

RESUMO DA PROGRAMACIÓN  
DOCENTE de EDUCACIÓN PLÁSTICA,  
VISUAL  
e AUDIOVISUAL

CURSO 2021-22  
C.P.I. PONTE CARREIRA  
TEBA ARGIZ ROMANÍ

## ÍNDICE

### **1 \_ 1º ESO**

- 1.1 Contidos
- 1.2 Criterios de avaliación
- 1.3 Contidos mínimos
- 1.4 Temporalización

### **2 \_ 3º ESO**

- 2.1 Contidos
- 2.2 Criterios de avaliación
- 2.3 Contidos mínimos
- 2.4 Temporalización

### **3 \_ 4º ESO**

- 3.1 Contidos
- 3.2 Criterios de avaliación
- 3.3 Contidos mínimos
- 3.4 Temporalización

### **4 \_ Procedementos e instrumentos de avaliación**

### **5 \_ Criterios de cualificación**

# 1\_ 1º ESO

## 1.1 Contidos

### Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.-Elementos configurativos da imaxe: punto, liña e plano
- 2.- Aprecio do uso do punto, liña e plano polos artistas.
- 3.- O punto como elemento máis sinxelo na comunicación visual.
- 4.- Posibilidades gráficas da liña en relación ao seu trazado, grosor, etc.
- 5.- Calidades do plano na composición e na construción de volume.
- 6.- Liña, textura e cor.
- 7.- O ritmo na composición.
- 8.- A cor coma fenómeno físico e visual. Mestura aditiva e mestura substractiva.
- 9.- Círculo cromático e cores complementaria.
- 10.- Texturas naturais e artificiais. Capacidade expresiva das texturas.
11. Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.

### Bloque 2. Comunicación audiovisual.

- 1.- Imaxe e a comunicación visual. Iconicidade. Graos de iconicidade. Imaxe figurativa e imaxe abstracta.
- 2.- O cómic: medio de expresión. Linguaxe do cómic.
- 3.- Comunicación visual: características e elementos que interveñen nela.
- 4.- Funcións das mensaxes na comunicación visual e audiovisual.

### Bloque 3. Debuxo técnico.

- 1.-Elementos xeométricos fundamentais: punto, liñas e direccións. Posicións relativas entre rectas: paralelas, cortantes e perpendiculares.
- 2.- Manexo da escuadra e cartabón para o trazado de paralelas, perpendiculares e rectas a 45 °.
- 3.- O círculo e a circunferencia como lugar xeométrico básico no plano.
- 4.- Manexo do compás. Dividir a circunferencia en dous, catro, seis ou oito partes iguais, usando o compás. Realizar motivos decorativos co manexo do compás.
- 5.- Ángulos, clasificación e posicións relativas.
- 6.- Trazado de ángulos con escuadra e cartabón
- 7.- Realizar operacións con ángulos. Medidas angulares.
- 8.- Bisectriz dun ángulo. A bisectriz como lugar xeométrico básico no plano.
- 9.- Concepto de medida. Operacións con segmentos coa axuda da regra ou utilizando o compás.
- 10.- Mediatriz dun segmento. A mediatriz como lugar xeométrico básico no plano.

- 11.- Teorema de Thales. Aplicacións do teorema de Thales para dividir un segmento en partes iguais e para a escala dun polígono.
- 12.- Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana
- 13.- Triángulos. Clasificación dos triángulos en función dos seus lados e ángulos. Propiedade fundamental dos triángulos
- 14.- Construcción de triángulos
- 15.- Liñas e puntos notables dos triángulos. Alturas, medianas, bisectrices e mediatrices dos triángulos
- 16.- Triángulo rectángulo: características e construción dun.
- 17.- Cuadriláteros: clasificación e propiedades
- 18.- Construción de cuadriláteros
- 19.- Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos
- 20.- Construcción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia

## **1.2 Criterios de avaliación**

### Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar os elementos configuradores da imaxe
2. Experimentar coas variacións formais do punto, liña e plano.
3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.
4. Identificar e aplicar os conceptos de proporción e ritmo en composicións básicas.
5. Experimentar coas cores primarias e secundarias.
6. Transcribe texturas táctiles e texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas..
7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lapis de grafito e de cor, colaxe.

