

I.E.S. O COUTO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMCE

DEPARTAMENTO DE DEBUXO

CURSO 2020-2021

Profesor: José Carlos Riol Cañedo

Jefe del Departamento de Debuxo

I.E.S. O COUTO (Ourense)

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL 1º, 3º, 4º E.S.O.

1.- INTRODUCCIÓN

Ao longo da historia, tanto a imaxe como a palabra constituíron as principais formas de expresión e transmisión de ideas e sentimentos, con todo non hai dúbida de que nese momento que estamos inmersos, a imaxe asumiu un papel sen precedentes en ningunha outra época da historia da humanidade. Polo tanto, é necesario educar na comprensión da comunicación visual e extensión, audiovisual, para formar parte da estrutura actual da sociedade, pero sen esquecer que tamén, é necesario adquirir estratexias para saber expresarse creativamente, conseguindo así un desenvolvemento total das persoas e un espírito crítico cara ás súas propias creacións e ás dos demais.

A materia, considerada específica no currículo, debería permitir a formación artística para todos os estudantes, para axudalos a comprender mellor a realidade que os rodea e desde o coñecemento, contribúen a esa realidade as súas propias obras. Neste sentido, é esencial recorrer ao patrimonio aragonés, en total a súa variedade de manifestacións artísticas, como referencia na aplicación do coñecemento, no goce estética e na conservación dos valores culturais.

A materia de Educación plástica, visual e audiovisual forma parte dos mesmos bloques de contido impartido en Educación Primaria na área de Educación Artística. Os elementos curriculares do distribuíronse materiais ao longo dos tres cursos para que se desenvolvan nun concéntrico, é dicir, ampliando os graos de aprendizaxe e implicando bloques de contido aberto e interrelacionados.

O bloque Expresión plástica afonda nos elementos gráficos e expresivos da imaxe, experimentos con diversos materiais e técnicas na aprendizaxe do proceso creativo. Intenta dar a autonomía dos alumnos na creación de obras persoais, axudando a planificar mellor os pasos a seguir na realización de proxectos artísticos, propios e colectivos.

No bloque Linguaxe audiovisual realízase a análise crítica das imaxes que nos rodean.

Tamén se fai especial fincapé no uso das tecnoloxías da información e a comunicación aplicado á imaxe.

O bloque Debuxo técnico transfere coñecemento sobre diferentes formas e sistemas xeométricos representación, aplicando estes coñecementos á resolución de problemas e á realización diferentes deseños.

No cuarto curso, tendo en conta a madurez dos estudantes e os coñecementos adquiridos, incorpora o bloque Fundamentals of Design, que permitirá descubrir os principios de deseño nas súas diferentes áreas.

A materia deste curso facilitará que os estudantes estean orientados á educación superior, non necesariamente artístico e descubrir unha ampla gama de profesións relacionadas co mundo da arte, deseño ou industria.

2.- CONTRIBUCIÓN AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS CLAVES. CONCRECIÓN QUE RECOLLA A RELACIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES DA MATERIA QU FORMA PARTE DOS PERFÍS COMPETENCIAIS

Competencias clave

Comunicación lingüística (CCL).

Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCCT).

Competencia dixital (CD).

Aprender a aprender (CAA).

Competencias sociais e cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE).

Conciencia e expresións culturais (CCEC).

O currículo da materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual (PV) permítelle a todos os alumnos aos estudantes o desenvolvemento de todas as competencias clave, desde un enfoque comprensivo e significativo, interrelacionando coñecemento conceptual, coñecemento de procedemento, actitudes e valores do materia. A contextualización da aprendizaxe e as metodoloxías activas que se poñen en xogo garantir a transferencia do aprendido, contribuíndo ao desenvolvemento de cada un dos sete competencias clave do seguinte xeito:

Competencia en comunicación lingüística

A partir do coñecemento do seu propio contexto sociocultural, os alumnos interpretarán e elaborarán mensaxes visuais aplicando os códigos da linguaxe plástica (bidimensional e tridimensional). A través experiencias de aprendizaxe variadas combinarán diferentes formatos, soportes, contextos e situacións comunicación, que poñerá en xogo o discurso, o argumento, a escoita activa e o verbal. Isto permitiralle descubrir críticas, diálogos e conversas construtivos como fontes de gozo.

A expresión das propias ideas, experiencias e emocións favorecerá a interacción e o intercambio comunicativa a través da linguaxe plástica. Por último, a busca e tratamento crítico de a información será un aspecto clave.

Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía

Ao establecer nesta materia unha profunda relación entre o coñecemento conceptual e coñecementos procedimentais en todos os niveis da etapa, os estudantes deben razoar matematicamente para describir, manexar medidas, así como analizar relacións entre figuras (propiedades xeométricas, posicións e direccións relativas, proporción, composición, perspectiva, etc.).

Coñeceranse e manipularanse diferentes materiais, estudando a súa idoneidade en creacións específicas.

Mediante a aplicación de procesos científicos (identificar preguntas, investigar posibles solucións, contrastar ideas, probas de deseño, valores de atención, disciplina, rigor, paciencia, limpeza, iniciativa, responsabilidade, etc., segundo os principios de ética social, saúde e conservación e mellora do medio natural.

Competencia dixital

Promoverase o uso activo e creativo de aplicacións informáticas para buscar e procesar información (analizar, cotexar e avaliar), transformándoa en coñecemento e para compoñer textos e imaxes dixitais, debuxar planos, facer variacións formais e de cor, xerar figuras, compoñer secuencias visuais e sonoras, etc. Por outra banda, participación e traballo colaborativo en liña permitirá unha resolución máis eficiente das tarefas e actividades propostas.

Competencia para aprender a aprender

O alumno desenvolverá a súa capacidade para iniciar, organizar e persistir nas súas tarefas. As propostas de creación aberta e contextualizada axudarache a sentirte protagonista do proceso e do resultado da súa propia aprendizaxe. Ao identificar os teus propios logros sentiraste autoeficiente, reforzando así o teu autonomía e tomar conciencia de como aprendes: saberás (o que xa sabes sobre o tema, o que aínda non sabe o que é capaz de aprender, ...), reflexionará (sobre as demandas da tarefa proposta, sobre as posibles estratexias para afrontalo, ...) e organizará o propio proceso de aprendizaxe para axústalo ás túas capacidades e necesidades (deseño do plan de acción, autoavaliación continua, análise e valoración do resultado obtido e do proceso empregado). Hai que ter en conta que tamén se aprende observando como aprenden os demais, así será o traballo individual e o traballo cooperativo complementaria.

Competencia social e cidadá

A partir da interpretación de fenómenos e problemas sociais contextualizados, as respostas, tómanse decisións e interactúase cos demais, resolvendo conflitos en función do tolerancia e respecto, expresando e comprendendo diferentes puntos de vista e amosando empatía. O a cooperación permanente promoverá o benestar persoal e colectivo. Compromiso social e disposición porque a comunicación intercultural axudará a superar prexuízos e resolver os problemas que afectan ao ámbito escolar e á comunidade, dun xeito activo, solidario e construtivo. Así, o o respecto polos valores e a privacidade das crenzas, a cultura e a historia persoal e colectiva, tanto dun mesmo como dos demais.

Competencia de sentido da iniciativa e espírito emprendedor.

Desde o autoconecemento, a autoestima, a confianza en si mesmo, a autonomía, o interese e o esforzo, o o alumno aprenderá a saber escoller, planificar e xestionar varios coñecementos, habilidades ou habilidades e actitudes con criterios propios e con fins específicos. Desenvolverás a túa capacidade para transformar ideas en actos con iniciativa, creatividade e imaxinación, a través

do traballo individual e en equipo que requirirá organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, xestionar recursos, delegar, tomar decisións, avaliar, autoavaliarse ...

Competencia de conciencia e expresións culturais

Os alumnos coñecerán e utilizarán as principais técnicas, materiais, recursos e convencións de diferentes linguaxes artísticas, empregándoas como medio de expresión e creación persoal para comunicar e compartir ideas, experiencias e emocións. Así, desenvolverás as túas habilidades perceptivas e comunicativa, a súa sensibilidade e o seu sentido estético. É dicir, a súa capacidade para coñecer, comprender, apreciar e valorar críticamente e cunha actitude aberta e respectuosa autores, obras, xéneros e estilos de diversas manifestacións artístico-culturais, relacionándoas coa sociedade na que se crean, aprender a desfrutalos, conservalos e consideralos como parte da riqueza e do patrimonio cultural do pobos. Tendo en conta a gran diversidade cultural da nosa sociedade, aprenderanse e desenvolveranse. Os principios de liberdade de expresión e diálogo entre culturas e sociedades presentes na realización de Experiencias artísticas compartidas, nas que se apoiarán e agradecerán as achegas dos artistas.

outros compañeiros. Tamén experimentarás o pracer de participar na vida e actividade cultural do propio contorno, dende a responsabilidade que implica a implicación dun proxecto común.

3.- OBXECTIVOS

3.1.- OBXECTIVOS DE ETAPA

A educación secundaria obrigatoria contribuirá a desenvolver nos alumnos e nas alumnas as capacidades que lles permitan:

- a) Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto ás demais persoas, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e os grupos, exercitarse no diálogo, afanzando os dereitos humanos e a igualdade de trato e de oportunidades entre mulleres e homes, como valores comúns dunha sociedade plural, e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática.
- b) Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo, como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.
- c) Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller.
- d) Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións coas demais persoas, así como rexeitar a violencia, os prexuízos de calquera tipo e os comportamentos sexistas, e resolver pacificamente os conflitos.
- e) Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información, para adquirir novos coñecementos con sentido crítico. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.
- f) Concibir o coñecemento científico como un saber integrado, que se estrutura en materias, así como coñecer e aplicar os métodos para identificar os problemas en diversos campos do coñecemento e da experiencia.
- g) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.
- h) Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua galega e na lingua castelá, textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, na lectura e no estudo da literatura.
- i) Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de maneira apropiada.
- l) Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e da historia propias e das outras persoas, así como o patrimonio artístico e cultural. Coñecer mulleres e homes que realizaran achegas importantes á cultura e á sociedade galega, ou a outras culturas do mundo.

m) Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o das outras persoas, respectar as diferenzas, afanzar os hábitos de coidado e saúde corporais, e incorporar a educación física e a práctica do deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social.

Coñecer e valorar a dimensión humana da sexualidade en toda a súa diversidade. Valorar criticamente os hábitos sociais relacionados coa saúde, o consumo, o coidado dos seres vivos e o medio ambiente, contribuíndo á súa conservación e á súa mellora.

n) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.

ñ) Coñecer e valorar os aspectos básicos do patrimonio lingüístico, cultural, histórico e artístico de Galicia, participar na súa conservación e na súa mellora, e respectar a diversidade lingüística e cultural como dereito dos pobos e das persoas, desenvolvendo actitudes de interese e respecto cara ao exercicio deste dereito.

o) Coñecer e valorar a importancia do uso da lingua galega como elemento fundamental para o mantemento da identidade de Galicia, e como medio de relación interpersoal e expresión de riqueza cultural nun contexto plurilingüe, que permite a comunicación con outras linguas, en especial coas pertencentes á comunidade lusófona.

OS SEGUINTES APARTADOS QUEDAN PLASMADOS NAS TABOAS ORGANIZADAS
POR CURSOS: 1º ESO (

Tabla 1 y Tabla 2), 3º ESO (Tabla 3 y Tabla 4) e 4º ESO (Tabla 5 e Tabla 6).

3.2.- OBXECTIVOS

- Para cada curso

4.- CONTIDOS

4.1.- CONTIDOS, SECUENCIA E TEMPORALIZACIÓN

- Para cada curso

4.2.- CONTIDOS MÍNIMOS

- Para cada curso

5.- AVALIACIÓN

5.1.- CRITERIOS DE AVALIACIÓN, CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNO

- Para cada curso

5.2.- PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

- Probas/tarefas de avaliación: oral, escrita, traballos, cadernos, actitude...
- Procedementos para a realización da avaliación inicial e medidas individuais ou colectivas que se poidan adoptar como consecuencia dos seus resultados.
- Avaliación ordinaria e extraordinaria.
- Procedemento para a cualificación das materias pendentes.
- Procedemento para a cualificación das materias pendentes con atribución horaria.

5.3.- SISTEMAS DE CUALIFICACIÓN

Tabla 1. Metodoloxía de docencia. 1º CICLO da E.S.O. 1º Curso

Educación Plástica, Visual e Audiovisual 1º E.S.O.					
Criterios de evaluación	Objetivos	Contenidos	Actividades	Metodoloxía	Temporalización
Bloque 1. Expresión Plástica					
B1.1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.	b f n	B1.1. Elementos configurativos da imaxe: punto, liña e plano. B1.2. Apreciación do uso que os/as artistas fan do punto, a liña e o plano para aplicalo ás propias composicións.	1. Percepción visual. Figura e fondo 2. Lectura e análise de imaxes. Significativo e significado. 3. Elementos no proceso de comunicación visual 4. Función das mensaxes visuais. 5. Símbolos, iconas e signos.	Daranse a coñecer conceptos básicos ben definidos e delimitados, evitando ambigüidades. Estes conceptos deben promover a capacidade de abstracción evitando caer exclusivamente no traballo manual ou instrumental. A consecución dos obxectivos conseguirase mediante a realización de traballos prácticos, Os recursos audiovisuais como o proxector deberían empregarse para motivar temas como a lectura de imaxes, a comunicación visual, incluso traballar temas como publicidade e carteis, buscar a través de Internet e ver exemplos en revistas ou enderezos web.	<i>9 semanas 1ª avaliación</i>
B1.2. Experimentar coas variacións formais do punto, o plano e a liña.	b f n	B1.3. O punto como o elemento máis sinxelo na comunicación visual. ☑ B1.4. Posibilidades gráficas e expresivas da liña en relación ao seu trazado, o seu grosor ou a súa velocidade. ☑ B1.5. Calidades do plano como elemento compositivo e como construtor de volume.			
B1.3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.	a c d n o	B1.6. Elementos de expresión plástica: liña, textura e cor.			
B1.4. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.	a f n	B1.7. Composición: elementos. ☑ B1.8. O ritmo na composición.			
B1.5. Experimentar coas cores primarias e secundarias.	a c d n	B1.9. A cor coma fenómeno físico e visual. mestura aditiva e mestura subtractiva. B1.10. Círculo cromático. Cores complementarias.	1. Roda de cor. Cores primarias e secundarias 2. Cores primarias e secundarias 3. Gammas de cores cálidas e frías 4. Gammas de cores. Técnicas de cor: témpera 5. Cor, xeometría, deseño e arte		

			6. Paisaxe de mar, sol e nubes. Técnica: ceras ou pastel	clave como: teoría da cor, cores do pigmento, cor clara, cores primarias e secundarias, gamas frías e cálidas e técnicas de cor. É recomendable empregar recursos audiovisuais como o proxector para motivar o tema da cor e as súas múltiples aplicacións en arte, deseño, publicidade, etc. Os conceptos e definicións explícanse no libro de teoría; Fai un resumo mediante a proba de autoavaliación (as que trae cada unidade didáctica para os contidos mínimos. Explícaranse as actividades, o número delas, o seu nivel de dificultade, os materiais necesarios e faise unha proposta de traballo en equipo ou en grupo, para empregar diferentes técnicas e instrumentos.	
B1.6. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.	a c f o	B1.11. Texturas naturais e artificiais. Capacidade expresiva das texturas.	1. Representación de texturas naturais, utilizando técnicas de debuxo e pintura/ 2. Texturas artísticas 3. Texturas artísticas. Aplicacións 4. Técnica de stencil splatter 5. Proceso creativo. Análise dun exemplo de collage 6. Boceto lineal dunha obra de arte. Boceto	O profesor fará unha breve presentación dos contidos da unidade a través dunha proxección ou resumo escrito dos contidos do libro, centrándose en conceptos clave como: tipos de texturas e diferentes clasificacións, procedementos para	

