

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CURSO 25\_26

Materia: **ILUSTRACIÓN**

Nivel: **2º BACHILLER**

Duración: **3 HORAS SEMANALES**

Departamento: **ARTES PLÁSTICAS**

Jefatura de Departamento: **GUSTAVO BURGOS**

Docentes: **ALFONSO ORTIZ DE ZÁRATE MANGAS**

**Mº ANGELES RODRIGUEZ OCHOA**



## 1-INTRODUCCIÓN

Asignatura opcional de libre disposición del Centro. Evaluación continua sin que existan recuperaciones oficiales. Evaluación por entrega de trabajos individuales o grupales. Dos grupos formados por alumnos de 2º A + C y B +D. Sin participación en las pruebas PAU. 3 horas semanales.

### Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 12-9-2025

Finalización aproximada: 30-5-2026

## 2-MARCO NORMATIVO

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

## 3-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CONEXIÓN CON LOS DESCRIPTORES OPERATIVOS.

Dentro del marco de la LOMLOE, los descriptores operativos establecen una vinculación directa entre los objetivos y competencias específicas definidas para cada etapa educativa y las **competencias clave** del perfil de salida. De esta forma, al conectar los criterios de evaluación con las competencias específicas de cada área, los descriptores operativos permiten que los docentes podamos evaluar de manera precisa el grado de adquisición de las competencias en los estudiantes.

| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | peso     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>1. Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad.</b> | <b>1</b> |
| <b>2. Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creativa e innovadora con sus posibilidades y combinaciones, para desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal y para responder a unos objetivos determinados.</b>                                                                              | <b>1</b> |
| <b>3-Crear proyectos gráficos colaborativos contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas</b>                                                                   | <b>1</b> |

#### 4-UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias.

En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación;

los utilizados en esta programación didáctica son:

**Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:**

**Observación sistemática: 5%**

**Procesos de diálogo/Debates: 5%**

**Presentación de un producto: 35%**

**Revisión del cuaderno o producto: 45%**

**Trabajo monográfico o de presentación: 10%**

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia

(Ilustración de 2º Bachillerato de Artes). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así con el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

#### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Una ilustración es una obra en el ámbito de la creación visual, con objeto de representar conceptos y transmitir ideas, acompañadas o no de un texto. Son creaciones con un componente

indisoluble a la edición y reproducción en diversos soportes, publicaciones y medios de comunicación. En esta materia optativa, eminentemente práctica, pretende acercar al alumnado al mundo de la ilustración, que engloba un conjunto de diferentes categorías y ámbitos de la comunicación visual, como la historieta, el **Trabajo monográfico o de presentación: 10%** ustración de libros de texto y obras de divulgación, dibujo de álbumes ilustrados, humor gráfico, carteles, dibujo publicitario y de moda, audiovisuales y multimedia, etc.: todo un universo de géneros, estilos y soportes.

La materia optativa de Ilustración tiene una serie de competencias específicas que buscan asegurar la adquisición de las destrezas y técnicas básicas, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, descubriendo la ilustración como lenguaje gráfico intelectual y práctico.

Las competencias específicas de Ilustración emanan de las competencias específicas de la asignatura de Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas (competencias 1 y 2), así como la asignatura de Dibujo Artístico (competencia 3) y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato, en especial, de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden, entre otros, aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias están diseñadas para que varias de ellas puedan trabajarse simultáneamente, mediante un desarrollo entrelazado de la materia, por lo que el orden en el que están presentadas no es vinculante.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

Los saberes básicos de la materia están organizados en tres bloques. El primero, “Historia de la ilustración gráfica y ámbitos de actuación”, pretende un acercamiento al desarrollo de la ilustración a través de la historia del arte y de la comunicación visual, así como al panorama de los diferentes ámbitos de actuación de la ilustración contemporánea. El bloque “Técnicas de ilustración” tiene como objetivo primordial conocer y trabajar sus soportes y técnicas, tanto secas, como húmedas y mixtas, y el uso del grabado, la estampación, el collage y las actuales técnicas de dibujo y edición digital. En el tercer bloque, “Proyectos de ilustración”, se analizarán y pondrán en práctica las fases de un proyecto de ilustración, individual y colectivo, así como la elaboración de un portfolio a final de curso, con las producciones de cada alumna y alumno, habiendo trabajado en los diferentes ámbitos de este lenguaje gráfico, tales como la ilustración en prensa, la ilustración editorial (álbum y novela ilustrada, libro de texto, cómic y novela gráfica, y la ilustración científica y técnica), la ilustración en el mundo de la publicidad (carteles, envases y embalajes), la ilustración de moda y textil y las aplicaciones de la ilustración en el audiovisual, la animación y el multimedia.