### Bloque 2. Comunicación audiovisual.

8. Recoñecer os graos de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo
9. Distinguir e crear tipos de imaxes segundo a súa relación significante-significado: símbolos e iconas.
10. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos adecuadamente.
11. Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación.
12. Recoñecer as funcións da comunicación.

### Bloque 3. Debuxo técnico.

13. Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano.
14. Construír distintos tipos de rectas, utilizando a escuadra e o cartabón, despois de repasar previamente estes conceptos.

15. Diferenciar claramente entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás.
16. Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, escuadra e cartabón.
17. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.
18. Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, rectos e obtusos.
19. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.
20. Estudar a suma e resta de ángulos, e comprender a forma de medilos.
21. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.
21. Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta.
22. Coñecer lugares xeométricos e definilos.
23. Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.
24. Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos).
25. Analizar as propiedades de puntos e rectas característicos dun triángulo.
26. Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, e aplicalas con propiedade á construción destes.
27. Coñecer os tipos de cuadriláteros.
28. Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.
29. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.
30. Estudar a construción dos polígonos regulares inscritos na circunferencia.

### **1.3 Contidos mínimos**

#### Bloque 1. Expresión plástica

1. Experimentación do valor expresivo da liña, o punto e o plano
2. Realización de composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristura...) utilizando diversos recursos gráficos (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores, etc)
3. Experimentación co punto, a liña e o plano o concepto de ritmo, aplicándoos de forma libre e espontánea..
4. Realización de composicións básicas e modulares con diferentes técnicas.
5. Experimentación coas cores primarias e secundarias
6. Transcribe texturas táctiles e texturas visuais mediante as técnicas de frottagee outras, empregándoas en composicións abstractas e figurativas.
7. Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas.
8. Experimenta coas témperas e acrílicos aplicando a técnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes...)

9. Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles, para crear composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais.
10. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto orde e estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.

### Bloque 2. Comunicación audiovisual.

1. Diferencia imaxes figurativas e abstractas.
2. Recoñece graos de iconicidade nunha serie de imaxes.
3. Deseña un cómic utilizando adecuadamente viñetas e lendas, globos, liñas cinéticas e onomatopeas.
4. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación visual.

### Bloque 3. Debuxo técnico.

1. Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra.
2. Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión.
3. Suma ou resta segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.
4. Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.
5. Divide un segmento en partes iguais aplicando o teorema de Thales.
6. Identifica os ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  e  $90^\circ$  na escuadara e no cartabón.
7. Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.
8. Constrúe unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás.
9. Explica e recoñece os exemplos máis comúns de lugares xeométricos.
10. Clasifica calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.
11. Constrúe un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas.
12. Clasifica correctamente calquera cuadrilátero.
13. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.
14. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, inscritos nunha circunferencia.

## **1.4 Temporalización**

**Temporalización** do primer trimestre:

Contidos	Número de sesións
B.3.1- B.3.3	3
B.3.4	2
B.3.9- B.3.11	3
B.3.5- B.3.8	4

B.3.12	1
B.3.13- B.3.16	3
B.3.17- B.3.18	3
B.3.19- B.3.20	3

**Temporalización** do segundo trimestre:

Contidos	Número de sesións
B.1.1-B.1.6	6
B.1.7- B.1.8	3
B.1.9 - B.1.10	6
B.1.11	3
B.1.12	Estará implícito en todas as sesións ao longo do curso

**Temporalización** do tercer trimestre:

Contidos	Número de sesións
B.2.1- B.2.2	4
B.2.3	9
B.2.4- B.2.5	4

## 2 \_ 3º ESO

### 2.1 Contidos

#### Bloque 1. Expresión Plástica.

- 1.-Proceso creativo. Métodos creativos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.
- 2.- O proceso creativo desde a idea inicial ata a execución definitiva.
- 3.- O bosquejo ou apuntamento como estudo previo ao resultado final.
4. - A imaxe como representación da realidade. Iconicidade na imaxe gráfica. Niveis de iconicidade
- 5.- Natureza da cor. Cor luz e cor pigmento.
- 6.- Temperatura da cor.
- 7.- Simbolismo da cor
- 8.- Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas

#### Bloque 2. Comunicación audiovisual.

- 1.-Percepción visual. Proceso perceptivo

- 2.-Constantes perceptivas de forma, tamaño e cor.
- 3.- Ilusións ópticas.
- 4.- Leis ou principios da Gestalt
- 5.-Imaxes en movemento: posibilidades expresivas.
- 6.-Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado.
- 7.- Linguaxe da imaxe. Aprender a ler a imaxe.
- 8.- Denotación e connotación
- 9.- Fotografía. A fotografía como medio de comunicación
- 10.- Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos
- 11.- Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais
- 12.- Publicidade: principais recursos visuais empregados nela
- 13.- O cine como medio de comunicación
- 14.- Linguaxe multimedia como ferramenta de traballo.