			<p>7. Figuras decorativas con cartón</p> <p>8. Figuras tridimensionais. Construíndo un xogo para móbiles</p>	<p>compoñer collages, fases do proceso creativo na arte e no deseño., tipoloxías de debuxos rápidos, bosquejos, notas, diagramas). Require ver exemplos, experimentar con texturas naturais e artificiais e facer algúns exemplos colectivos de esbozos ou debuxos.</p>	
<p>B1.7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lapis de grafito e de cor; colaxe.</p>	<p>b c e f g n</p>	<p>B1.12. Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.</p>	<p>1. Expresividade do punto. Deseño e configuración de formas con técnica puntual.</p> <p>2. Representación de imaxes con técnica pointillista.</p> <p>3. Expresividade do punto. Composicións e sensacións en branco e negro.</p> <p>4. Expresividade do punto. Composicións puntillistas.</p> <p>5. A liña de elementos para definir formas e volumes. Composicións con traxectos lineais.</p> <p>6. Ritmos lineais.</p> <p>7. Ritmos lineais. Creatividade.</p> <p>8. Técnicas de debuxo. Encaixado e claroscuro.</p> <p>9. Siluetas-contornos-adornos</p> <p>10. Técnicas de debuxo. Chiaroscuro. Lápicos (grafito / carbón)</p>	<p>O profesor fará unha breve presentación dos contidos da unidade a través dunha proxección do mesmo ou dun resumo escrito dos contidos do libro de teoría, centrándose en conceptos clave como: expresividade puntual, tipos de liñas, definición de formas a través de puntos, expresividade da liña, ritmos lineais, liñas para definir formas e volumes, proceso para facer un debuxo a man, regras para traballar con lapis de grafito, carbón e lapis de cores, claroscuro, definición de volumes con luces e sombras. Podes usar recursos audiovisuais como o proxector ou resumos a través de medios audiovisuais; o inmediato de facer unha lectura comprensiva dos</p>	

				conceptos e definicións explicados no libro de teoría, apoiado na proxección de imaxes, ao final faga un resumo (hai unha proba de autoavaliación en cada unidade didáctica para o contido mínimo).	
Bloque 2. Comunicación audiovisual					
B2.1. Recoñecer os graos de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo.	a c d e f	B2.1. Imaxe e a comunicación visual. Iconicidade. Graos de iconicidade. Imaxe figurativa e imaxe abstracta.	1. Tipos de planos en fotografía e animación 2. Tipoloxía de planos empregados en cinematografía. 3. Creación de personaxes e narracións nun cómic 4. Guión gráfico. Narración e secuencia nos cómics.	profesor fará unha presentación dos contidos da unidade a través dunha proxección deles e un resumo escrito dos contidos do libro de teoría, centrándose en conceptos clave como: tipos de planos e puntos de vista en fotografía, os conceptos de viñetas e secuencia nos cómics, os distintos tipos de planos e o seu significado na fotografía, así como o punto de vista e angulación dos planos, os diferentes termos empregados na animación e as distintas técnicas Hai dúas actividades que, polas súas características, podemos defini-las como un proxecto de grupo para analizar posibles solucións e empregar diferentes materiais como cartón, papel de cores para pegar, etc., requiren organizar	<i>7 semanas</i> <i>2ª avaliación</i>
B2.2. Distinguir e crear tipos de imaxes segundo a súa relación significante-significado: símbolos e iconas.	a c f l o	B2.2. Comunicación visual. Símbolos e iconas.			
B2.3. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos adecuadamente.	c f g i h o	B2.3. O cómic: medio de expresión. Linguaxe do cómic.			
B2.4. Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación.	a c e h ñ o	B2.4. Comunicación visual: características e elementos que interveñen nela.			
B2.5. Recoñecer as funcións da comunicación	a d e f h o	B2.5. Funcións das mensaxes na comunicación visual e audiovisual.			

				grupos e dividir o traballo no grupo.	
Bloque 3. Debuxo técnico					
B3.1. Comprender e empregar o conceptos espaciais do punto, a liña e o plano.	b n o	B3.1. Elementos xeométricos fundamentais: punto, liñas e direccións. Posicións relativas entre rectas: paralelas, cortantes e perpendiculares.	6-7.1. Camiños paralelos con cadrado e cartabón / 6-7.2. Deseños con modelos paralelos de 30º e 60º / 6-7.3. Operacións de segmento 6-7.4. Perpendicular e paralela a modelos de debuxo e compás. Mediatriz 6-7.5. Operacións con ángulos. Bisectriz 6-7.6. Circunferencias. Liñas notables 6-7.7. Deseños xeométricos con arcos de circunferencia e liñas 6-7.8. Aplicar traxectos xeométricos 6-7.9. Aplicacións dos camiños. Deseño de logotipos	O profesor fará unha breve explicación a todo o grupo, apoiada en proxeccións das construcións, e incluso proporá a discusión sobre a solución de cada caso baseada nunha metodoloxía de "resolución de problemas, plantexando as condicións necesarias, cal é a resposta a partindo da solución e comprobando que requisitos se cumpren (por exemplo, algúns lugares xeométricos "todos os puntos dun arco están á mesma distancia do centro: é o raio", "os puntos dunha mediatriz son equidistantes dos lados do ángulo que forman", etc. Tamén podes traballar en grupo, atopar solucións e explicarlle ao grupo xeral o proceso seguido compartindo. Nota. É importante ter en conta as diferentes capacidades e ritmos dos alumnos. Valorar sobre todo o interese e o esforzo creativo. Estas cifras mínimas son meramente	<i>9 semanas 3ª avaliación</i>
B3.2. Construír distintos tipos de rectas, utilizando a escuadra e o cartabón, despois de repasar previamente estes conceptos.	b f n o	B3.2. Manexo da escuadra e cartabón para o trazado de paralelas, perpendiculares e rectas a 45º.			
B3.3. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.	b n o	B3.3. Circunferencia e círculo. A circunferencia como lugar xeométrico básico no plano.			
B3.4. Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta.	b f n o	B3.4. Manexo do compás. Dividir a circunferencia en dous, catro, seis ou oito partes iguais, usando o compás. Realizar motivos decorativos co manexo do compás.			
B3.5. Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, rectos e obtusos.	b o	B3.5. Ángulos. Clasificación de ángulos y posicións relativas. B3.6. Trazado de ángulos con escuadra e cartabón.			
B3.6. Estudar a suma e a resta de ángulos, e comprender a forma de medilos.	b f o	B3.7. Realizar operacións con ángulos. Medidas angulares. Transporte de medidas angulares.			
B3.7. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.	b o	B3.8. Bisectriz dun ángulo. A bisectriz como lugar xeométrico básico no plano.			
B3.8. Diferenciar claramente entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás.	b f g o	B3.9. Concepto de medida. Operacións con segmentos coa axuda da regra ou utilizando o compás.			

B3.9. Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	b o	B3.10. Mediatriz dun segmento. A mediatriz como lugar xeométrico básico no plano.		orientativas, cada profesor decidirá cales son os mínimos para aprobar a materia en cada avaliación
B3.10. Estudar as aplicacións do teorema de Tales.	b f o	B3.11. Teorema de Tales. Aplicacións do teorema de Tales para dividir un segmento en partes iguais e para a escala dun polígono.		
B3.11. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.	b g f o	B3.12. Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.		
B3.12. Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.	b n o	B3.13. Triángulos. Clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos. Propiedade fundamental dos triángulos.	1. Triángulos 2. Resolución de triángulos. Puntos y rectas notables 3. Cuadriláteros 4. Trapecios 5. Polígonos inscritos 6. Diseños y trazados poligonales en una circunferencia 7. Trazados decorativos con poligonales	Deben tratarse paralelamente las explicaciones del libro de teoría junto a las actividades de dibujo de los trazados propuestos en las 7 actividades. El profesor hará una breve explicación a todo el grupo, apoyado en proyecciones de las construcciones, e incluso propondrá la discusión de la solución de cada caso basados en una metodología de "resolución de problema";, también se puede trabajar en grupos, hallar las soluciones y explicar al grupo general el proceso seguido, haciendo una puesta en común,
B3.13. Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos).	b f n o	B3.14. Construción de triángulos.		
B3.14. Analizar as propiedades de puntos e rectas característicos dun triángulo.	b f	B3.15. Liñas e puntos notables dos triángulos. Alturas, medianas, bisectrices e mediatrices dos triángulos.		
B3.15. Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, e aplícalas con propiedade á construción destes.	b f	B3.16. Triángulo rectángulo: características e construción dun.		
B3.16. Coñecer os tipos de cuadriláteros.	b n	B3.17. Cuadriláteros: clasificación e propiedades.		
B3.17. Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.	b f n	B3.18. Construción de cuadriláteros.		
B3.18. Clasificar os polígonos en función dos seus lados,	b f	B3.19. Polígonos. Polígonos regulares e irregulares.		

recoñecendo os regulares e os irregulares.	n	Clasificación dos polígonos.			
B3.19. Estudar a construción dos polígonos regulares inscritos na circunferencia.	b f n o	B3.20. Construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia.			

Tabla 2. Esquema de la evaluación. 1º CICLO da E.S.O. 1º Curso

Educación Plástica, Visual e Audiovisual 1º E.S.O.				
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias clave	Instrumentos de evaluación	Criterios de corrección
Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico				
B1.1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.	EPVAB1.1.1. Identifica e valora a importancia do punto, a liña e o plano, analizando de xeito oral e escrito imaxes e producións gráfico-plásticas propias e alleas.	CCEC	Os exercicios realizados a longo do curso avaliaranse de forma continua e individual. O proceso de avaliación continua ten un impacto directo na propia asimilación de conceptos e procedementos por parte do alumno e debe guiarse en calquera momento sobre as súas posibilidades, logros e aspectos mellorables a longo do curso; é dicir, servir de estímulo didáctico. En cada exercicio progresivamente, desenvolveranse os diferentes contidos do programa incluídos en cada unidade didáctica. Estes plantéxanse con obxectivos específicos. A progresiva complexidade dos exercicios propostos pretende acadar todos e cada un dos obxectivos xerais. Esta avaliación integral contemplará a avaliación do nivel acadado polos alumnos nos tres aspectos indicados na programación: - En relación cos conceptos, a comprensión do tema proposto, a capacidade de relacionar os obxectivos e contidos teóricos coas propostas prácticas que os demostran., o nivel de coñecemento e asimilación da	PE: 1 prueba por evaluación. 70% (media aritmética ponderada en el caso de 2 pruebas) + LP: Al menos 5 láminas por evaluación. 30 % media aritmética ponderada. = Nota evaluación Para nota de aprobado, el alumno deberá obtener al menos una calificación de 3 en las pruebas escritas. Tanto en la corrección de las láminas como de las Pruebas Escritas, los criterios de valoración serán los siguientes: 60 % Resolución correcta del ejercicio. 40% Precisión y limpieza del dibujo. Para nota de aprobado, el alumno deberá obtener al menos una calificación de 3 en la prueba escrita.
B1.2. Experimentar coas variacións formais do punto, o plano e a liña.	EPVAB1.2.1. Analiza os ritmos lineais mediante a observación de elementos orgánicos na paisaxe, nos obxectos e en composicións artísticas, empregándoos como inspiración en creacións gráfico-plásticas.	CAA		
	EPVAB1.2.2. Experimenta co punto, a liña e o plano co concepto de ritmo, aplicándoos de forma libre e espontánea.	CSIEE		
	EPVAB1.2.3. Experimenta co valor expresivo da liña e o punto e as súas posibilidades tonais, aplicando distintos graos de dureza, distintas posicións do lapis de grafito ou de cor (tombado ou vertical) e a presión exercida na aplicación, en composicións a man alzada, estruturadas xeometricamente ou máis libres e espontáneas.	CCEC		
B1.3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.	EPVAB1.3.1. Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristura, etc.) utilizando diversos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores, etc.).	CCL		
B1.4. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio,	EPVAB1.4.1. Analiza, identifica e explica oralmente, por escrito e graficamente, o	CCL		

proporción e ritmo en composicións básicas.	esquema compositivo básico de obras de arte e obras propias, atendendo aos conceptos de equilibrio, proporción e ritmo.		terminoloxía básica do Debuxo. En canto aos procedementos, o desenvolvemento das habilidades prácticas que implica o suxeito (correcta manipulación de materiais e correcta aplicación das técnicas propostas), a avaliación da claridade da representación nos exercicios que requiren limpeza e precisión, a busca de expresividade e resultados orixinais nos enfoques máis subxectivos ... Respecto ás actitudes, interese polo propio tema cunha actitude receptiva e colaborativa, asistencia regular e uso do tempo dispoñible na aula, o desexo de mellorar habilidades técnicas coa práctica continuada, a entrega dos exercicios propostos no prazo indicado, respecto polos materiais e instalacións do centro e polo traballo dos compañeiros. No caso de que o alumno non aprobe a materia por traballos, poderá realizar unha proba escrita cos contidos recollidos nesta programación.	Tanto en la corrección de las láminas como de las Pruebas Escritas, los criterios de valoración serán los siguientes: 60 % Resolución correcta del ejercicio. 40% Precisión y limpieza del dibujo
	EPVAB1.4.2. Realiza composicións básicas con diferentes técnicas segundo as propostas establecidas por escrito.	CSIEE		
	EPVAB1.4.3. Realiza composicións modulares con diferentes procedementos gráficos plásticos en aplicacións ao deseño téxtil, ornamental, arquitectónico ou decorativo.	CCEC CSIEE		
	EPVAB1.4.4. Representa obxectos illados e agrupados do natural ou do ámbito inmediato, proporcionándoos en relación coas súas características formais e en relación co seu ámbito.	CCEC		
B1.5. Experimentar coas cores primarias e secundarias.	EPVAB1.5.1. Experimenta coas cores primarias e secundarias, estudando a síntese aditiva e substractiva e as cores complementarias.	CSC		
B1.6. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.	EPVAB1.6.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.	CSIEE		
B1.7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lapis de grafito e de cor; colaxe.	EPVAB1.7.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade.	CCL		
	EPVAB1.7.2. Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas.	CSC		
	EPVAB1.7.3. Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas	CCEC		

	(pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas.			
	EPVAB1.7.4. Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles, para crear composicións, colaxes mátericas e figuras tridimensionais.	CAA		
	EPVAB1.7.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.	CSC		
	EPVAB1.7.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.	CSC		
	EPVAB1.7.7. 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.	CSC		
Bloque 2. Comunicación audiovisual				
B2.1. Recoñecer os graos de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo.	EPVAB2.1.1. Diferencia imaxes figurativas de abstractas.	CCL		
	EPVAB2.1.2. Recoñece graos de iconicidade nunha serie de imaxes.	CCL		
	EPVAB2.1.3. Crea imaxes con distintos graos de iconicidade baseándose nun mesmo tema.	CD		
B2.2. Distinguir e crear tipos de imaxes segundo a súa relación significativa-significado: símbolos e iconas.	EPVAB2.2.1. Distingue símbolos de iconas.	CCL		
	EPVAB2.2.2. Desenha símbolos e iconas.	CD		
B2.3. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos	EPVAB2.3.1. Desenha un cómic utilizando adecuadamente viñetas e lendas, globos,	CCL		

a decuadamente.	liñas cinéticas e onomatopeas.			
B2.4. Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación.	EPVAB2.4.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación visual.	CSC		
B2.5. Recoñecer as funcións da comunicación.	EPVAB2.5.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación audiovisual.	CCL		
	EPVAB2.5.2. Distingue a función ou funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais.	CD		
Bloque 3. Debuxo técnico				
B3.1. Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano.	EPVAB3.1.1. Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra, e resalta o triángulo que se forma.	CAA		
B3.2. Construír distintos tipos de rectas, utilizando a escuadra e o cartabón, despois de repasar previamente estes conceptos.	EPVAB3.2.1. Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión.	CMCCT		
B3.3. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.	EPVAB3.3.1. Constrúe unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás.	CD		
B3.4. Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta.	EPVAB3.4.1. Divide a circunferencia en seis partes iguais, usando o compás, e debuxa coa regra o hexágono regular e o triángulo equilátero que se posibilita.	CMCCT		
B3.5. Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, rectos e obtusos.	EPVAB3.5.1. Identifica os ángulos de 30º, 45º, 60º e 90º na escuadra e no cartabón.	CSIEE		
B3.6. Estudar a suma e a resta de ángulos, e comprender a forma de medilos.	EPVAB3.6.1. Suma ou resta ángulos positivos ou negativos con regra e compás.	CMCCT		
B3.7. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.	EPVAB3.7.1. Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.	CCEC		
B3.8. Diferenciar claramente	EPVAB3.8.1. Suma ou resta segmentos,	CMCCT		

entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás.	sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.			
B3.9. Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	EPVAB3.9.1. Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	CMCCT		
B3.10. Estudar as aplicacións do teorema de Tales.	EPVAB3.10.1. Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Tales.	CCEC		
	EPVAB3.10.2. Escala un polígono aplicando o teorema de Tales.	CSIEE		
B3.11. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.	EPVAB3.11.1. Explica, verbalmente ou por escrito, os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, biselector, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CMCCT		
B3.12. Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.	EPVAB3.12.1. Clasifica calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.	CCEC		
B3.13. Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos).	EPVAB3.13.1. Constrúe un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas.	CAA		
B3.14. Analizar as propiedades de puntos e rectas característicos dun triángulo.	EPVAB3.14.1. Determina o baricentro, o incentro ou o circuncentro de calquera triángulo, construíndo previamente as medianas, as bisectrices ou as mediatrices correspondentes.	CSIEE		
B3.15. Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, e aplícalas con propiedade á construción destes.	EPVAB3.15.1. Debuxa un triángulo rectángulo coñecendo a hipotenusa e un cateto.	CMCCT		
B3.16. Coñecer os tipos de cuadriláteros.	EPVAB3.16.1. Clasifica correctamente calquera cuadrilátero.	CCEC		

B3.17. Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.	EPVAB3.17.1. Constrúe calquera paralelogramo coñecendo dous lados consecutivos e unha diagonal.	CAA		
B3.18. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.	EPVAB3.18.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular	CCEC		
B3.19. Estudar a construción dos polígonos regulares inscritos na circunferencia.	EPVAB3.19.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, inscritos nunha circunferencia.	CMCCT		

5.2.- PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

- Procedementos para a realización da avaliación inicial e medidas individuais ou colectivas que se poidan adoptar como consecuencia dos seus resultados: teranse en conta as láminas realizadas hasta dous días antes da avaliación inicial. Adaptarase o ritmo da clase as conclusión sobre a avaliación.

