de que el alumno exponga sus conocimientos en tan reducido espacio de tiempo.