| Comienzo aprox. | Nombre de la unidad de Programación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Periodos |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 12-9-23         | <p>A. Historia de la ilustración gráfica.</p> <p>B. Técnicas de ilustración.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soportes. Técnicas secas, técnicas húmedas y mixtas.</li> <li>• Grabado, estampación, collage y técnicas de edición digital.</li> </ul>                                                                                                                                                           | 20       |
| 1-12-23         | <p>C. Géneros y tipos de ilustración.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilustración en prensa.</li> <li>• Ilustración editorial: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Álbum y novela ilustrada.</li> <li>– Libro de texto.</li> <li>– Cómic y novela gráfica.</li> <li>– Ilustración científica y técnica.</li> </ul> </li> <li>• La ilustración en la publicidad: carteles, envases y embalajes.</li> </ul> | 45       |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |    |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilustración de moda y textil.</li> <li>• Audiovisual, animación y multimedia.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                    |    |
| 1-4-24 | D. Proyectos de ilustración. <ul style="list-style-type: none"> <li>• El proceso de creación y realización del original. Etapas. Pruebas técnicas.</li> <li>• El encargo profesional. El ámbito y el tema. Especificaciones del encargo, interpretación. Fuentes y archivos.</li> <li>• El original. La presentación de la obra original. Pautas y normas para su reproducción.</li> <li>• El portafolio.</li> </ul> | 45 |
|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |    |

| Evalua<br>ción | Unidad de Programación                                                   | Situacione<br>s de Aprendizaj<br>e                                                     | Comp<br>etenci<br>as |   | Saberes<br>básicos<br>asociados                                                            | Peso en<br>la califica<br>ción<br>final | Criterios de<br>evaluación |     |            | Procedimient<br>os e<br>instrumentos<br>de evaluación                                                              |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------|-----|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1ª             | Historia,<br>técnicas y<br>proyectos de<br>ilustración.                  | Del papiro<br>al reel<br>animado.<br>Historia de<br>la<br>ilustración                  | 1                    | 3 | A.<br>Historia<br>de la<br>ilustració<br>n gráfica.                                        | 15%                                     | 1.1<br>1.3                 |     | 3.4        | Coevaluación<br>ABP<br>- Producción<br>multimodal<br>- Exposición                                                  |
|                |                                                                          | ¿Hoy<br>dónde<br>ilustramos?<br>Técnicas y<br>soportes                                 | 2                    |   | B.<br>Técnicas<br>de<br>ilustració<br>n.<br>D.<br>Proyectos<br>de<br>ilustració<br>n       | 15%                                     |                            | 2.2 | 3.1<br>3.4 | Heteroevaluaci<br>ón<br>- Observ.<br>sistemática<br>- Revisión del<br>cuaderno<br>- Presentación<br>de un producto |
| 2ª             | Técnicas y<br>proyectos de<br>ilustración<br>editorial y<br>publicitaria | ¿Cómo se<br>hace un<br>cómic?<br>Ilustración<br>editorial,<br>científica y<br>técnica. | 1<br>,<br>2          | 3 | B.<br>Técnicas<br>de<br>ilustració<br>n.<br>C.<br>Géneros y<br>tipos de<br>ilustració<br>n | 20%                                     | 1.2                        | 2.2 | 3.2<br>3.4 | Heteroevaluaci<br>ón<br>- Observ.<br>sistemática<br>- Revisión del<br>cuaderno<br>- Presentación<br>de un producto |
|                |                                                                          | ¿El dibujo<br>vende?<br>La<br>ilustración<br>en la<br>publicidad.                      | 1<br>,<br>2          |   | D.<br>Proyectos<br>de                                                                      | 15%                                     | 1.2                        | 2.2 | 3.3<br>3.4 | Heteroevaluaci<br>ón<br>- Observ.<br>sistemática<br>- Revisión del<br>cuaderno                                     |

|    |                                                                          |                                                                                                        |      |      |                                                                                                  |     |     |     |                   |                                                                                                       |
|----|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-----|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                          |                                                                                                        |      |      | ilustración                                                                                      |     |     |     |                   | - Presentación de un producto                                                                         |
| 3ª | <b>Técnicas y proyectos de ilustración en moda y soportes multimedia</b> | <i>Ilustra, papel y tijera...</i><br>Ilustración de moda y textil                                      | 1, 2 | 3, 4 | B. Técnicas de ilustración.<br>C. Géneros y tipos de ilustración.<br>D. Proyectos de ilustración | 15% | 1.2 | 2.2 | 3.1<br>3.4        | Heteroevaluación<br>- Observ. sistemática<br>- Revisión del cuaderno<br>- Presentación de un producto |
|    |                                                                          | <i>¿Me lo ilustras en inglés?</i><br><i>Frame, reel, gif...</i><br>Audiovisual, animación y multimedia | 1, 2 |      |                                                                                                  | 20% | 1.2 | 2.2 | 3.2<br>3.3<br>3.4 | Coevaluación. ABP<br>- Producción multimodal<br>- Exposición                                          |

### PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

|                                                                                                                                                                                                                                                                 |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| <b>Competencia específica 1.</b>                                                                                                                                                                                                                                |   |
| 1.1. Analizar obras gráfico-plásticas de distintos tipos y épocas, identificando los materiales, técnicas y procedimientos utilizados, valorando sus efectos expresivos e incorporando juicios de valor estético a partir del estudio de sus aspectos formales. | 1 |
| 1.2. Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos.                                                             | 1 |
| <b>Competencia específica 2.</b>                                                                                                                                                                                                                                |   |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                          |   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 2.1. Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.                                                                                                                              | 1 |
| 2.2. Utilizar de manera creativa y autónoma las técnicas, materiales y procedimientos de la expresión gráfico-plástica en la resolución de distintas necesidades expresivas y comunicativas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final.           | 1 |
| <b>Competencia específica 3.</b>                                                                                                                                                                                                                                                         |   |
| 3.1. Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.                                                                                                | 1 |
| 3.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.                                                         | 1 |
| 3.3. Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.                                   | 1 |
| 3.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa. | 1 |

## 5-PROBIDAD ACADÉMICA

La probidad académica en las enseñanzas artísticas en particular se refiere a la necesidad de integridad y honestidad en la creación, evaluación y enseñanza de las obras y creaciones artísticas. ¿cómo hacerlo? Reconociendo la autoría, evitando el plagio y otras conductas improcedentes, y comprendiendo la responsabilidad de cada uno en la construcción del conocimiento artístico.

Es un conjunto de principios éticos que aseguran la transparencia en el proceso de aprendizaje, validando la originalidad y el esfuerzo personal y evitando en el modo de trazar y evaluar los trabajos la posibilidad de recurrir a corrientes tecnológicas que atentan manifiestamente contra tales principios fundamentales para la educación, la enseñanza y el aprendizaje personalizado.

Se establecen las siguientes pautas para los casos en que los alumnos actúen en contra de las buenas prácticas en el proceso de aprendizaje de la materia.

#### PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA

La no asistencia a clase en un 20 % o más de las horas de la materia supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua. Para poder optar al aprobado, el alumno deberá entregar los trabajos requeridos por el profesor y realizar una prueba objetiva al final del curso, en las fechas que se determinen.

#### TRABAJO

La entrega de actividades o trabajos tendrá una fecha y lugar establecidos, y el incumplimiento de estos conllevará una disminución en la calificación. Si la situación se repite reiteradamente, la penalización podrá ser mayor.

La entrega de un ejercicio plagado o de un trabajo de un compañero presentado como propio por parte de un alumno implicará la anulación de dicho trabajo.

#### PRUEBAS OBJETIVAS

Llegar tarde al examen supondrá la imposibilidad de realizarlo.

Copiar o realizar acciones deshonestas o tramposas durante este tipo de pruebas supondrá la anulación de dicha prueba.

#### INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Si el profesor no indica explícitamente que se puede usar la inteligencia artificial (IA) en los ejercicios propuestos, no se podrá emplear esta herramienta para su realización. El incumplimiento de esta norma se considerará una falta contra las buenas prácticas académicas y significará la no validación de la prueba en cuestión.

En los casos en que sí esté permitido el uso de la IA por parte del profesor, el alumno deberá indicar por escrito el grado de utilización de esta herramienta.

### 6-MEDIDAS DE ESTIMULACIÓN LECTORA

En el marco de la programación didáctica general existen muchas posibilidades de inducir a la lectura. Se trataría de fomentar la consulta de textos para su posible ilustración o para entender iconográficamente alguna pintura, comentar libros ilustrados por autores reconocidos, despertar la curiosidad de nuestros alumnos por los textos literarios que están en el origen de los cómics o las películas a las que están acostumbrados.

Se utilizarán los libros de texto en el aula para debatir temas que se lean en el aula, así como para realizar resúmenes o mapas conceptuales de algunas unidades o los mismos ejercicios incluidos de autoevaluación.

Algunas propuestas de trabajo consistirán en escribir, describir o narrar circunstancias, a partir de imágenes expresivas, y otras, en un proceso inverso, tratarán de ilustrar textos concretos.