- Avaliación ordinaria e extraordinaria: nota media das avaliacións e en caso de suspenso, examen final das suspensas.

5.4.- MÍNIMOS ESIXIBLES PARA UNHA AVALIACIÓN POSITIVA: deberá obterse una cualificación final de 4,50 puntos sobre a media entre examen final e a media dos traballos requeridos nas convocatorias de xuño ou setembro

6. MATERIAIS:

- Libro de texto: 978-84-7063-586-1 Educación plástica, visual y audiovisual I – Teoría (Edición Actualizada)
- Libro de actividades: 978-84-7063-505-2 (2015) Educación plástica, visual y audiovisual I. Actividades
- Lápices de dureza 2B y HB
- Lápices de colores
- Goma de borrar blanda y blanca
- Regla graduada, escuadra y cartabón de 21 cm.
- Compás de calidad media.

Tabla 3. Metodoloxía de docencia. 2º CICLO da E.S.O. 3º Curso

Educación Plástica, Visual e Audiovisual 3º E.S.O.					
Crterios de avaliación	Objetivos	Contidos	Actividades	Metodoloxía	Temporalización
Bloque 1. Expresión plástica					
B1.1. Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.	b c d f g n	B1.1. Proceso creativo. Métodos creativos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.	3.1. Aplicación das leis da composición visual. 3.2. Exemplos de simetría. características 3.3. Ritmos visuais. Aumentar e diminuír.	Centrarse nos conceptos clave como a proximidade ou a distancia das imaxes desde o punto de vista do observado, a transparencia e a opacidade entre planos e figuras. Hai actividades que, polas súas características, podemos defini-las como un proxecto grupal para analizar posibles solucións e empregar diferentes materiais como recortes de papel, materiais de refugallo, cartón, recortes, pegar, etc. Requieren organizar grupos e dividir o traballo no grupo. É preferible que o profesor dea algunhas instrucións básicas (en que consiste traballar en grupo, distribuír responsabilidades, chegar a unha solución nun tempo limitado) e que sexan os alumnos os que repartan o traballo, atopen e escollan os materiais e razoen / xustifican o posible respostas.	9 semanas 1ª avaliación
B1.2. Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.	b d f g n	B1.2. O proceso creativo desde a idea inicial ata a execución definitiva.	3.4. Redes modulares. Composicións.		
B1.3. Debuxar con distintos	a	B1.3. A imaxe como	5.5. Tipos de imaxes.	Os conceptos deben	

niveis de iconicidade da imaxe.	c d f n	representación da realidade. Iconicidade na imaxe gráfica. Niveis de iconicidade. B1.4. O bosquejo ou apuntamento como estudo previo ao resultado final.	Representativa, abstracta, simbólica; símbolos e signos 5.6. Elementos do proceso de comunicación en mensaxes visuais	promover a capacidade de abstracción evitando caer exclusivamente no traballo manual ou instrumental. A consecución dos obxectivos conseguirase mediante a realización de traballos prácticos, Os recursos audiovisuais como o proxector deberían utilizarse para motivar temas como a lectura de imaxes, a comunicación visual, incluso traballar temas como publicidade e carteis, buscar a través de Internet e ver exemplos en revistas ou enderezos web.	
B1.4. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento.	a c d f n	B1.5. Natureza da cor. Cor luz e cor pigmento. B1.6. Temperatura da cor. B1.7. Simbolismo da cor.	2.1. Cores primarias, secundarias e complementarias. Harmonía e contraste. 2.2. Rangos cromáticos, tonalidade, valor, saturación dunha cor. 2.3. Gammas de cores cálidas e frías. 2.4. Gammas de cores. Harmonía e contraste ..	Centrándose en conceptos clave como: teoría da cor, cores de pigmentos, cor clara, cores primarias e secundarias, gammas frías e cálidas e técnicas de cor. É aconsellable utilizar recursos audiovisuais como o proxector para motivar o tema da cor e as súas múltiples aplicacións en arte, deseño, publicidade, e	
B1.5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Témpera e lapis de grafito e de cor; colaxe.	b c f g n	B1.8. Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.	4.1. Percepción espacial. Planos superpostos. 4.2. Superposición de formas, transparencia e opacidade. 4.3. Técnicas de claroscuro; lapis e cores (natureza morta). 4.4. Texturas con técnicas de cera ou pastel (galo). 4.5. Collage usando cartón, tecido e	Motivar o tema COLLAGE e as súas aplicacións en arte, deseño, publicidade. É conveniente buscar a través de Internet e ver exemplos en revistas ou enderezos web O tema da colaxe require un tratamento específico; explícao como proxecto:	

			papel de cores /4.5b. Collage sobre un bodegón.	obxectivos a acadar, medios de traballo, proceso de traballo (borradores dos deseños e diferentes formas que compoñen o collage, elección de materiais, papel, corda, cartón, recortes ...). Require ver exemplos, facer algúns exemplos colectivos de debuxos de esbozos ou notas. Hai múltiples exemplos en textos de arte; É obrigatorio traballalos con medios audiovisuais (proxectar e analizar sobre a proxección ...)	
Bloque 2. Comunicación audiovisual					
B2.1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.	a d f	B2.1. Percepción visual. Proceso perceptivo. B2.2. Constantes perceptivas de forma, tamaño e cor.	5.1.Principios da percepción visual. Leis Gestalt. 5.2. Ilusións ópticas. Tamaño, paralelismo e movemento. 5.3 Estudos e deseño dalgunhas ilusións ópticas 5.4. Antecedentes, figura e forma 5.5. Tipos de imaxes. Representativa, abstracta, simbólica; símbolos e signos 5.6. Elementos do proceso de comunicación en mensaxes visuais	Partirá dunha metodoloxía activa, motivadora e construtivista; Proporcionaráselle ao estudante os elementos de busca e investigación para comprender por si mesmos o contido da materia. Daranse a coñecer conceptos básicos ben definidos e delimitados, evitando ambigüidades. Estes conceptos deben promover a capacidade de abstracción evitando caer exclusivamente no traballo manual ou instrumental. A consecución dos obxectivos conseguirase mediante a realización de traballos prácticos, Os recursos audiovisuais	7 semanas <i>2ª avaliación</i>
B2.2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.	a n	B2.3. Ilusións ópticas. B2.4. Leis ou principios da Gestalt			
B2.3. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.	e g o	B2.5. Imaxe en movemento: posibilidades expresivas.			
B2.4. Identificar signficante e significado nun signo visual.	a c d f h	B2.6. Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado.			
B2.5. Describir, analizar e interpretar unha imaxe, distinguindo os seus aspectos denotativo e connotativo.	a c f h ñ	B2.7. Linguaxe da imaxe. Aprender a ler a imaxe. B2.8. Denotación e connotación.			

				como o proxector deberían utilizarse para motivar temas como a lectura de imaxes, a comunicación visual, incluso traballar temas como publicidade e carteis, buscar a través de Internet e ver exemplos en revistas ou enderezos web.	
B2.6. Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos desta.	e l ñ o	B2.9. Fotografía. A fotografía como medio de comunicación.	6.1. Leis de composición de fotografías. Elementos clave na fotografía. 6.2. Procedementos para crear connotación na publicidade. Recursos expresivos na publicidade (análise da linguaxe publicitaria) 6.3. Elementos dun cómic. Recursos expresivos (metáforas ...) 6.4. Avións no cine. Puntos de vista e movemento da cámara. Crea un Ward Ward	O profesor fará unha presentación dos contidos da unidade a través dunha proxección deles e un resumo escrito dos contidos do libro de teoría, centrándose en conceptos clave como: tipos de planos e puntos de vista en fotografía, os conceptos de viñetas. e secuencia en banda deseñada, os distintos tipos de planos e o seu significado na fotografía, así como o punto de vista e a cancelación de planos, os diferentes termos empregados na animación e as distintas técnicas Hai dúas actividades que, polas súas características, pódense definir como un proxecto grupal para analizar posibles solucións e empregar diferentes materiais como cartón, papel de cores para pegar,	
B2.7. Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.	a c e h	B2.10. Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos.			
B2.8. Identificar e recoñecer as linguaxes visuais apreciando os estilos e as tendencias, valorando, e respectando do patrimonio histórico e cultural, e gozando del.	a c d e o	B2.11. Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.			
B2.9. Identificar e empregar recursos visuais como as figuras retóricas na linguaxe publicitaria.	a c d e o	B2.12. Publicidade: principais recursos visuais empregados nela.			
B2.10. Apreciar a linguaxe do cine analizando obras de xeito crítico, situándoas no seu contexto histórico e sociocultural, e	a c d f h i	B2.13. Cine. O cine como medio de comunicación.			

reflexionando sobre a relación da linguaxe cibernética coa mensaxe da obra.				etc. Esixen organizar grupos e distribuír o traballo ao grupo.	
B2.11. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante este.	e g i	B2.14. Linguaxe multimedia como ferramenta de traballo.			
Bloque 3. Debuxo técnico					
B3.1. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.	b f g	B3.1. Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.	7.1. Triángulos e cuadriláteros 7.2. Polígonos regulares e estrelas	O profesor fará unha breve explicación a todo o grupo, apoiada en proxeccións das construcións, e incluso proporá a discusión sobre a solución de cada caso baseada nunha metodoloxía de "resolución de problemas, plantexando as condicións necesarias, cal é a resposta a partindo da solución e comprobando que requisitos se cumpren (por exemplo, algúns lugares xeométricos "todos os puntos dun arco de circunferencia están á mesma distancia do centro, é o raio" ... "os puntos dunha mediatriz están equidistantes dos lados do ángulo que se forman .. "a tanxente nun punto dunha curva é perpendicular ao raio da	9 semanas 3ª <i>avaliación</i>
B3.2. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.	b f n	B3.2. Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos.	7.3. Ligazóns e tanxencias 7.4. Lugares xeométricos. tanxencias e escalas 7.5 Lugares xeométricos e tanxencias		
B3.3. Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado.	b f n	B3.3. Construción de polígonos regulares dado o lado.	7.6. Curvas técnicas. ovais e ovoides 7.7. Curvas técnicas. espirais e volutas 7.8. Deseño de formas		
B3.4. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes en distintos casos de tanxencia e enlaces.	b e f g	B3.4. Tanxencia e enlaces. Propiedades e consideracións xeométricas das tanxencias.			
B3.5. Comprender a construción do óvalo e do ovoide básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias.	b e f g	B3.5. Tanxencia e enlaces en curvas técnicas: óvalos e ovoides.			
B3.6. Analizar e estudar as propiedades das tanxencias nos óvalos e nos ovoides.	b f o	B3.6. Propiedades e características das tanxencias en óvalos e ovoides.			
B3.7. Aplicar as condicións das tanxencias e enlaces para construír espirais de dous, tres, catro e cinco centros.	b f g n	B3.7. Enlaces en curvas técnicas. Espirais: propiedades e características.			

B3.8. Estudar os conceptos de simetrías, xiros e translacións aplicándoos ao deseño de composicións con módulos.	b f g n	B3.8. Redes modulares: cadrada e triangular. B3.9. Concepto de simetría, xiro e translación aplicado as composicións modulares.	8.1. Transformacións xeométricas 8.2. Módulos e composicións modulares 8.3. Composicións tridimensionais 8.4. Módulos e redes modulares	curva nese punto ... etc"; tamén podes traballar en grupos, atopar as solucións e explicarlle ao grupo xeral o proceso seguido compartindo .	
B3.9. Comprender o concepto de proxección e aplicalo ao debuxo das vistas de obxectos, con coñecemento da utilidade das anotacións, practicando sobre as tres vistas de obxectos sinxelos e partindo da análise das súas vistas principais.	b f n o	B3.10. Representación obxectiva de sólidos. Introdución aos sistemas de medida e sistemas perspectivos. Vistas diédricas dun sólido.	9.1. Sistema diédrico. Vistas normalizadas 9.2. Representación sólida. sistema diédrico 9.3. Representación sólida. sistema diédrico 9.4. Representación sólida. sistema diédrico 9.5. Vista isométrica		
B3.10. Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira aplicada a volumes elementais.	b f n o	B3.11. Introducción ás axonometrías e ás súas características. Axonometría cabaleira aplicada a volumes sinxelos.	9.6. Vista isométrica 9.7. Perspectiva de cabaleiro 9.8. Perspectiva isométrica sólida e cabaleira		
B3.11. Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes.	b f n o	B3.12. Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.			

Tabla 4. Esquema da avaliación. 2º CICLO da E.S.O. 3º Curso

Educación Plástica, Visual e Audiovisual 3º E.S.O.				
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias clave	Instrumentos de evaluación	Criterios de corrección
Bloque 1. Expresión plástica				
B1.1. Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño	EPVAB1.1.1. Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais.	CAA	Os exercicios realizados a o longo do curso avaliaranse de forma continua e individual. O proceso de avaliación continua ten un impacto directo na propia asimilación de conceptos e procedementos por parte do alumno e debe guiarse en calquera momento sobre as súas posibilidades, logros e aspectos mellorables a o longo do curso; é dicir, servir de estímulo didáctico.	PE: 1 proba por avaliación. 70% (media aritmética ponderada no caso de 2 probas) + LP: polo menos 5 días positivos por avaliación. 30% media aritmética ponderada. = Nota de avaliación Para unha nota aprobada, o alumno deberá obter polo menos unha nota 3 nas probas escritas.
	EPVAB1.1.2. Coñece e aplica métodos creativos para a elaboración de deseño gráfico, deseños de produto, moda e as súas múltiples aplicacións.	CSIEE		
B1.2. Crear composicións gráficas plásticas persoais e colectivas.	EPVAB1.2.1. Reflexiona e avalía, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva.	CSIEE	En cada exercicio e progresivamente, desenvolveranse os diferentes contidos do programa incluídos en cada unidade didáctica. Estes plantéxanse con obxectivos específicos. A progresiva complexidade dos exercicios propostos pretende acadar todos e cada un dos obxectivos xerais. Esta avaliación integral contemplará a avaliación do nivel acadado polos alumnos nos tres aspectos indicados na programación: - En relación cos conceptos, a comprensión do tema proposto, a capacidade de relacionar os obxectivos e contidos teóricos coas propostas prácticas que os demostran., o nivel de coñecemento e asimilación da	Tanto na corrección das follas como das probas escritas, os criterios de avaliación serán os seguintes: 60% Resolución correcta do exercicio. 40% Precisión e limpeza do debuxo. Para unha nota aprobada, o alumno debe obter polo menos unha nota 3 na proba escrita.
B1.3. Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe.	EPVAB1.3.1. Comprende e emprega os niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando bosquejos, apuntamentos, e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos.	CCEC		
B1.4. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento.	EPVAB1.4.1. Realiza modificacións da cor e as súas propiedades empregando técnicas propias da cor pigmento e da cor luz, aplicando as TIC, para expresar sensacións en composicións sinxelas.	CSIEE		
	EPVAB1.4.2. Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.	CSC		