### Bloque 3. Debuxo técnico.

- 1.- Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.
- 2.- Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos
3. - Construcción de polígonos regulares dado o lado
- 4.- Tanxencias e enlaces. Propiedades e consideracións xeométricas de tanxencias
- 5.- Tanxencias e enlaces en curvas técnicas: óvalos e ovoides
- 6.-Propiedades e características das tanxencias en óvalos e ovoides.
- 7.- Enlaces en curvas técnicas. Espirais: propiedades e características
- 8.- Redes modulares: cadrada e triangular.
- 9.- Concepto de simetría, xiro e translación aplicado as composicións modulares
- 10.- Representación obxectiva de sólidos. Introducción aos sistemas de medida e sistemas perspectivais. Vistas diédricas dun sólido.
- 11.- Introducción ás axonometrías e ás súas características. Axonometría cabaleira aplicada a volumes sinxelos.
- 12.- Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.

## **2.2 Criterios de avaliación**

### Bloque 1. Expresión Plástica.

1. Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño
2. Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.
3. Debuxar con distintos niveis de iconicidade.



4. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento.
5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Témpera e lapis de grafito e de cor; colaxe.

### Bloque 2. Comunicación audiovisual.

1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes
2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.
3. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas
4. Identificar signficante e significado nun signo visual.
5. Describir, analizar e intrpretar unha imaxe, distinguindo os seus aspectos denotativo e connotativo.
6. Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos desta.
7. Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.
8. Identificar e recoñecer as linguaxes visuais apreciando os estilos e as tendencias, valorando, e respetando o patrimonio histórico e cultural gozando del.
9. Identificar e empregar recursos visuais como as figuras retóricas na linguaxe publicitaria.
10. Apreciar a linguaxe do cine analizando obras de xeito crítico, situándoas no seu contexto histórico e sociocultural, e reflexionando sobre a relación da linguaxe cinematográfica coa mensaxe da obra.
11. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante este.

### Bloque 3. Debuxo técnico.

1. Coñecer lugares xeométricos e defínilos
2. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.
3. Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado
4. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes en distintos casos de tanxencia e enlaces
5. Comprender a construción do óvalo e do ovoide básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias
6. Analizar e estudar as propiedades das tanxencias nos óvalos e nos ovoides.
7. Aplicar as condicións das tanxencias e enlaces para construír espirais de dous, tres, catro e cinco centros
8. Estudar os conceptos de simetría, xiros e translacións aplicándoos ao deseño de

composicións con módulos

9. Comprender o concepto de proxección e aplicalo ao debuxo das vistas de obxectos.
10. Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira aplicada a volumes elementais.
11. Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos.

## **2.3 Contidos mínimos**

### Bloque 1. Expresión Plástica.

1. Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas, axustándose aos obxectivos finais.
2. Reflexiona e avalía, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva.
3. Elabora bosquejos, apuntamentos, e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos.
4. Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.
5. Realiza composicións abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor.
6. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas
7. Utiliza o lapis de grafito e de cor.
8. Experimenta coas témperas ou acrílicos aplicando a técnica de diferentes formas.
9. Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles.
10. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en orde e estado perfectos, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.

### Bloque 2. Comunicación audiovisual.

- 1.- Identifica e clasifica ilusións ópticas segundo as leis da Gestalt.
- 2.- Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os seus elementos.
- 3.- Identifica encadramentos e puntos de vista nunha fotografía.
- 4.- Deseña, en equipo, mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións utilizando diferentes linguaxes e códigos, seguindo de xeito ordenado as fases do proceso (guión técnico, storyboard, realización, etc.) e valora de xeito crítico os resultados.
- 5.- Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e

audiovisuais

6.- Deseña unha mensaxe publicitaria utilizando recursos visuais como as figuras retóricas.

7.- Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de xeito axeitado.

### Bloque 3. Debuxo técnico.

1.- Explica verbalmente ou por escrito os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc)

2.- Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.