## 7-PROGRAMA DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

En esta materia no hay asignatura precedente en 1º de Bachiller

## 8-MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

De forma individual, siguiendo las pautas dadas por el Departamento de Orientación se procede a atender la diversidad de forma personalizada. Los profesores observan al alumnado y cuida de que no se produzcan problemas o situaciones indeseadas.

Es una asignatura que se desarrolla de forma práctica. Cada alumno atiende a su trabajo individualmente salvo cuando se contemplen labores colectivas o grupales. Entre todos se respetan y cuidan del alumnado diverso lo que hace que finalmente la integración y el aprovechamiento de la asignatura sea total.

## 9-FUENTES, MATERIAL DIDÁCTICO Y BIBLIOGRAFÍA

### 3. Bibliografía

- Enric Jardí. *Pensar con imágenes*. Ed. Gustavo Gili, 2014.
- VVAA. *Texte et Image: Sujet ou thème Représentation, image ou conception (Les essentiels illustration)*. Ed. Pyramid 2009.
- VVAA. *Libro blanco de la ilustración*. Observatorio de la Ilustración 2013.
- VVAA. *Estamos hablando de ilustración si hablamos de diseño*. Indexbook, 2006.
- VVAA. *History of Illustration*. Bloomsbury, 2020.
- Raúl Fernández Calleja. *Pertinencias*, Altissimo Instituto de Estudios Pataphysicos de la Candelaria, 2016.
- Zeegen Lawrence. *Principios de ilustración: Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse*. Análisis de la teoría. Ed. Gustavo Gili, 2006.
- Tribe, Mark | Grosenick, Uta | Jana, Reena. *Arte y nuevas tecnologías*.
- Rudolf Arnheim. *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza, Madrid, 2008.
- Harald Küppers. *Atlas de los colores*.
- Harald Küppers. *Fundamentos de la teoría de los colores*.
- Fig Taylor. *Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional: guía de orientación para creativos*
- Bruno Munari. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*.
- Salisbury, Martin | Styles, Morag. *El arte de ilustrar libros infantiles: concepto y práctica de la narración visual*.
- Steven Heller. *El arte del cómic: los cuadernos inéditos de los grandes artistas*.
- Will Eisner. *El cómic y el arte secuencial*.
- Richard Taylor. *Enciclopedia de técnicas de animación: [una guía completa de técnicas paso a paso acompañada de una notable muestra de obras terminadas]*.
- McCloud, Scott. *Entender el cómic: [el arte invisible]*
- McCloud, Scott. *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*
- McCannon, Desdemona | Thorton, Sue | Williams, Yazdia. *Escribir e ilustrar cuentos infantiles*.
- Alan Male. *Ilustración: contexto, procesos creativos y proyección profesional*.
- Martin Salisbury. *Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles*.
- Herta Wescher. *La historia del collage: Del cubismo a la actualidad*.
- Gasca, Luis | Mensuro Puente, Asier. *La pintura en el cómic*.
- Barnicoat, John. *Los carteles: Su historia y lenguaje*.
- Gair, Angela. *Manual completo del artista: materiales y técnicas de pintura y dibujo*. Ed. Blume, 2003.
- Smith, Ray. *Manual del artista*. Ed. Blume, 2008.
- Simmons, Jason. *Manual del diseñador*. Index Book, 2009.

Magnus, Günter Hugo. *Manual para dibujantes e ilustradores*. Ed. Gustavo Gili, 1987.  
AA.VV. *Nuevo libro blanco de la Ilustración Gráfica en España*. FADIP, 2011.

## 10-ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Charlas y conferencias de profesionales del ramo, en el propio Centro o en espacios exteriores

Talleres ocasionales dados por personal especializado

Participación, dentro de las materias de la asignatura, en celebraciones, actividades y acontecimientos de carácter transversal organizados por el propio Centro.

Visitas a lugares e instalaciones exteriores con un interés especial dentro de la materia.

## 11-EVALUACIÓN DE LA MATERIA

La asignatura se evalúa por evaluación continua por lo que no hay recuperaciones oficiales. Las evaluaciones se realizan por entrega y calificación de trabajos tanto teóricos como prácticos y tanto individuales como grupales así como notas de participación en proyectos de la asignatura.

La entrega de TODOS los trabajos requeridos es condición indispensable para el aprobado de la asignatura. Si alguna de las evaluaciones se dejasen de entregar algunos trabajos y por lo tanto supusieran el suspenso en dicha evaluación, podrán entregarse en la siguiente o en las ordinaria o extraordinaria por lo que se consideraría cumplida la entrega de los mismos y, cumpliendo unos mínimos niveles de calidad académica, el aprobado final de la asignatura.