	EPVAB1.4.3. Realiza composicións abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor.	CSIEE	<p>terminoloxía básica do Debuxo. En canto aos procedementos, o desenvolvemento das habilidades prácticas que implica o suxeito (correcta manipulación de materiais e correcta aplicación das técnicas propostas), a avaliación da claridade da representación nos exercicios que requiren limpeza e precisión, a busca de expresividade e resultados orixinais nos enfoques máis subxectivos ... Respecto ás actitudes, interese polo propio tema cunha actitude receptiva e colaborativa, asistencia regular e uso do tempo dispoñible na aula, o desexo de mellorar habilidades técnicas coa práctica continuada, a entrega dos exercicios propostos no prazo indicado, respecto polos materiais e instalacións do centro e polo traballo dos compañeiros. No caso de que o alumno non supere a materia por traballo, poderá realizar unha proba escrita cos contidos establecidos nesta programación.</p>	<p>Tanto na corrección das follas como das probas escritas, os criterios de avaliación serán os seguintes: 60% Resolución correcta do exercicio. 40% Precisión e limpeza do debuxo.</p>
B1.5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Témpera e lapis de grafito e de cor; colaxe.	EPVAB1.5.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade.	CCL		
	EPVAB1.5.2. Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas	CCEC		
	EPVAB1.5.3. Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas.	CCEC		
	EPVAB1.5.4. Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles para crear composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais.	CAA		
	EPVAB1.5.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.	CSIEE		
	EPVAB1.5.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de	CSC		

	obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.			
	EPVAB1.5.7. 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.	CSC		
Bloque 2. Comunicación audiovisual				
B2.1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.	EPVAB2.1.1. Analiza as causas polas que se produce unha ilusión óptica aplicando coñecementos dos procesos perceptivos.	CAA		
B2.2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.	EPVAB2.2.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas segundo as leis da Gestalt.	CSC		
	EPVAB2.2.2. Deseña ilusións ópticas baseándose nas leis da Gestalt.	CCEC		
B2.3. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.	EPVAB2.3.1. Elabora unha animación con medios dixitais e/ou analóxicos.	CD		
B2.4. Identificar o significado e o significado nun signo visual.	EPVAB2.4.1. Distingue o significado e o significado nun signo visual.	CCL		
B2.5. Describir, analizar e interpretar unha imaxe, distinguindo os seus aspectos denotativo e connotativo.	EPVAB2.5.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os seus elementos.	CCL		
	EPVAB2.5.2. Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, identificando os elementos de	CCEC		

	significación, narrativos e as ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado.			
B2.6. Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos desta.	EPVAB2.6.1. Identifica encadramentos e puntos de vista nunha fotografía.	CCL		
	EPVAB2.6.2. Realiza fotografías con distintos encadramentos e puntos de vista, aplicando diferentes leis compositivas.	CD		
B2.7. Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.	EPVAB2.7.1. Diseña, 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.	CCL		
B2.8. Identificar e recoñecer as linguaxes visuais apreciando os estilos e as tendencias, valorando, e respectando do patrimonio histórico e cultural, e gozando del.	EPVAB2.8.1. Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	CSC		
B2.9. Identificar e empregar recursos visuais como as figuras retóricas na linguaxe publicitaria.	EPVAB2.9.1. Diseña unha mensaxe publicitaria utilizando recursos visuais como as figuras retóricas.	CCL		
B2.10. 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.	EPVAB2.10.1. Reflexiona criticamente sobre unha obra de cine, situándoa no seu contexto e analizando a narrativa cinematográfica en relación coa mensaxe.	CCEC		
B2.11. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos	EPVAB2.11.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de xeito axeitado.	CD		

mediante este.				
Bloque 3. Debuxo técnico				
B3.1. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.	EPVAB3.1.1. Explica verbalmente ou por escrito os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CCL		
B3.2. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.	EPVAB3.2.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.	CAA		
B3.3. Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado.	EPVAB3.3.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, coñecendo o lado.	CMCCT		
B3.4. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes en distintos casos de tanxencia e enlaces.	EPVAB3.4.1. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas.	CMCCT		
	EPVAB3.4.2. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas.	CA		
B3.5. Comprender a construción do óvalo e do ovoide básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias.	EPVAB3.5.1. Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior	CMCCT		
B3.6. Analizar e estudar as propiedades das tanxencias nos óvalos e nos ovoides.	EPVAB3.6.1. Constrúe varios tipos de óvalos e ovoides, segundo os diámetros coñecidos.	CSIEE		
B3.7. Aplicar as condicións das tanxencias e enlaces para construír espirais de dous, tres, catro e cinco centros.	EPVAB3.7.1. Constrúe correctamente espirais de dous, tres, catro e cinco centros.	CMCCT		
B3.8. Estudar os conceptos de simetrías, xiros e translacións	EPVAB3.8.1. Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.	CD		

aplicándoos a o deseño de composicións con módulos.				
B3.9. Comprender o concepto de proxección e aplicalo ao debuxo das vistas de obxectos, con coñecemento da utilidade das anotacións, practicando sobre as tres vistas de obxectos sinxelos e partindo da análise das súas vistas principais.	EPVAB3.9.1. Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes, identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas.	CMCCT		
B3.10. Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira aplicada a volumes elementais.	EPVAB3.10.1. Constrúe a perspectiva cabaleira de prismas e cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.	CMCCT		
B3.11. Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos	EPVAB3.11.1. Realiza perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para o trazado de paralelas.	CCEC		

5.2.- PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

- Procedementos para a realización da avaliación inicial e medidas individuais ou colectivas que se poidan adoptar como consecuencia dos seus resultados: teranse en conta as láminas realizadas hasta dous días antes da avaliación inicial. Adaptarase o ritmo da clase a conclusión sobre a avaliación.
- Avaliación ordinaria e extraordinaria: nota media das avaliacións e en caso de suspenso, examen final das suspensas.
- Procedemento para a cualificación das materias pendentes: a principio de curso estableceranse traballos a entregar o día do examen, que versará sobre eles.

5.4.- MÍNIMOS ESIXIBLES PARA UNHA AVALIACIÓN POSITIVA: deberá obterse una cualificación final de 4,50 puntos sobre a media entre examen final e a media dos traballos requeridos nas convocatorias de xuño ou setembro

Tabla 5. Metodoloxía de docencia 2º CICLO da ES.O. 4º Curso

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 2º ciclo da ESO. 4º curso					
Crterios de avaliación	Obxetivs	Contidos	Materiais e Recursos didácticos	Metodoloxía	Temporalización
Bloque 1. Expresión plástica					
B1.1. 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	<ul style="list-style-type: none"> • a • c • d • e • h 	B1.1. A linguaxe plástica e visual na creación da composición artística	Para o alumno: Caderno de actividades: Utilizarase o Caderno de actividades: Educación plástica e visual 4o ESO Editorial Donostiarra Materiais: Bolígrafo 3B e 3H. Marcadores de cores Cadrado e cartabón de tamaño medio. Gobernante. Transportador. Compás. Goma de borrar suave. Afiador. Tesoiras escolares e pau de cola.	A metodoloxía da materia baséase na aprendizaxe por competencias, utilizando estratexias interactivas e aprendizaxe cooperativa. Eixos da metodoloxía: 1- Coñecemento dos contidos teóricos correspondentes ao currículo oficial da materia: - Presentacións teóricas de cada bloque temático - Uso da pizarra dixital no salón.	3 semanas 1ª avaliación
B1.2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.	<ul style="list-style-type: none"> • a • d • g • n 	B1.2. Leis da composición. B1.3. Leis da composición: movemento, ritmo e liñas de forza. B1.4. Cor como ferramenta simbólica.	Lapis de cores de madeira Ceras brandas (aceite) Témpera: cores primarias (amarelo, maxenta, azul cian), branco e negro Cepillos: nº 2, 6 e 10 Prato ou pa de mestura Caderno de cartón de cores A4	- Os estudantes teñen o contido práctico ou as imaxes do Workbook. Actividades. - Contido teórico: sesión previa ao comezo de cada bloque. Uso das TIC.	3 semanas 1ª avaliación
B1.3. 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.	<ul style="list-style-type: none"> • b • c • e • g • n 	B1.5. Técnicas de expresión gráficoplásticas. Experimentación con diversos materiais. B1.6. Interese pola investigación sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con fins concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creación	Ademais, a aula debe contar con material bibliográfico e audiovisual, papeis e cartón varios tipos, revistas, xornais, lapis, lápices de cores, rotuladores, témpera, pinceis, etc. para fornecelo aos alumnos cando sexa necesario. RECURSOS DIDÁCTICOS:	2- Actividades (aprendizaxe orientada á acción): - Realización práctica das imaxes do libro seleccionadas polo profesor correspondentes a cada un dos bloques temáticos. - Realización individual	3 semanas 1ª avaliación

		<p>propias.</p> <p>B1.7. Iniciativa, creatividade e autoesixencia no proceso de produción propio.</p>	<p>Presentacións teóricas do profesor e exposicións orais do traballo dos alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra dixital - Pizarra tradicional <p>Recursos na rede:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentacións, vídeos, power point - Tutorías para programas de expresión plástica e visual - Notas e recursos da editorial SM <p>Material bibliográfico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libros de arte e deseño (salón) <p>Aulas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sala de debuxo - Aula de informática 	<p>ou cooperativa de proxectos (traballo por proxectos). Ao longo do curso lévanse a cabo varios proxectos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso das TIC (traballo na aula de informática e acceso a recursos virtuais para coñecemento e uso de programas de debuxo (debuxo de cómics) e deseño de computadores a nivel básico). - Presentación oral de traballos relacionados coa expresión plástica (traballos para promover a aprendizaxe cooperativa e favorecer a oralidade). <p>3- Seguimento e avaliación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avaliación das imaxes e traballos realizados polos alumnos. Valórase o proceso de realización e o resultado final. - Téñense en conta os criterios de avaliación e os estándares de aprendizaxe avaliáveis. - Traballo de recuperación de avaliación non aprobado. <p>4- Organización da materia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación teórica de cada bloque temático 	
<p>B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • b • c • e • g • n 	<p>B1.8. Seguimento do proceso de creación: bosquejo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva).</p> <p>B1.9. Elaboración de proxectos plásticos de forma cooperativa.</p>			<p>2 semanas</p> <p>1ª avaliación</p>
<p>B1.5. 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • d • f • i • n 	<p>B1.10. Lectura e valoración de obras artísticas e imaxes en distintos soportes.</p> <p>B1.11. Análise de distintas obras de arte situándoas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico.</p>			<p>2 semanas</p> <p>1ª avaliación</p>

				<p>e actividades prácticas utilizando as follas do Caderno de actividades. Realización de traballos diversos sen usar o Caderno de actividades.</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso das TIC para realizar traballos específicos (por exemplo, cómic). <p>5- Trámites: Uso dos seguintes procedementos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso dos instrumentos e materiais de expresión plástica.- Aplicación dos principais fundamentos da expresión plástica, visual e audiovisual na realización de traballos prácticos.- Aplicación das liñas básicas do debuxo técnico na realización das follas correspondentes.- Aplicación de novas tecnoloxías (TIC) e programas de debuxo e deseño na realización de traballos sinxelos.- O tempo dedicarse á lectura empregando textos relacionados co contido específico da materia. Para promover a oralidade, o texto será lido en voz alta por un alumno diferente cada vez.	
--	--	--	--	--	--

Bloque 2. Debuxo técnico					
<p>2.1. 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g • n • o 	<p>B2.1. Utensilios de debuxo técnico: estudo e manexo. B2.2. Trazados xeométricos: cuadriláteros, polígonos regulares e división da circunferencia. B2.3. Tanxencias e enlaces. B2.4. Aplicación dos procedementos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tanxencias e enlaces no deseño de motivos xeométricos.</p>			<p>4 semanas 2ª evaluación</p>
<p>B2.2. 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • b • f • g • o 	<p>B2. 5. Interpretación das pezas a través das súas vistas diédricas. B2.6. Trazado, medidas e posición correctas das vistas de pezas sinxelas. Liñas vistas e ocultas. Esbozo á man alzada e con utensilios de debuxo técnico. B2.7. Perspectiva cabaleira. Posición dos eixes e coeficiente de redución. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas. B2.8. Sistema axonométrico: isometría. Posición dos eixes. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas. B2.9. Perspectiva cónica central. B2.10. Perspectiva cónica oblicua. B2.11. Análise das posibilidades da posición do punto de vista.</p>			<p>4 semanas 2ª evaluación</p>
<p>B2.3. Utilizar programas de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • b 	<p>B2.12. Debuxo asistido por</p>			<p>4 semanas</p>

debuxo por computador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos sistemas de representación.	<ul style="list-style-type: none"> • e • i • o 	computador. Trazado de pezas planas e tridimensionais sinxelas.			2ª avaliación
Bloque 3. Fundamentos do deseño					
B3.1. 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.	<ul style="list-style-type: none"> • a • c • d • f • h • l 	B3.1. Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc.). B3.2. Fases do proceso de deseño. B3.3. Análise da estética e a funcionalidade do deseño industrial de obxectos. B3.4. Análise da estética e funcionalidade do feísmo arquitectónico.			2 semanas 3ª avaliación
B3.2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.	<ul style="list-style-type: none"> • c • e • g • i 	B3.5. Campos de aplicación do deseño.			2 semanas 3ª avaliación
B3.3. 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.	<ul style="list-style-type: none"> • b • e • f • i 	B3.6. Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos. B3.7. Componentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc. B3.8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño. B3.9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño. B3.10. Planificación dun proxecto artístico.			2 semanas 3ª avaliación
Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia					
B4.1. Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e	<ul style="list-style-type: none"> • a • h • n 	B4.1. Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos			2 semanas 3ª avaliación

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.	<ul style="list-style-type: none"> • ñ 	e a súa simboloxía. B4.2. Realización dun storyboard.			
B4.2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades	<ul style="list-style-type: none"> • e • l • n • o 	B4.3. Estudo de planos, angulacións e movementos de cámara no cine. B4.4. Criterios estéticos na elaboración de fotografías. . Finalidade expresiva das s fotoxornalísticas.			2 semanas 3ª evaluación
B4.3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.	<ul style="list-style-type: none"> • a • c • d • f • h • n • o 	B4.6. Creación dixital de imaxes. B4.7. Deseño dun proxecto publicitario. B4.8. Desenvolvemento dun proxecto persoal.			2 semanas 3ª evaluación
B4.4. Amosar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade, rexeitando os elementos desta que supoñan discriminación sexual, social ou racial.	<ul style="list-style-type: none"> • a • c • d • f • h • n • o 	B4.9. Análise crítica da linguaxe publicitaria.			2 semanas 3ª evaluación

Tabla 6. Esquema da avaliación. 2º CICLO da E.S.O. 4º Curso.