3.- Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas.

4. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas.

5.- Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior.

6.- Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.

7.- Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes.

8.- Constrúe a perspectiva cabaleira de prismas e cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.

9.- Realiza perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para o trazado de paralelas.

## **2.4 Temporalización**

**Temporalización** do primer trimestre:

Contidos	Número de sesións
B.3.1	1
B.3.2- B.3.3	4
B.3.4	3
B.3.5- B.3.7	4
B.3.8-B3.9	5
B.3.10 - B.3.12	5

**Temporalización** do segundo trimestre:

Contidos	Número de sesións
B.1.1- B1.4, B.1.8	5 Estarán implícitos ao longo de todo o curso
B.1.5	6
B.1.6	4

B.1.7	4
-------	---

**Temporalización** do tercer trimestre:

Contidos	Número de sesións
B.2.1- B.2.5	4
B.2.5- B.2.8	2
B.2.10- B.2.11	3
B.2.9	2
B.2.12	2
B.2.13	2
B.2.14	2

### 3 \_ 4º ESO

#### 3. 1 Contidos

##### Bloque 1. Expresión Plástica.

1. A linguaxe plástica e visual na creación da composición artística.
2. Leis da composición: Movemento, ritmo e liñas de forza.
3. A cor como ferramenta simbólica.
4. Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Experimentación con diversos materiais.
5. Interese pola investigación sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con fins concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creación propias.
6. Iniciativa, creatividade e autoesixencia no proceso de produción propio.
7. Seguimento do proceso de creación: bosquexo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva).
8. Elaboración de proxectos plásticos de forma cooperativa.
9. Lectura e valoración de obras artísticas e imaxes en distintos soportes.
10. Análise de distintas obras de arte situándoas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico.

##### Bloque 2. Debuxo técnico.

1. Utensilios de debuxo técnico: estudo e manexo.
2. Trazados xeométricos: cuadriláteros, polígonos regulares e división da circunferencia.
3. Tanxencias e enlaces.
4. Aplicación dos procedementos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tanxencias e

enlaces no deseño de motivos xeométricos.

5. Interpretación das pezas a través das súas vistas diédricas.
6. Trazado, medidas e posición correctas das vistas de pezas sinxelas. Liñas vistas e ocultas. Esbozo á manalzada e con utensilios de debuxo técnico.
7. Perspectiva cabaleira. Posición dos eixes e coeficiente de redución. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas.
8. Sistema axonométrico: isometría. Posición dos eixes. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas.
9. Perspectiva cónica central.
10. Perspectiva cónica oblicua.
11. Análise das posibilidades da posición do punto de vista.
12. Debuxo asistido por computador. Trazado de pezas planas e tridimensionais sinxelas.

### Bloque 3. Fundamentos do deseño.

1. Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc.).
2. Fases do proceso de deseño.
3. Análise da estética e a funcionalidade do deseño industrial de obxectos.
4. Análise da estética e funcionalidade do feísmo arquitectónico.
5. Campos de aplicación do deseño.
6. Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos.
7. Compoñentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc.
8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño.
9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño.
10. Planificación dun proxecto artístico.

### Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia.

1. Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía.
2. Realización dun storyboard.
3. Estudo de planos, angulacións e movementos de cámara no cine.
4. Criterios estéticos na elaboración de fotografías.
5. Finalidade expresiva das imaxes fotoxornalísticas.
6. Creación dixital de imaxes.
7. Deseño dun proxecto publicitario.
8. Desenvolvemento dun proxecto persoal.
9. Análise crítica da linguaxe publicitaria.

## **3.2 Criterios de avaliación**

### Bloque 1. Expresión Plástica.

1. Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, desenvolvendo a creatividade e expresándoa preferentemente coa subxectividade da súa linguaxe persoal ou empregando os códigos, a terminoloxía e os procedementos da linguaxe visual e plástica, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación.
2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.
3. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización.
4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.
5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de expresión, apreciar os estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e satisfacción individual e colectiva, e contribuír á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte.

### Bloque 2. Debuxo técnico

1. Analizar a configuración de deseños realizados con formas xeométricas planas, creando composicións onde interveñan diversos trazados xeométricos, utilizando con precisión e limpeza os materiais de debuxo técnico.
2. Diferenciar e utilizar os sistemas de representación gráfica, recoñecendo a utilidade do debuxo de representación obxectiva no ámbito das artes, a arquitectura, o deseño e a enxeñaría.
3. Utilizar programas de debuxo por ordenador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos sistemas de representación.

### Bloque 3. Fundamentos do deseño

1. Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases.
2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.
3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas

da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais.

#### Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia

1. Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, e describir correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo.
2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades
3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.
4. Amosar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade, rexeitando os elementos desta que supoñan discriminación sexual, social ou racial.

### **3.3 Contidos mínimos**

#### Bloque 1. Expresión Plástica

1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.
2. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.
3. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos.
4. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.
5. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo.

#### Bloque 2. Debuxo técnico

1. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico.
2. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces.
3. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais.
4. Debuxa as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.
5. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas.

### Bloque 3. Fundamentos do deseño

1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual.
2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.
3. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo.
4. Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.
5. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño,
5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras.

### Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia

1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.
2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.
3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades.
4. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráficoplástica.

## **3.4 Temporalización**

**Temporalización** do primer trimestre:

Contidos	Número de sesións
B1.1-B1.11	8 / Transversalmente ao longo de todo o curso
B2.1	2 / Transversalmente ao longo de todo o curso
B2.2	7
B2.3	3
B2.4	3
B2.5 - B2.6	3
B2.7	3
B2.8	3
B2.9	3
B2.10 - B2.11	3
B2.12	Transversalmente nos sistemas de representación (B.2.5 – 2.11)

**Temporalización** do segundo trimestre:

Contidos	Número de sesións
----------	-------------------



B.3.1 - B3.5	6
B3.6	3
B3.7 - B3.10	15

**Temporalización** do tercer trimestre:

Contidos	Número de sesións
B4.6 - B4.9	6
B4.4	6
B4.5	5
B4.1 - B4.3	6

## 4 \_ Procedementos e instrumentos de avaliación

Os instrumentos de avaliación máis adecuados serán: a observación sistemática (rexistro anecdótico, diario de clase, listas de control), análise das producións dos alumnos (traballos de aplicación e síntese, resolución de exercicios, investigacións, traballos en grupo, etc.), intercambios orais cos alumnos ( diálogos, entrevistas, debates, postas en común), probas específicas (obxectivas, abertas, exposición dun tema, resolución escrita de exercicios, controis), autoevaluación e coevaluación.

### *Proba inicial*

Terá lugar nos primeiros días do curso, como indica a lei. Ten a finalidade de dar a coñecer o nivel de partida do alumnado e do grupo no seu conxunto. A proba consistirá en cuestións teórico-prácticas de artístico e técnico para poder analizar contidos e capacidades que deben manexarse no seu nivel. A proba calificarase atendendo a uns mínimos resultados obxectivos para o seu nivel e idade, pero a súa calificación non fará media coa avaliación ao tratarse dunha proba orientativa.

### *Observación do alumno en clase*

A observación dos alumnos, do seu traballo, rendemento e actitudes, é a fonte máis inmediata para comprobar diversos elementos: asistencia regular, comportamento, intervención no proceso didáctico, progresos e dificultades de aprendizaxe, intereses, etc.

### *Probas orais e escritas ou debuxadas*

Estas probas, tanto orais como escritas, permiten observar e valorar a asimilación de conceptos e o logro de gran variedade de procedementos, á vez que demostran a capacidade dos alumnos para resolver problemas e fanlles ser conscientes dos seus avances e deficiencias.

### *Actividades de expresión plástica*

Entre elas podemos sinalar algunhas de especial validez para os nosos propósitos: actividades de expresión (cor, texturas, traballos de deseño con ordenador, manipulación de elementos como cartolinas de cores, papeis, plastilina, arxila, etc.)

Actividades de representación (xeometría plana, sistema diédrico e vistas, sistema axonométrico, sistema cónico, normalización, etc.).

Estas actividades permítenos tanto observar e valorar a asimilación de conceptos e procedementos como analizar o logro de consecución dos contidos actitudinais do alumnado.

As veces, e sobre todo nos cursos superiores, utilizaremos a autoavaliación e a coavaliación, para que eles mesmos sexan quen de valorar os seus traballos e os dos seus compañeiros. Terán que valorar aspectos relacionados con: orixinalidade, grado de consecución dos obxectivos previstos e boa presentación.