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 2º ciclo da ESO. 4º curso				
Craterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de avaliación	Craterios de corrección
Bloque 1. Expresión plástica				
<p>B1.1. 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.</p> <p>B1.2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo</p> <p>B1.3. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición</p>	<p>EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC 	<p>Os exercicios realizados ao longo do curso avaliaranse de forma continua e individual. O proceso de avaliación continua ten un impacto directo na propia asimilación de conceptos e procedementos por parte do alumno e debe guialo en calquera momento sobre as súas posibilidades, logros e aspectos mellorables ao longo do curso; é dicir, servir de estímulo didáctico. En cada exercicio e progresivamente, desenvolveranse os diferentes contidos do programa incluídos en cada unidade didáctica. Estes plantéxanse con obxectivos específicos. A progresiva complexidade dos exercicios propostos pretende acadar todos e cada un dos obxectivos xerais. Esta avaliación integral contemplará a avaliación do nivel acadado polos alumnos nos tres aspectos indicados na programación: - En relación cos conceptos, a comprensión do tema proposto, a capacidade de relacionar os obxectivos e contidos teóricos coas propostas prácticas que os demostran. , o nivel de coñecemento e asimilación da terminoloxía básica do Debuxo. En canto aos procedementos, o desenvolvemento das habilidades prácticas que implica o suxeito (correcta manipulación de materiais e correcta aplicación das técnicas propostas), a avaliación da claridadeda</p>	<p>PE: 1 proba por avaliación. 70% (media aritmética ponderada no caso de 2 probas) + LP: polo menos 5 diapositivas por avaliación. 30% media aritmética ponderada. = Nota de avaliación Para unha nota aprobada, o alumno deberá obter polo menos unha nota 3 nas probas escritas.</p> <p>Tanto na corrección das follas como das probas escritas, os criterios de avaliación serán os seguintes: 60% Resolución correcta do exercicio. 40% Precisión e limpeza do debuxo.</p> <p>Para unha nota aprobada, o alumno debe obter polo menos unha nota 3 na proba</p>
	<p>EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC 		
	<p>EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC 		
	<p>EPVAB1.2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC 		
<p>EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC • CSIEE 			

sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización.	EPVAB.1.3.2. 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.	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC • CSIEE • CAA • CD 	representación nos exercicios que requiren limpeza e precisión, a busca de expresividade e resultados orixinais nos enfoques máis subxectivos ... Respecto ás actitudes, interese polo propio tema cunha actitude receptiva e colaborativa, asistencia regular e uso do tempo dispoñible na aula, o desexo de mellorar habilidades técnicas coa práctica continuada, a entrega dos exercicios propostos no prazo indicado, respecto polos materiais e instalacións do centro e polo traballo dos compañeiros. No caso de que o alumno non aprobe a materia por traballos, poderá realizar unha proba escrita cos contidos recollidos nesta programación.	escrita. Tanto na corrección das follas como das probas escritas, os criterios de avaliación serán os seguintes: 60% Resolución correcta do exercicio. 40% Precisión e limpeza do debuxo
B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.	EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo.	<ul style="list-style-type: none"> • CSIEE • CCEC 		
B1.5. 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.	EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos.	<ul style="list-style-type: none"> • CSIEE • CCEC 		
	EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen.	<ul style="list-style-type: none"> • CSIEE • CCEC 		
Bloque 2. Dibujo técnico				
B2.1. 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.	EPVAB2.1.1. Diferencia o sistema de debuxo descritivo do perceptivo.	<ul style="list-style-type: none"> • CAA • CMCCT 		
	EPVAB2.1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico	<ul style="list-style-type: none"> • CAA • CMCCT 		
	EPVAB2.1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces.	<ul style="list-style-type: none"> • CAA • CMCCT 		
	EPVAB2.1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplí-	<ul style="list-style-type: none"> • CAA • CMCCT 		

	cao á creación de deseños persoais.			
B2.2. 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	EPVAB2.2.1. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais.	<ul style="list-style-type: none"> • CAA • CMCCT 		
	EPVAB2.2.2. Debuxa as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.	<ul style="list-style-type: none"> • CAA • CMCCT 		
	EPVAB2.2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación máis axeitado.	<ul style="list-style-type: none"> • CAA • CMCCT 		
	EPVAB2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado.	<ul style="list-style-type: none"> • CAA • CMCCT 		
B2.3. Utilizar programas de debuxo por computador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos sistemas de representación.	EPVAB2.3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos.	<ul style="list-style-type: none"> • CAA • CMCCT 		
Bloque 3. Fundamentos de deseño				
B3.1. 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.	EPVAB3.1.1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual.	<ul style="list-style-type: none"> • CSIEE • CCEC 		
	EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC 		
B3.2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño	EPVAB3.2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño.	<ul style="list-style-type: none"> • CSIEE • CCEC 		
B3.3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo	EPVAB3.3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo.	<ul style="list-style-type: none"> • CSIEE • CCEC 		
	EPVAB3.3.2. Coñece e planifica as	<ul style="list-style-type: none"> • CSIEE 		

en equipo para a creación de ideas orixinais.	fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.	<ul style="list-style-type: none"> • CCEC 		
	EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas.	<ul style="list-style-type: none"> • CSIEE • CCEC 		
	EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CSIEE • CCEC 		
	EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros.	<ul style="list-style-type: none"> • CSIEE • CCEC 		
Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia				
B4.1. 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.	EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CSIEE • CCEC 		
	EPVAB4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.	<ul style="list-style-type: none"> • CSIEE 		
B4.2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades	EPVAB4.2.1. Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara.	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CSIEE • CCE 		
	EPVAB.4.2.2. Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos.	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CSIEE • CCE 		
	EPVAB4.2.3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades.	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CSIEE • CCE 		
B4.3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe	EPVAB4.3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador.	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CSIEE 		

audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.		<ul style="list-style-type: none"> • CCEC 		
	EPVAB4.3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica.	<ul style="list-style-type: none"> • CD • CSIEE • CCEC 		
	EPVAB4.3.3. Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación.	<ul style="list-style-type: none"> • CAA • CD • CSIEE • CCEC 		
B4.4. Amosar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade, rexeitando os elementos desta que supoñan discriminación sexual, social ou racial.	EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen.	<ul style="list-style-type: none"> • • CD • CSIEE • CCEC 		

5.2.- PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

- Procedementos para a realización da avaliación inicial e medidas individuais ou colectivas que se poidan adoptar como consecuencia dos seus resultados: teranse en conta as láminas realizadas hasta dous días antes da avaliación inicial. Adaptarase o ritmo da clase as conclusión sobre a avaliación.

- Avaliación ordinaria e extraordinaria: nota media das avaliacións e en caso de suspenso, examen final das suspensas.

- Procedemento para a cualificación das materias pendentes: a principio de curso estableceranse traballos a entregar o día do examen, que versará sobre eles.

5.4.- MÍNIMOS ESIXIBLES PARA UNHA AVALIACIÓN POSITIVA: deberá obterse una cualificación final de 4,50 puntos sobre a media entre examen final e a media dos traballos requeridos nas convocatorias de xuño ou setembro

5.7.- INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO DE ENSINO E A PRÁCTICA DOCENTE

EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		
Búsqueda y organización de la información	No sabe cómo buscar más información que la que le ofrece el profesor	0
	Recoge información, pero no sabe ordenarla ni estructurarla	1
	Estructura la información recogida y sabe aplicarla al trabajo concreto que realiza	2
	Comprende la información y abstraer los conceptos necesarios para su aplicación en diferentes trabajos	3
Originalidad y creatividad desarrollada	Se limita a copiar figuras, objetos o imita a otros alumnos	1
	Aporta soluciones muy similares a modelos establecidos	2
	Combina las soluciones de modelos externos con aportaciones propias	4
	Aporta soluciones personales, inventa formas, composiciones y técnicas	5
Destreza en el uso de materiales técnicos e instrumentos	Desconoce la mayoría de las técnicas y manifiesta poca o nula habilidad en el manejo de instrumentos	1
	Conoce ciertos recursos técnicos pero tiene poca habilidad para ejecutarlos	2
	Tiene habilidades y conoce las técnicas	4
	Dispone de un elevado número de recursos propios y utiliza los más adecuados en cada caso	5
Corrección en la presentación de los trabajos	Apenas cuida el material y no se interesa por el aspecto de los trabajos realizados	0
	Cuida los materiales y soportes, pero descuida el aspecto final	1
	Trabajos limpios, precisos y ordenados. Se preocupa de los materiales y soportes	3
	Utiliza adecuadamente los materiales y soportes que utiliza. Consigue un acabado personal y apropiado al propósito del trabajo solicitado	4
Comunicación oral o escrita sobre su trabajo	No es capaz de explicar nada sobre su trabajo	0
	Explica aspectos globales de su trabajo, pero no sabe analizarlo	1
	Analiza algunos elementos de su trabajo, sin establecer relaciones con el significado	2
	Expresa verbalmente los elementos utilizados, su sintaxis y la relación con los significados que se producen	3
Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega	No entrega prácticamente nunca los trabajos en las fechas previstas	0
	Normalmente se retrasa en la entrega	1
	Cumple los plazos de entrega con alguna salvedad	2
	Es riguroso y puntual en la entrega de los trabajos	3
Corrección en la ejecución o solución de las actividades	La solución aportada es incorrecta	0
	El trabajo ejecutado contiene algunos errores	1
	La solución es adecuada en términos generales	4
	La ejecución de la actividad es adecuada y personal	5

7.- MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

A Educación Secundaria Obrigatoria organizarase de acordo cos principios de educación común e atención á diversidade do alumnado.

As medidas de atención á diversidade que adopten os centros estarán orientadas á consecución dos obxectivos da educación secundaria obrigatoria por parte de todos os seus alumnos e non poderán, en ningún caso, supoñer discriminacións que lles impidan acadar os ditos obxectivos e o título correspondente.

Entre as medidas indicadas no apartado anterior, consideraranse as adaptacións do currículo, a integración de materias en áreas, agrupacións flexibles, fraccionamento de grupos, a oferta de materias optativas, programas de reforzo e programas de tratamento personalizado para estudantes necesitados. apoio educativo específico.

Os intereses dos estudantes, a súa motivación e incluso as súas aptitudes difiren progresivamente ao longo desta etapa. Cada alumno ten unha serie de peculiaridades que o diferencian do resto dos compañeiros, polo que non todos aprenderán ao mesmo ritmo ou terán as mesmas habilidades e

intereses. A educación debe permitir e facilitar diferentes desenvolvementos educativos, correspondentes a eses intereses e aptitudes. O obxectivo final desta opción educativa é garantir que o alumno alcance os obxectivos xerais da etapa e desenvolva habilidades básicas. Polo tanto, a materia organizarase de acordo coa diversidade dos alumnos. As medidas de atención á diversidade nesta etapa estarán dirixidas a responder ás necesidades educativas específicas do alumnado e á consecución das competencias básicas e aos obxectivos da Educación Secundaria Obrigatoria.

O desenvolvemento da expresión e creatividade persoal, un dos obxectivos esenciais da área, non pode producirse sen as achegas persoais de cada alumno, que revelan a súa personalidade e experiencia particular. A atención á diversidade non é, polo tanto, só unha proposta programática illada. Neste asunto queremos traballar o asunto na súa auténtica dimensión expresiva e creativa.

8.- ATENCIÓN A DIVERSIDADE EN EXPRESIÓN PLÁSTICA E VISUAL:

A metodoloxía da materia organizouse de tal xeito que o proceso de ensino e aprendizaxe adáptase ás características particulares dos alumnos a través de:

- A planificación de actividades nas que, partindo das pautas marcadas polo profesor, cada alumno debe buscar solucións persoais, permitindo que o resultado obtido responda aos gustos e posibilidades dos alumnos.

- A planificación de actividades variadas que motiven o interese do alumnado e ao mesmo tempo espertan a súa curiosidade por coñecer diferentes aspectos no campo da visualidade ou da actividade plástica.

- A planificación de actividades dirixidas a determinados grupos de alumnos.

8.- PROGRAMACIÓN DA EDUCACIÓN EN VALORES CONCRECIÓN DOS ELEMENTOS TRANSVERSAIS

9.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES

10.- ACCIÓNS PREVISTAS DE ACORDO CO PROXECTO LECTOR

De ser o caso, leerase un día a semana un texto relacionado co debuxo

11.- ACCIÓNS PREVISTAS DE ACORDO CO PLAN DE INTEGRACIÓN DAS TICs

Propoñeranse entrega de traballos manexando TICs

12.- ACCIÓNS DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN DE CONVIVENCIA

Vixilarase a boa convivencia na clase entre os alumnos, incidindo nos respecto entre eles e hacia o profesor.

14.- OS CRITERIOS PARA AVALIAR A PROPIA PROGRAMACIÓN MECANISMOS DE REVISIÓN, AVALIACIÓN E MODIFICACIÓN DAS PROGRAMACIÓNS DIDÁCTICAS EN RELACIÓN COS RESULTADOS ACADÉMICOS E PROCESOS DE MELLORA:

no caso de que non superen a asignatura un número de alumnos inferior ó 50% revisaráse pra o curso seguinte o sistema de avaliación. O curso previo superouse o 90% de aprobados.

15.- CONSTANCIA DE INFORMACIÓN AO ALUMNADO:

a programación se lles mostra a os alumnos proxectada na pantalla o primeiro día de clase e publícase na páxina web <http://www.edu.xunta.gal/centros/iescouto/>.

DEBUXO TÉCNICO I y II

1. INTRODUCCIÓN

Como se indica no Real decreto 1105/2014, do 26 de decembro, o debuxo técnico ten como finalidade proporcionar ao alumno as habilidades necesarias para poder comunicarse obxectivamente de xeito gráfico. Esta función comunicativa, baseada nunha serie de convencións e normas acordadas a nivel nacional, comunitario e internacional, permítenos expresar, transmitir, interpretar e comprender ideas ou proxectos de xeito obxectivo e inequívoco.

O debuxo técnico, polo tanto, é esencial como medio de expresión e comunicación en calquera proceso de investigación ou proxecto tecnolóxico que utilice os aspectos visuais das ideas e formas para visualizar e definir exactamente o que é quere deseñar e logo producir.

O alumno debe adquirir competencias específicas nos dous niveis de comunicación do debuxo técnico como linguaxe universal: comprender e interpretar información e documentación codificada e representar ou desenvolver documentos técnicos normalizados que sexan comprensibles para os destinatarios. É necesario o coñecemento dun conxunto de convencións incluídas nas normas para o debuxo técnico, que se establecen nun ámbito nacional e internacional.

O tema favorece a capacidade de abstracción para comprender numerosos deseños e convencións, o que o converte nunha valiosa axuda xeral á formación.

Ao longo do primeiro ano trabállanse as competencias básicas relacionadas co debuxo técnico como linguaxe universal. Con este fin, tres grandes bloques de contido desenvólvense e interrelacionanse gradualmente: Xeometría, Sistemas de Representación e Normalización.

A natureza instrumental do debuxo técnico permite o traballo interdisciplinar con outras materias e a orientación dos estudantes cara a campos de coñecemento ou estudos superiores.

Débase destacar o papel cada vez máis importante das novas tecnoloxías na sociedade actual. Por esta razón, o coñecemento das posibilidades dos programas de deseño asistido por ordenador está incluído no currículo, non como contido, senón como ferramenta.

Para os efectos do Real decreto 1105/2014, entenderase por:

- Currículo: regulación dos elementos que determinan os procesos de ensino e aprendizaxe para cada unha das ensinanzas e etapas educativas.
- Obxectivos: referirse aos logros que o alumno debe acadar ao final de cada etapa, como resultado das experiencias de ensino-aprendizaxe planificadas intencionadamente para este fin.
- Competencias: capacidades para aplicar de forma integrada os contidos de cada etapa docente e educativa, co fin de acadar o adecuado desempeño das actividades e a resolución efectiva de problemas complexos.
- Contidos: conxunto de coñecementos, habilidades, habilidades e actitudes que contribúen á consecución dos obxectivos de cada etapa docente e educativa e á adquisición de competencias. Os contidos están organizados en materias, que se clasifican en materias e áreas, dependendo das etapas ou programas educativos nos que participan os alumnos.

- Estándares de aprendizaxe avaliáveis: especificacións dos criterios de avaliación que permiten definir os resultados da aprendizaxe e que especifican o que o estudante debe saber, comprender e saber facer en cada materia; Deben ser observables, medibles e avaliáveis e permitir graduar o rendemento ou o logro acadado. O seu deseño debería contribuír e facilitar o deseño de probas normalizadas e comparables.
- Criterios de avaliación: son a referencia específica para avaliar a aprendizaxe do alumno. Describen o que quere valorar e que os estudantes deben acadar, tanto en coñecemento como en habilidades; responden ao que se pretende acadar en cada materia.
- Metodoloxía didáctica: conxunto de estratexias, procedementos e accións organizadas e planificadas polo profesorado, de xeito consciente e reflexivo, co fin de permitir aos alumnos aprender e acadar os obxectivos marcados.

2. OBXETIVOS DO BACHARELATO

O propósito do Bacharelato é proporcionar aos alumnos formación, madurez intelectual e humana, coñecementos e habilidades que lles permitan desenvolver funcións sociais e incorporarse á vida activa con responsabilidade e competencia. Así mesmo, capacitará aos estudantes para acceder á educación superior.