En canto aos **criterios de avaliación**, determinados valores deben de primar á hora de calificar aos alumnos. Os máis importantes son:

- A **claridade conceptual**; que o alumno asimile perfectamente os contidos e saiba manifestalo de forma concloente.
- A **orixinalidade e creatividade** nas súas creacións; esta idea vai asociada á anterior xa que se o alumno entende un obxectivo, é capaz de dar unha resposta propia e persoal ao asimilar plenamente o concepto.
- **Limpeza na execución** non só entendida coma técnica senón tamén como efectividade intelectual á hora de se expresar.

## 5.- CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Cualificarase desde o punto de vista do máximo respecto cara as ideas e particularidades do alumno sen fomentar en ningún momento a competitividade ou a imitación cega dos compañeiros.

Para obter unha calificación positiva na asignatura será indispensable:

- Traer o material de traballo a clase.
- Entregar todas as actividades ou láminas propostas na data indicada. De non ser así, poderán entregalas o seguinte día de clase coa metade da nota. Excepto por causa xustificada, non se recollerán traballos fora destas dúas datas sinaladas, e deberán entregarse na recuperación.
- Asistencia a clase e traballar con regularidade tanto individualmente coma en equipo, respectando materiais e persoas.

Dentro dos criterios de cualificación, e facendo referencia á nota, corresponderalle un 90% ao acadado mediante traballos, exercicios prácticos e controis. Estes últimos, serán tidos en conta coma un exercicio máis, facendo media cos restantes desa avaliación. Non todos os exercicios terán a mesma ponderación pois esta dependerá da amplitude dos contidos tratados, da complexidade e do tempo adicado a cada un deles. O 10 % restante da nota terá máis relación cos puntos mencionados

ao principio (traer o material a clase, traballo regular, respecto do material e compañeiros, participación, interese por aprender...). Esta porcentaxe manterase para os traballos en equipo, correspondendo o 20 % ao interese, colaboración, participación, etc. de cada alumno en particular e o 80 % igual para tódolos integrantes do equipo. Empregaremos rúbricas que lle daremos a coñecer ao alumnado para que teñan en consideración todas as cuestións avaliábeis.

A avaliación final será a nota media de todas as recollidas durante cada trimestre. A profesora terá en consideración a evolución e progreso ao longo do curso dos contidos de carácter continuo. En casos especiais, poderá considerar apto a un alumno con dificultades especiais en atención á diversidade se valora que o seu esforzo supuso un avance no seu proceso de aprendizaxe.

No suposto de que as clases sexan a distancia, haberá que adecuar tanto as propostas das actividades como as porcentaxes dos criterios de avaliación, aínda que na nosa materia, ao ser eminentemente práctica, non variarán excesivamente. Se terá en conta a situación de cada alumno en particular e intentarase facer un seguemento o máis individualizado posible, pois non todos teñen os mesmo recursos para poder levar a cabo o proceso de ensino-aprendizaxe desde a súa casa. Neste sentido, é importante traballar con eles xa desde o inicio de curso o uso de ferramentas dixitais como edixgal, o correo electrónico, a búsqueda de información e recursos por internet, a ofimática...

Asemesmo, resulta imprescindible ter en conta que a programación debe ser aberta e flexible para adaptarnos as circunstancias que poidan xurdir e a duración das mesmas (posible alumnado ou profesorado en cuarentena, confinamento...)

En canto a **avaliación extraordinaria**, para poder presentarse a proba, que este curso se adianta a finais de xuño, o departamento esixiralles aos alumnos a presentación dunha serie de láminas que realizarán no período que abrangue desde a avaliación ordinaria ata dita proba, nas que mostren os contidos mínimos esixidos na programación en cursiva.

O departamento concibe o estudo da plástica coma un aprendizaxe práctico, pero a partir deste curso o tempo para recuperar diminúe considerablemente, aínda así a forma de estudar é facer os traballos, neste caso moi axustados no tempo. Estes traballos suporán unha nota dun 30% a avaliar conxuntamente co exame, que consistirá en exercicios teórico-prácticos. Para poder facer a media é requisito imprescindible traer todas as láminas propostas e máis o material de debuxo necesario para realizar a proba. Cualificarase facendo media de ambas, valorándose cun 30 % o traballo de láminas e un 70% o exame. Non se fará dita media se algunha das notas é inferior a 4.