O Bacharelato contribuirá a desenvolver nos alumnos as capacidades que lles permitan:

- a) Exercer a cidadanía democrática, desde unha perspectiva global, e adquirir unha conciencia cívica responsable, inspirada nos valores da Constitución española e nos dereitos humanos, que fomente a corresponsabilidade na construción dunha sociedade xusta e equitativa.
- b) Consolidar unha madurez persoal e social que lles permita actuar de xeito responsable e autónomo e desenvolver o seu espírito crítico. Anticipar e resolver pacificamente conflitos persoais, familiares e sociais.
- c) Promover a igualdade efectiva de dereitos e oportunidades entre homes e mulleres, analizar e valorar criticamente as desigualdades e discriminacións existentes, e en particular a violencia contra as mulleres, e promover a igualdade real e a non discriminación das persoas por calquera condición ou circunstancia. persoal ou social, con especial atención ás persoas con discapacidade.
- d) Fortalecer os hábitos de lectura, estudo e disciplina, como condicións necesarias para o uso eficaz da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.
- e) Dominio, tanto na expresión oral como escrita, da lingua española e, no seu caso, da lingua cooficial da súa comunidade autónoma.
- f) Expresarse con fluidez e corrección nunha ou varias linguas estranxeiras.
- g) Utilizar as tecnoloxías da información e a comunicación con solvencia e responsabilidade.
- h) Coñecer e valorar criticamente as realidades do mundo contemporáneo, os seus antecedentes históricos e os principais factores da súa evolución. Participar solidariamente no desenvolvemento e mellora do seu contorno social.
- i) Acceder a coñecementos científicos e tecnolóxicos fundamentais e dominar as habilidades básicas da modalidade elixida.
- j) Comprender os elementos e procedementos fundamentais da investigación e dos métodos científicos. Coñecer e valorar criticamente a contribución da ciencia e a tecnoloxía nas condicións de vida cambiantes, así como fortalecer a sensibilidade e o respecto ao medio ambiente.
- k) Fortalecer o espírito emprendedor con actitudes de creatividade, flexibilidade, iniciativa, traballo en equipo, confianza en si mesmo e sentido crítico.

- l) Desenvolver a sensibilidade artística e literaria, así como os criterios estéticos, como fontes de formación e enriquecemento cultural.
- m) Utilizar a educación física e o deporte para promover o desenvolvemento persoal e social.
- n) Fortalecer actitudes de respecto e prevención no campo da seguridade viaria.

3. OBXETIVOS DO DEBUXO TÉCNICO

O ensino do debuxo técnico no ensino medio axudará a desenvolver nos alumnos as capacidades que lles permitan:

1. Empregar adecuadamente e con certa destreza os instrumentos e a terminoloxía específica do debuxo técnico.
2. Valorar a importancia do correcto acabado e presentación do debuxo en relación coa diferenciación das distintas liñas que o compoñen, a súa precisión e a limpeza e coidado do soporte.
3. Considerar o debuxo técnico como unha linguaxe obxectiva e universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxe para expresar e comprender información.
4. Coñecer e comprender os principais fundamentos da xeometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas no plano.
5. Comprender e utilizar sistemas de representación para resolver problemas xeométricos no espazo ou representar figuras tridimensionais no plano.
6. Avaliar a universalidade da normalización no debuxo técnico e aplicar as principais normas UNE e ISO relacionadas coa obtención, posicionamento e dimensionamento das vistas dun corpo.
7. Utiliza o boceto e a perspectiva a man alzada como medio de expresión gráfica e consegue a destreza e velocidade necesarias.
8. Planificar e reflexionar, individual e colectivamente, sobre o proceso de realización de calquera construción xeométrica, interactuando con outras persoas en actividades colectivas con flexibilidade e responsabilidade.
9. Integrar os seus coñecementos de debuxo técnico dentro dos procesos e aplicacións tecnolóxicos da vida cotiá, revisando e avaliando o estado do proxecto ou actividade sempre que sexa necesario.
10. Interese polas novas tecnoloxías e os programas de deseño, gozando do seu uso e avaliando as súas posibilidades na realización de plans técnicos.
11. Acceso a coñecementos científicos e tecnolóxicos fundamentais e dominar as habilidades básicas da modalidade elixida (competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, competencia dixital, aprender a aprender).
12. Comprender os elementos e procedementos fundamentais da investigación e dos métodos científicos. Coñecer e valorar criticamente a contribución da ciencia e a tecnoloxía nas condicións de vida cambiantes, así como fortalecer a sensibilidade e o respecto ao medio ambiente (competencia matemática e habilidades básicas en ciencia e tecnoloxía, competencia dixital aprender a aprender, sentido da iniciativa e emprendemento).
13. Fortalecer o espírito emprendedor con actividades de creatividade, flexibilidade, iniciativa, traballo en equipo, confianza en si mesmo e sentido crítico.
14. Desenvolver a sensibilidade artística e literaria, así como os criterios estéticos, como fontes de formación e enriquecemento cultural (conciencia e expresión cultural, habilidades sociais e cívicas).

4. COMPETENCIAS CLAVE

No preámbulo do citado real decreto 115/2014, indícase que en consonancia coa recomendación 2006/962 / CE do Parlamento Europeo e do Consello, do 18 de decembro de 2006, sobre competencias clave para a aprendizaxe ao longo da vida, este real decreto baséase na mellora da aprendizaxe por competencias, integrada nos elementos curriculares para promover unha renovación na práctica docente e no proceso de ensino e aprendizaxe.

A competencia implica unha combinación de habilidades prácticas, coñecemento, motivación, valores éticos, actitudes, emocións e outros compoñentes sociais e de comportamento que se mobilizan xuntos para lograr unha acción efectiva. Polo tanto, vense como coñecemento na práctica.

As competencias, polo tanto, conceptualízanse como un «saber facer» que se aplica a unha diversidade de contextos académicos, sociais e profesionais. Para que sexa posible a transferencia a diferentes contextos, é esencial comprender os coñecementos presentes nas competencias e vincularlos coas habilidades prácticas ou habilidades que as compoñen.

A aprendizaxe por competencias favorece os propios procesos de aprendizaxe e a motivación para aprender, debido á forte interrelación entre os seus compoñentes: o concepto apréndese conxuntamente co procedemento de aprendizaxe do devandito concepto.

Adoptase a denominación de competencias clave definida pola Unión Europea. Considérase que "as competencias clave son as que todas as persoas necesitan para a súa realización e desenvolvemento persoal, así como para a cidadanía activa, a inclusión social e o emprego".

Para os efectos deste real decreto, as competencias do currículo serán as seguintes:

- a) Comunicación lingüística (CCL).
- b) Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCCT).
- c) Competencia dixital (CD).
- d) Aprende a aprender (CAA).
- e) Competencias sociais e cívicas (CSC).
- f) Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE).
- g) Sensibilización e expresións culturais (CCEC).

Para unha adquisición efectiva de competencias e a súa integración efectiva no currículo, deberían deseñarse actividades de aprendizaxe integradas que permitan aos estudantes progresar cara aos resultados de aprendizaxe de máis dunha competencia ao mesmo tempo.

5. ORIENTACIONES METODOLOXICAS DO DEBUXO TÉCNICO 1

Como se indica no Real decreto de 2015, as actividades educativas no Bacharelato favorecerán a capacidade dos estudantes para aprender por si mesmos, para traballar en equipo e para aplicar os métodos de investigación adecuados.

A materia de Debuxo Técnico estúdase nos dous cursos de bacharelato.

O desenvolvemento dos catro grandes bloques dos que consta esta materia (xeometría e debuxo técnico; sistemas de representación; normalización e documentación gráfica de proxectos) debe presentarse en dous libros non excesivamente voluminosos e isto obríganos a dar unha serie de pautas metodolóxicas que axudan ao profesor nas súas clases teóricas e prácticas. Con isto pretendemos que os dous libros sexan realmente útiles para o profesor e para o alumno, que atopará neles os coñecementos básicos, expostos con claridade e precisión para que poidan ser asimilados ben e co mínimo esforzo.

Obviamente, damos ao profesorado a liberdade de, co seu mellor criterio, introducir as variantes que considere pertinentes nas pautas metodolóxicas que imos desenvolver. En cada unidade temática, para non facela exhaustiva, tivemos que tomar decisións sobre se incluír ou non unha determinada materia, sempre pensando que o anterior sería suficiente para crear unha base firme que sirva de base para estudos superiores. Por esta razón, o profesor, tendo en conta o tempo dispoñible, o desenvolvemento do curso e o nivel dos seus alumnos, pode introducir aquelas variantes que indicamos, no sentido de reforzar algún tema ou simplificar outros. Debemos indicar o mesmo en canto ao desenvolvemento das actividades; Destes, propónse un número suficiente,

pero non ten por que ser as propostas do libro as que se poñan en vigor. O ambiente e as características da rexión poden facer outras propostas máis eficaces.

Ao tratarse dunha materia dunha modalidade, é necesario pensar que, cos coñecementos recibidos, o alumno adquire unha formación máis especializada que o prepara e o dirixe cara a estudos posteriores ou cara a unha actividade profesional.

A metodoloxía a seguir basearase na idea principal de que o debuxo técnico debería permitir o coñecemento da linguaxe gráfica empregada polas distintas especialidades industriais, tanto nos seus aspectos de lectura e interpretación como na expresión de ideas tecnolóxicas ou científicas. .

Tendo en conta que o debuxo técnico debe ser eminentemente activo, a explicación teórica da materia irá seguida de exercicios, problemas e actividades que poñan ao alumno nunha situación de aplicación dos coñecementos adquiridos.

Recoméndase, se é posible, o máximo uso de medios audiovisuais para conseguir a maior eficiencia docente, claridade de presentación e aforro considerable de tempo.

Tamén se recomenda o uso de modelos reais.

Profesionalmente, no futuro, o técnico empregará o debuxo técnico como ferramenta e medio, polo que non require unha formación instrumental singular, propia de profesionais especializados. Non obstante, aínda que a aprendizaxe de certos aspectos do debuxo técnico está apoiada por execucións prácticas, como vistas necesarias, dimensionamento, etc., noutro aspecto do mesmo, como representación de elementos estandarizados, é posible identificalos en planos xa executado, polo que o seu debuxo non se xustifica illadamente para coñecer a súa representación convencional.

En xeral, e para aproveitar ao máximo o número de horas lectivas do curso, as actividades deberían distribuírse mediante traballos limpos e resolucións a man alzada. Sen dúbida, o alumno debe adquirir fluidez con todos os instrumentos e a velocidade e precisión necesarias; polo tanto, polo menos un terzo do seu traballo debe facerse cos instrumentos. Non obstante, a revisión de moitas construcións e certos tipos de problemas xeométricos e descritivos pódese facer a man alzada co lapis mecánico. Este sistema de aprendizaxe, que aparentemente non ten importancia, supón para o alumno un aforro considerable de tempo que se pode empregar para ampliar o número de actividades. Esta metodoloxía, aplicada persoalmente durante máis de corenta anos na ensinanza do debuxo técnico, recomendámola dun xeito especial polos froitos que produce. O alumno pasa menos tempo e sobre todo "solta a man" e consegue facer bosquexos, perspectivas, esquemas e deseños correctamente.

6. AVALIACIONES DO DEBUXO TÉCNICO 1

As referencias para verificar o grao de adquisición de competencias e a consecución dos obxectivos do Bacharelato nas avaliacións continuas e finais da materia de Debuxo Técnico, serán os criterios de avaliación e os estándares de aprendizaxe avaliábeles que aparecen no táboas correspondentes na sección 8 deste documento.

A avaliación da aprendizaxe dos alumnos será continua, terá un carácter formativo e será un instrumento para a mellora tanto dos procesos de ensino como de aprendizaxe.

AVALIACION DE ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAXE		
Búsqueda y organización de la información	No sabe cómo buscar más información que la que le ofrece el profesor	0
	Recoge información, pero no sabe ordenarla ni estructurarla	1
	Estructura la información recogida y sabe aplicarla al trabajo concreto que realiza	2
	Comprende la información y abstrae los conceptos necesarios para su aplicación en diferentes trabajos	3
Originalidad y creatividad desarrollada	Se limita a copiar figuras, objetos o imita a otros alumnos	1
	Aporta soluciones muy similares a modelos establecidos	2
	Combina las soluciones de modelos externos con aportaciones propias	4
	Aporta soluciones personales, inventa formas, composiciones y técnicas	5
Destreza en el uso de materiales técnicos e instrumentos	Desconoce la mayoría de las técnicas y manifiesta poca o nula habilidad en el manejo de instrumentos	1
	Conoce ciertos recursos técnicos pero tiene poca habilidad para ejecutarlos	2
	Tiene habilidades y conoce las técnicas	4
	Dispone de un elevado número de recursos propios y utiliza los más adecuados en cada caso	5
Corrección en la presentación de los trabajos	Apenas cuida el material y no se interesa por el aspecto de los trabajos realizados	0
	Cuida los materiales y soportes, pero descuida el aspecto final	1
	Trabajos limpios, precisos y ordenados. Se preocupa de los materiales y soportes	3

	Utiliza adecuadamente los materiales y soportes que utiliza. Consigue un acabado personal y apropiado al propósito del trabajo solicitado	4
Comunicación oral o escrita sobre su trabajo	No es capaz de explicar nada sobre su trabajo 0	0
	Explica aspectos globales de su trabajo, pero no sabe analizarlo	1
	Analiza algunos elementos de su trabajo, sin establecer relaciones con el significado	2
	Expresa verbalmente los elementos utilizados, su sintaxis y la relación con los significados que se producen	3
Cumplimiento de los plazos de entrega o puntualidad en la entrega	No entrega prácticamente nunca los trabajos en las fechas previstas 0	0
	Normalmente se retrasa en la entrega	1
	Cumple los plazos de entrega con alguna salvedad	2
	Es riguroso y puntual en la entrega de los trabajos	3
Corrección en la ejecución o solución de las actividades	La solución aportada es incorrecta	0
	El trabajo ejecutado contiene algunos errores	1
	La solución es adecuada en términos generales	4
	La ejecución de la actividad es adecuada y personal	5

7. ORGANIZACIÓN E DISTRIBUCIÓN DOS CONTENIDOS DO DEBUXO TÉCNICO 1

Os bloques de contidos de Debuxo Técnico I (que ensinar) son os reflectidos no real decreto 1105/2014 (currículo de Bacharelato) e as unidades temáticas propostas no libro de Debuxo Técnico I da editorial Donostiarra serán:

SECCIÓN TEMÁTICA I: XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO

TEMA 1: INSTRUMENTOS DE DEBUXO

Características e uso

TEMA 2: DEBUXOS FUNDAMENTAIS

Recoñecemento da xeometría na natureza e na arte e como instrumento para o deseño

TEMA 3: LUGARES FUNDAMENTAIS NO PLANO

Paralelo, perpendicular, perpendicular. Operacións de ángulos

TEMA 4: ESCALAS

TEMA 5: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES I

Triángulos Liñas e puntos notables dun triángulo

TEMA 6: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES II

Cuadriláteros. Polígonos regulares

TEMA 7: RELACIÓNS XEOMÉTRICAS

Proporcionalidade, semellanza, igualdade e equivalencia

UNIDADE 8: TRANSFORMACIÓNS XEOMÉTRICAS

Tradución, xiración, simetría, homotecia e afinidade

TEMA 9: TANXENCIAS

TEMA 10: CURVAS TÉCNICAS

Oval, ovoide, espiral e voluta. O trazado como aplicación de tanxencias

TEMA 11: XEOMETRÍA

Aplicacións da xeometría. Xeometría e novas tecnoloxías

SECCIÓN TEMÁTICA II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

TEMA 12: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Fundamentos e características máis importantes de cada un deles

TEMA 13: SISTEMA DIÉDRICO I

Representación do punto, a recta e o plano

TEMA 14: SISTEMA DIÉDRICO II

Intersección de planos e recta con plano

TEMA 15: SISTEMA DIÉDRICO III

Paralelismo, perpendicularidade e distancias. Verdadeiras magnitudes

TEMA 16: SISTEMA DE DEBUXO DIMENSIONAL

TEMA 17: SISTEMA AXONOMÉTRICO

TEMA 18: SISTEMA DE PERSPECTIVA DO SEÑOR

TEMA 19: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL I

Representación do punto, a recta e o plano

TEMA 20: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL II

Representación de superficies poliédricas e de revolución. Trazado de perspectiva exterior e interior

BLOQUE TEMÁTICO III: NORMALIZACIÓN

TEMA 21: NORMALIZACIÓN

Principios xerais de representación. Liñas estándar

UNIDADE 22: FORMATOS

Plegable para arquivos A4. Archivo e reprodución de planos

UNIDADE 23: ACOTACIÓN

Recortes e seccións

O DESENROLO DA METODOLOXÍA DOCENTE E SISTEMAS DE AVALIACIÓN QUEDAN DEFINIDOS NAS
Tabla 7 e Tabla 8 respectivamente.

Tabla 7. Metodoloxía de docencia DEBUXO TÉCNICO 1

Dibujo Técnico 1					
Criterios de evaluación	Objetivos	Contenidos	Actividades	Metodoloxía	Temporalización
Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico					
<p>B1.1. Resolver problemas de configuración de formas poligonais sinxelas no plano coa axuda de utensilios convencionais de debuxo sobre taboleiro, aplicando os fundamentos da xeometría métrica de acordo cun esquema paso a paso e/ou unha figura de análise elaborada previamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l ▪ m 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Trazados xeométricos ▪ B1.2. Instrumentos e materiais do debuxo técnico. ▪ B1.3. Recoñecemento da xeometría na natureza. ▪ B1.4. Identificación de estruturas xeométricas na arte. ▪ B1.5. Valoración da xeometría como instrumento para o deseño gráfico, industrial e arquitectónico. ▪ B1.6. Trazados fundamentais no plano. ▪ B1.7. Operacións con segmentos. ▪ B1.8. Mediatriz. ▪ B1.9. Paralelismo e perpendicularidade. ▪ B1.10. Determinación de lugares xeométricos. Aplicacións. ▪ B1.11. Elaboración de formas baseadas en redes modulares. ▪ B1.12. Circunferencia e círculo. ▪ B1.13. Ángulos. ▪ B1.14. Trazado de polígonos regulares. ▪ B1.15. Resolución gráfica de 	<p>Láminas a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Paralelismo y perpendicularidad. · Práctica con compás. · Escalas gráficas. · Triángulos. · Cuadriláteros. · Polígonos regulares. <p>Visualización en pantalla de videos del programa redes sobre la proporción áurea y resolución de ejercicios basados en los videos.</p>	<p>Exposición en la pizarra. Realización por parte de los alumnos de los ejercicios teórico-prácticos expuestos en la pizarra, copiados con escuadra, cartabón y compás. Aplicación práctica en láminas de los contenidos.</p>	<p><i>9 semanas</i> <i>1ª Evaluación</i></p>

		<p>cuadriláteros e polígonos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.16. Representación de formas planas. ▪ B1.17. Trazado de formas proporcionais. ▪ B1.18. Resolución gráfica de triángulos. ▪ B1.19. Determinación, propiedades e aplicacións dos seus puntos notables. ▪ B1.20. Proporcionalidade e semellanza. ▪ B1.21. Análise de trazado de formas poligonais por triangulación, radiación e itinerario. ▪ B1.22. Construcción e utilización de escalas gráficas. ▪ B1.23. Transformacións xeométricas elementais: xiro, translación, simetría homotecia e afinidade. Identificación de invariantes. Aplicacións. 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Debuxar curvas técnicas e figuras planas compostas por circunferencias e liñas rectas, aplicando os conceptos fundamentais de tanxencias, resaltar a forma final determinada e indicar graficamente a construcción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<p>B1.24. Tanxencias e enlaces.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.25. Resolución de problemas básicos de tanxencias e enlaces. Aplicacións. ▪ B1.26. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides e espirais. ▪ B1.27. Aplicacións da xeometría ao deseño arquitectónico e industrial. 	<p>Láminas a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Tangencias entre rectas y circunferencias. · Tangencias entre circunferencias. · Aplicación de tangencias a pieza mecánica. · Triángulos. · Cuadriláteros. · Polígonos regulares. <p>Cada alumno realizará una de</p>	<p>Exposición en la pizarra. Realización por parte de los alumnos de los ejercicios teórico-prácticos expuestos en la pizarra, copiados con escuadra, cartabón y compás. Aplicación práctica en láminas de los contenidos. Introducción al dibujo vectorial por computador, mediante la aplicación de</p>	<p>3 semanas 1ª Evaluación</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.28. Xeometría e novas tecnoloxías. ▪ B1.29. Aplicacións de debuxo vectorial en 2D. ▪ B1.30. Exercicios de aplicación de trazado de tanxencias e enlaces. 	estas láminas con la aplicación de ABALAR Libre CAD.	ABALAR LibreCAD. Los trabajos con libre CAD se harán rotativamente, dada alumno que ha realizado una lámina le enseñará al siguiente el manejo de la aplicación y así sucesivamente, de modo que todos los alumnos expliquen y practiquen.	
Bloque 2. Sistemas de representación					
<p>▪ B2.1. Relacionar os fundamentos e as características dos sistemas de representación coas súas posibles aplicacións ao debuxo técnico, seleccionando o sistema axeitado ao obxectivo previsto, e identificar as vantaxes e os inconvenientes en función da información que se desexa amosar e dos recursos dispoñibles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1 ▪ B2.2 ▪ B2.3 ▪ B2.4 ▪ B2.5 ▪ B2.6 ▪ B2.7 ▪ B2.8 ▪ B2.9 ▪ B2.10 ▪ B2.11 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Fundamentos dos sistemas de representación. ▪ B2.2. Sistemas de representación na arte. ▪ B2.3. Evolución histórica dos sistemas de representación. ▪ B2.4. Sistemas de representación e debuxo técnico. Ámbitos de aplicación. ▪ B2.5. Vantaxes e inconvenientes. Criterios de selección. ▪ B2.6. Clases de proxección. ▪ B2.7. Sistemas de representación e novas tecnoloxías. ▪ B2.8. Aplicacións de debuxo vectorial en 3D. ▪ B2.9. Sistema diédrico. ▪ B2.10. Procedementos para a obtención das proxeccións diédricas. ▪ B2.11. Disposición 	<p>Construcción de maquetas que contribuyan al reconocimiento de los distintos sistemas de proyección en los planos de puntos, rectas y planos.</p> <p>Resolución de problemas de geometría descriptiva similares a los expuestos en la pizarra</p>	<p>Exposición en la pizarra. Realización por parte de los alumnos de los ejercicios teórico-prácticos expuestos en la pizarra, copiados con escuadra, cartabón y compás. Aplicación práctica en láminas de los contenidos.</p>	<p>4 semanas 2ª Evaluación</p>

		<p>normalizada.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.12. Reversibilidade do sistema. Número de proxeccións suficientes. ▪ B2.13. Representación e identificación de puntos, rectas e planos. Posicións no espazo. Paralelismo e perpendicularidade. Pertenza e intersección. ▪ B2.14. Proxeccións diédricas de sólidos e espazos sinxelos. ▪ B2.15. Seccións planas. Determinación da súa verdadeira magnitude. ▪ B2.16. Procedementos para a obtención e disposición das proxeccións diédricas. ▪ B2.17. Visualización e debuxo a man alzada de axonometrías a partir das vistas principais de pezas sinxelas. ▪ B2.18. Seccións planas. Determinación da súa verdadeira magnitude 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Representar formas tridimensionais sinxelas a partir de perspectivas, fotografías, pezas reais ou espazos do contorno próximo, utilizando o sistema diédrico 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.19. Sistema de planos cotados: aplicacións. 	<p>Aplicación a planos topográficos, desmontes y terraplenes y cubiertas de edificios</p>	<p>Exposición en la pizarra. Realización por parte de los alumnos de los ejercicios teórico-prácticos expuestos en la pizarra, copiados con escuadra, cartabón y compás.</p>	<p>2 semanas 2ª Evaluación</p>

ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados, dispendo de acordo coa norma as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco					
B2.3. Debuxar perspectivas de formas tridimensionais a partir de pezas reais ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, seleccionando a axonometría axeitada ao propósito da representación, dispendo a posición dos eixes en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e utilizando, de ser o caso, os coeficientes de redución determinados.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.b ▪ B2.d ▪ B2.e ▪ B2.g ▪ B2.i ▪ B2.l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.20. Sistema axonométrico. ▪ B2.21. Fundamentos do sistema. Disposición dos eixes e utilización dos coeficientes de redución. ▪ B2.22. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas e trimétricas. ▪ B2.23. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas cabaleiras e militares. ▪ B2.24. Aplicación do óvalo isométrico como representación simplificada 	Se aportará a los alumnos lámina teórica con los elementos fundamentales del sistema para que repasen con diferentes colores y lleguen al triángulo de trazas y obtención de escalas axonométricas. Obtención de la perspectiva axonométrica de vistas en diédrico, distinguiendo las caras con colores, los vértices con números y realización inversa.	Exposición en la pizarra. Realización por parte de los alumnos de los ejercicios teórico-prácticos expuestos en la pizarra, copiados con escuadra, cartabón y compás. Aplicación práctica en láminas de los contenidos.	3 semanas 2ª Evaluación
▪ B2.4. Debuxar perspectivas cónicas de formas tridimensionais a partir de espazos do contorno ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, e valorar o método seleccionado, considerando a orientación das caras principais respecto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.b ▪ B2.d ▪ B2.e ▪ B2.g ▪ B2.i ▪ B2.l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.25. Sistema cónico central. ▪ B2.26. Elementos do sistema. Plano do cadro e cono visual. ▪ B2.27. Determinación do punto de vista e orientación das caras principais. ▪ B2.28. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. ▪ B2.29. Representación 	Resolución de ejercicios: Planos sobre el p. geometral en cónica central. Volúmenes en cónica central. Volúmenes en cónica oblicua.	Exposición en pantalla de los diferentes elementos del sistema en 3D. Exposición en la pizarra. Realización por parte de los alumnos de los ejercicios teórico-prácticos expuestos en la pizarra.	4 semanas 3ª Evaluación

do plano do cadro e a repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final.		<p>simplificada da circunferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.30. Sistema cónico oblicuo. ▪ B2.31. Representación simplificada da circunferencia. ▪ B2.32. Representación de sólidos nos diferentes sistemas. 			
Bloque 3. Normalización					
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Valorar a normalización como convencionalismo para a comunicación universal que permite simplificar os métodos de produción, asegurar a calidade dos produtos, posibilitar a súa distribución e garantir a súa utilización polo destinatario final 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Elementos da normalización consonte a normativa. 	Presentación de proyectos técnicos mecánicos y arquitectónicos reales.	Exposición en pantalla de elementos de normalización	2 semanas 3ª Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Aplicar as normas nacionais, europeas e internacionais relacionadas cos principios xerais de representación, formatos, escalas, cotación e métodos de proxección ortográficos e axonométricos, considerando o debuxo técnico coma linguaxe universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxe e utilizándoo de forma obxectiva para a interpretación de planos técnicos e a elaboración de bosquejos, esquemas, esbozos e planos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Proxecto: necesidade e ámbito de aplicación das normas. ▪ B3.3. Formatos. Dobra de planos. ▪ B3.4. Vistas. Liñas normalizadas. ▪ B3.5. Aplicacións da normalización. ▪ B3.6. Escalas. Cotación. ▪ B3.7. Debuxo industrial. ▪ B3.6. Escalas. Cotación. ▪ B3.8. Debuxo arquitectónico. ▪ B3.9. Cortes e seccións 	<p>Resolución de ejercicios prácticos de normalización.</p> <p>Visualización de piezas metálicas para obtención de cortes y secciones.</p>	<p>Exposición en pizarra de normalización de dibujo técnico mediante disposición de vistas, tipo de líneas y a cotación</p> <p>Exposición en pantalla de proyecciones diédricas de piezas y acotado de las mismas.</p>	3 semanas 3ª Evaluación

Tabla 8. Esquema da avaliación DEBUXO TÉCNICO 1

Dibujo Técnico 1				
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias clave	Instrumentos de evaluación	Criterios de corrección
Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico				
<p>B1.1. Resolver problemas de configuración de formas poligonais sinxelas no plano coa axuda de utensilios convencionais de debuxo sobre taboleiro, aplicando os fundamentos da xeometría métrica de acordo cun esquema paso a paso e/ou unha figura de análise elaborada previamente.</p>	<p>DT1.B1.1.1. Deseña, modifica ou reproduce formas baseadas en redes modulares cadradas coa axuda do escuadro e o cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxi liares utilizadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIE 	<p>Prueba escrita Láminas Prácticas</p>	<p>PE: 1 o 2 pruebas por evaluación. 70% (media aritmética ponderada en el caso de 2 pruebas) + LP: Al menos 5 láminas por evaluación. 30 % media aritmética ponderada. = Nota evaluación Para nota de aprobado, el alumno deberá obtener al menos una calificación de 3 en las pruebas escritas. Tanto en la corrección de las láminas como de las Pruebas Escritas, los criterios de valoración serán los siguientes:</p>
	<p>DT1.B1.1.2. Determina coa axuda de regra e compás os principais lugares xeométricos de aplicación aos trazados fundamentais no plano, e comproba graficamente o cumprimento das condicións establecidas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT 		
	<p>DT1.B1.1.3. Relaciona as liñas e os puntos notables de triángulos, cuadriláteros e polígonos coas súas propiedades, e identifica as súas aplicacións.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 		
	<p>DT1.B1.1.4. Comprende as relacións métricas dos ángulos da circunferencia e o círculo, describe as súas propiedades e identifica as súas posibles aplicacións.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 		
	<p>DT1.B1.1.5. Resolve triángulos coa axuda de regra e compás, aplicando as propiedades das súas liñas e os puntos notables, e os principios xeométricos elementais, e xustifica o procedemento utilizado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT 		
	<p>DT1.B1.1.6. Deseña, modifica ou reproduce cuadriláteros e polígonos analizando as relacións métricas esenciais e resolvendo o seu trazado por triangulación, radiación, itinerario ou relacións de semellanza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE 		

	DT1.B1.1.7. Reproduce figuras proporcionais determinando a razón idónea para o espazo de debuxo dispoñible, construíndo a escala gráfica correspondente en función da apreciación establecida e utilizándoa coa precisión requirida.	▪ CSIEE		60 % Resolución correcta del ejercicio. 40% Precisión y limpieza del dibujo.
	DT1.B1.1.8. Comprende as características das transformacións xeométricas elementais (xiro, translación, simetría, homotecia e afinidade), identificando as súas invariantes, e aplícaas para a resolución de problemas xeométricos e para a representación de formas planas.	▪ CAA		
▪ B1.2. Debuxar curvas técnicas e figuras planas compostas por circunferencias e liñas rectas, aplicando os conceptos fundamentais de tanxencias, resaltar a forma final determinada e indicar graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.	▪ DT1.B1.2.1. Identifica as relacións entre puntos de tanxencia, centros e raios de circunferencias, analizando figuras compostas por enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia.	▪ CMCCT		
	▪ DT1.B1.2.2. Resolve problemas básicos de tanxencias coa axuda de regra e compás, aplicando con rigor e exactitude as súas propiedades intrínsecas, e utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxiliares utilizadas.	▪ CAA		
	▪ DT1.B1.2.3. Aplica os coñecementos de tanxencias á construción de óvalos, ovoides e espirais, e relaciona a súa forma coas principais aplicacións no deseño arquitectónico e industrial.	▪ CSIEE		
	▪ DT1.B1.2.4. Deseña a partir dun bosquejo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas que conteñan enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia, indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.	▪ CSIEE		
Bloque 2. Sistemas de representación				
▪ B2.1. Relacionar os fundamentos e as características dos sistemas de representación coas súas posibles aplicacións ao debuxo técnico, seleccionando o sistema axeitado ao	▪ DT1.B2.1.1. Identifica o sistema de representación empregado a partir da análise de debuxos técnicos, ilustracións ou fotografías de obxectos ou espazos, e determina	▪ CCL	Prueba escrita Láminas Prácticas	Para nota de aprobado, el alumno deberá obtener al

<p>obxectivo previsto, e identificar as vantaxes e os inconvenientes en función da información que se desexe amosar e dos recursos dispoñibles.</p>	<p>as características diferenciais e os elementos principais do sistema.</p>			<p>menos una calificación de 3 en las pruebas escritas.</p> <p>Tanto en la corrección de las láminas como de las Pruebas Escritas, los criterios de valoración serán los siguientes: 60 % Resolución correcta del ejercicio. 40% Precisión y limpieza del dibujo</p>
	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.1.2. Establece o ámbito de aplicación dos principais sistemas de representación, e ilustra as súas vantaxes e os seus inconvenientes mediante o debuxo a man alzada dun mesmo corpo xeométrico sinxelo 	<ul style="list-style-type: none"> CCL 		
	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.1.3. Selecciona o sistema de representación idóneo para a definición dun obxecto ou espazo, analizando a complexidade da súa forma, a finalidade da representación, a exactitude requirida e os recursos informáticos dispoñibles. 	<ul style="list-style-type: none"> CD 		
	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.1.4. Comprende os fundamentos do sistema diédrico e describe os procedementos de obtención das proxeccións e a súa disposición normalizada. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT 		
	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.1.5. Comprende o funcionamento do sistema diédrico, relacionando os seus elementos, convencionalismos e notacións coas proxeccións necesarias para representar inequivocamente a posición de puntos, rectas e planos, e resolve problemas de pertenza, intersección e verdadeira magnitude. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA 		
	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.1.6. Deseña ou reproduce formas tridimensionais sinxelas, debuxando a man alzada as súas vistas principais no sistema de proxección ortogonal establecido pola norma de aplicación, dispoñendo as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE 		
	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.1.7. Visualiza no espazo perspectivo formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man alzada axonometrías convencionais (isometrías e cabaleiras). 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT 		

	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.1.8. Determina seccións planas de obxectos tridimensionais sinxelos, visualizando intuitivamente a súa posición mediante perspectivas a man alzada, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 		
<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Representar formas tridimensionais sinxelas a partir de perspectivas, fotografías, pezas reais ou espazos do contorno próximo, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados, dispoñendo de acordo coa norma as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco 	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.2.1. Comprende o funcionamento do sistema de planos cotados como unha variante do sistema diédrico que permite rendibilizar os coñecementos adquiridos, ilustra as súas principais aplicacións mediante a resolución de problemas sinxelos de pertenza e intersección e obtén perfís dun terreo a partir das súas curvas de nivel. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA 		
<ul style="list-style-type: none"> B2.3. Debuxar perspectivas de formas tridimensionais a partir de pezas reais ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, seleccionando a axonometría axeitada ao propósito da representación, dispoñendo a posición dos eixes en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e utilizando, de ser o caso, os coeficientes de redución determinados. 	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.3.1. Realiza perspectivas isométricas de corpos definidos polas súas vistas principais, coa axuda de utensilios de debuxo sobre taboleiro, representando as circunferencias situadas en caras paralelas aos planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando o seu trazado. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 		
	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.3.2. Realiza perspectivas cabaleiras ou planimétricas (militares) de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispoñendo a súa orientación para simplificar o seu trazado. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 		
<ul style="list-style-type: none"> B2.4. Debuxar perspectivas cónicas de formas tridimensionais a partir de espazos do contorno ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, e valorar o método seleccionado, considerando a orientación das caras principais respecto do plano do cadro e a repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final. 	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.4.1. Comprende os fundamentos da perspectiva cónica e clasifica a súa tipoloxía en función da orientación das caras principais respecto ao plano do cadro e a repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final, determinando o punto principal, a liña do horizonte, os puntos de fuga e os seus puntos de medida. 	<ul style="list-style-type: none"> CCL 		
	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.4.2. Debuxa coa axuda de 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE 		

	<p>utensilios de debuxo perspectivas cónicas centrais de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispendo a súa orientación para simplificar o seu trazado</p> <p>▪ DT1.B2.4.3. Representa formas sólidas ou espaciais con arcos de circunferencia en caras horizontais ou verticais, debuxando perspectivas cónicas oblicuas coa axuda de utensilios de debuxo, simplificando a construción das elipses perspectivas mediante o trazado de polígonos circunscritos, trazándoas a man alzada ou coa axuda de patróns de curvas.</p>	<p>▪ CMCCT</p>		
Bloque 3. Normalización				
<p>▪ B3.1. Valorar a normalización como convencionalismo para a comunicación universal que permite simplificar os métodos de produción, asegurar a calidade dos produtos, posibilitar a súa distribución e garantir a súa utilización polo destinatario final.</p>	<p>▪ DT1.B3.1.1. Describe os obxectivos e os ámbitos de utilización das normas UNE, EN e ISO, e relaciona as específicas do debuxo técnico coa súa aplicación para a elección e a dobra de formatos, para o emprego de escalas, para establecer o valor representativo das liñas, para dispor as vistas e para a cotación.</p>	<p>▪ CCL</p>	<p>Prueba escrita Láminas Prácticas</p>	<p>Para nota de aprobado, el alumno deberá obtener al menos una calificación de 3 en las pruebas escritas.</p> <p>Tanto en la corrección de las láminas como de las Pruebas Escritas, los criterios de valoración serán los siguientes: 60 % Resolución correcta del ejercicio. 40% Precisión y limpieza del dibujo</p>
<p>▪ B3.2. Aplicar as normas nacionais, europeas e internacionais relacionadas cos principios xerais de representación, formatos, escalas, cotación e métodos de proxección ortográficos e axonométricos, considerando o debuxo técnico coma linguaxe universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxe e utilizándoo de forma obxectiva para a interpretación de planos técnicos e a elaboración de bosquexos, esquemas, esbozos e planos</p>	<p>▪ DT1.B3.2.1. Obtén as dimensións relevantes de corpos ou espazos representados utilizando escalas normalizadas.</p>	<p>▪ CSIEE</p>		
	<p>▪ DT1.B3.2.2. Representa pezas e elementos industriais ou de construción, aplicando as normas referidas aos principais métodos de proxección ortográficos, seleccionando as vistas imprescindibles para a súa definición, dispóndoas axeitadamente e diferenciando o trazado de eixes, liñas vistas e ocultas.</p> <p>▪ DT1.B3.2.3. Cota pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma.</p>	<p>▪ CAA</p> <p>▪ CMCCT</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B3.2.4. Cota espazos arquitectónicos sinxelos identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT 		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B3.2.5. Representa obxectos con ocos mediante cortes e seccións, aplicando as normas básicas correspondentes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE 		

8.- MÍNIMOS EXIGIBLES PARA SUPERAR LA MATERIA

- Resolver problemas xeométricos, valorando o método e o razoamento das construcións, así como o seu acabado e presentación.
- Utilizar escalas para interpretar planos e facer debuxos.
- Deseñar obxectos de uso común e non excesivamente complexos, nos cales interveñen problemas de tanxencia.
- Representar graficamente unha cónica a partir da súa definición e o trazado da súa elementos fundamentais.
- Utiliza o sistema diédrico para representar figuras planas e volumes sinxelos.
- Realizar a perspectiva de obxectos sinxelos definidos polas súas vistas fundamentais e Viceversa.
- Definir graficamente un obxecto polas súas vistas fundamentais ou a súa perspectiva, executado a man alzada.
- Obter a representación de pezas e elementos industriais ou de construción sinxela e avaliar a correcta aplicación das regras referentes a vistas, dimensionamento e simplificacións nel indicadas.
- Completar o traballo de debuxo técnico empregando os distintos recursos gráficos para que quede claro, limpo e responda ao propósito para o que foi feito.

A nota final obterase da media das 3 cualificacións parciais ou trimestrais referidas, sempre que se obteña polo menos a nota de aprobación en todas elas. No caso de producirse un ou varios fallos parciais, deberá realizarse unha proba final global en xuño e, se non se supera, terá dereito a outra extraordinaria en setembro ou no mes establecido polo calendario educativo.

9. ORGANIZACIÓN E DISTRIBUCIÓN DOS CONTIDOS DO DEBUXO TÉCNICO 2

Os bloques de contidos de Debuxo Técnico I (que ensinar) son os reflectidos no real decreto 1105/2014 (currículo de Bacharelato) e as unidades temáticas propostas no libro de Debuxo Técnico I da editorial Donostiarra serán:

SECCIÓN TEMÁTICA I: XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO

TEMA 1: COLOCADO NO PLANO

TEMA 2: POTENCIA

TEMA 3: INVESTIMENTO

TEMA 4: TANXENCIAS

TEMA 5: CURVAS CÓNICAS

TEMA 6: CURVAS TÉCNICAS

TEMA 7: TRANSFORMACIÓN XEOMÉTRICAS

SECCIÓN TEMÁTICA II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

TEMA 8: SISTEMA DIÉDRICO I

TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II

TEMA 10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL

BLOQUE TEMÁTICO III: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROXECTOS

TEMA 11: O PROCESO DE DESEÑO E FABRICACIÓN

UNIDADE 12: DEBUXOS TÉCNICOS

TEMA 13: NORMALIZACIÓN

TEMA 14: Fíos

TEMA 15: ELEMENTOS ESTÁNDAR

TEMA 16: PROXECTOS DE MECANISMO

TEMA 17: TECNOLOXÍAS DA INFORMACIÓN E A COMUNICACIÓN

O DESENROLO DA METODOLOXÍA DOCENTE E SISTEMAS DE AVALIACIÓN QUEDAN DEFINIDOS NAS Tabla 9 e Tabla 10 respectivamente.

Tabla 9. Metodoloxía de docencia DEBUXO TÉCNICO 2

Dibujo Técnico 2					
Criterios de evaluación	Objetivos	Contenidos	Actividades	Metodoloxía	Temporalización
Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico					
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Resolver problemas de tanxencias mediante a aplicación das propiedades do arco capaz, dos eixes e centros radicais e/ou da transformación de circunferencias e rectas por inversión, indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1 ▪ B2 ▪ B3 ▪ B4 ▪ B5 ▪ B6 	<p>B1.1. Resolución de problemas xeométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Proporcionalidade. Rectángulo áureo. Aplicacións. ▪ B1.3. Construción de figuras planas equivalentes. ▪ B1.4. Relación entre os ángulos e a circunferencia. Arco capaz. ▪ B1.5. Aplicacións. ▪ B1.6. Potencia dun punto respecto a unha circunferencia. Determinación e propiedades do eixe radical e do centro radical. Aplicación á resolución de tanxencias. ▪ B1.7. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación á resolución de tanxencias. 	<p>Láminas a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Potencia. · Tangencias · Inversión · Triángulos. · Polígonos regulares. <p>Visualización en pantalla de videos del programa redes sobre la proporción áurea y resolución de ejercicios basados en los videos.</p>	<p>Exposición en la pizarra. Realización por parte de los alumnos de los ejercicios teórico-prácticos expuestos en la pizarra, copiados con escuadra, cartabón y compás. Aplicación práctica en láminas de los contenidos.</p>	<p>9 semanas 1ª Evaluación</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Debuxar curvas cíclicas e cónicas e identificar os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1 ▪ B2 ▪ B3 ▪ B4 ▪ B5 ▪ B6 	<p>B1.9. Trazado de curvas cónicas e técnicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.10. Curvas cónicas. Orixe, determinación e trazado da elipse, a parábola e a hipérbola. ▪ B1.11. Curvas técnicas. Orixe, 	<p>Láminas a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Cicloide, epicicloide, pericicloide · Elipse hipérbola y parábola. <p>Cada alumno realizará una de estas láminas con la aplicación de ABALAR Libre CAD.</p>	<p>Exposición en la pizarra. Realización por parte de los alumnos de los ejercicios teórico-prácticos expuestos en la pizarra, copiados con escuadra, cartabón y compás. Aplicación práctica en</p>	<p>3 semanas 1ª Evaluación</p>

<p>pertenza, tanxencia ou incidencia.</p>		<p>determinación e trazado das curvas cíclicas e envolventes. ■ B1.12. Resolución de problemas de pertenza, tanxencia e incidencia. Aplicacións. ■ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións.</p>		<p>láminas de los contenidos. Introducción al dibujo vectorial por computador, mediante la aplicación de ABALAR LibreCAD. Los trabajos con libre CAD se harán rotativamente, dada a alumno que ha realizado una lámina le enseñará al siguiente el manejo de la aplicación y así sucesivamente, de modo que todos los alumnos expliquen y practiquen.</p>	
<p>■ B1.3. Relacionar as transformacións homolóxicas coas súas aplicacións á xeometría plana e aos sistemas de representación, valorando a rapidez e a exactitude nos trazados que proporciona a súa utilización.</p>	<p>■ B ■ D ■ E ■ G ■ I ■ J</p>	<p>■ B1.8. Transformacións xeométricas. Aplicacións. ■ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. ■ B1.8. Transformacións xeométricas. Aplicacións. ■ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. ■ B1.14. Afinidade. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras afíns. Construción da elipse afín a unha circunferencia. ■ B1.15. Trazado de figuras planas</p>	<p>Ejercicios en apuntes</p>		

		complexas utilizando escalas e construcións auxiliares axeitadas			
Bloque 2. Sistemas de representación					
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Valorar a importancia da elaboración de debuxos a man alzada para desenvolver a visión espacial, analizando a posición relativa entre rectas, planos e superficies, identificando as súas relacións métricas para determinar o sistema de representación axeitado e a estratexia idónea que solucione os problemas de representación de corpos ou espazos tridimensionais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Punto, recta e plano no sistema diédrico. ▪ B2.2. Resolución de problemas de pertenza, incidencia, paralelismo e perpendicularidade. ▪ B2.3. Determinación da verdadeira magnitude de segmentos e formas planas. ▪ B2.4. Construción de figuras planas no sistema diédrico. ▪ B2.5. Abatemento de planos. Determinación dos seus elementos. Aplicacións. ▪ B2.6. Xiro dun corpo xeométrico. Aplicacións. ▪ B2.7. Cambios de plano. Determinación das novas proxeccións. Aplicacións. ▪ B2.8. Afinidade entre proxeccións. ▪ B2.9. Problema inverso ao abatemento. ▪ B2.10. Corpos xeométricos no sistema diédrico. ▪ B2.11. Representación de poliedros regulares. Posicións singulares. ▪ B2.12. Determinación das súas seccións principais. ▪ B2.13. Representación de prismas e pirámides. 	Ejercicios en apuntes	Exposición en la pizarra. Realización por parte de los alumnos de los ejercicios teórico-prácticos expuestos en la pizarra, copiados con escuadra, cartabón y compás. Aplicación práctica en láminas de los contenidos.	4 semanas 2ª Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.14. Representación de cilindros, conos e esferas. Seccións 	Ejercicios en apuntes	Exposición en la pizarra. Realización por parte de	2 semanas

<p>cilindros e conos mediante as súas proxeccións ortográficas, analizando as posicións singulares respecto aos planos de proxección, determinando as relacións métricas entre os seus elementos, as seccións planas principais e a verdadeira magnitude ou desenvolvemento das superficies que os conforman.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<p>planas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.15. Determinación de seccións planas e elaboración de desenvolvementos. ▪ B2.16. Interseccións. ▪ B2.17. Xiros, abatements ou cambios de plano para determinar a verdadeira magnitude de elementos de pezas tridimensionais. 		<p>los alumnos de los ejercicios teórico-prácticos expuestos en la pizarra, copiados con escuadra, cartabón y compás.</p>	<p>2ª Evaluación</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.3. Debuxar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios, utilizando a axuda do abatemento de figuras planas situadas nos planos coordenados, calculando os coeficientes de redución e determinando as seccións planas principais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.18. Sistemas axonométricos ortogonais. ▪ B2.19. Posición do triedro fundamental. ▪ B2.20. Relación entre o triángulo de trazas e os eixes do sistema. ▪ B2.21. Determinación de coeficientes de redución. ▪ B2.22. Tipoloxía das axonometrías ortogonais. Vantaxes e inconvenientes. ▪ B2.23. Representación de figuras planas. ▪ B2.24. Representación simplificada da circunferencia. ▪ B2.25. Representación de corpos xeométricos e espazos arquitectónicos. Seccións planas. Interseccións. 	<p>Láminas con axonometrías</p>	<p>Exposición en la pizarra. Realización por parte de los alumnos de los ejercicios teórico-prácticos expuestos en la pizarra, copiados con escuadra, cartabón y compás. Aplicación práctica en láminas de los contenidos.</p>	<p>7 semanas 2ª Evaluación</p>
<p>Bloque 3. Documentación gráfica de proxectos</p>					
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Elaborar bosquejos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Elaboración de bosquejos, esbozos e planos. ▪ B3.2. Proceso de deseño ou fabricación: perspectiva histórica e situación actual. ▪ B3.3. Proxecto: tipos e 	<p>Presentación de proyectos técnicos mecánicos y arquitectónicos reales.</p>	<p>Exposición en pantalla de elementos de normalización</p>	<p>2 semanas 3ª Evaluación</p>

<p>arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.</p>		<p>elementos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.4. Planificación de proxectos. ▪ B3.5. Identificación das fases dun proxecto. Programación de tarefas. ▪ B3.6. Elaboración das primeiras ideas. ▪ B3.7. Tipos de planos: de situación, de conxunto, de montaxe, de instalación, de detalle, de fabricación ou de construción. ▪ B3.8. Presentación de proxectos. ▪ B3.9. Elaboración da documentación gráfica dun proxecto gráfico, industrial ou arquitectónico sinxelo. ▪ B3.10. Debuxo de bosquejos a man alzada e esquemas. ▪ B3.11. Elaboración de debuxos cotados. ▪ B3.12. Elaboración de esbozos de pezas e conxuntos. 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Presentar de xeito individual e colectivo os bosquejos, os esbozos e os planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.13. Posibilidades das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas ao deseño, edición, ao arquivamento e á presentación de proxectos. ▪ B3.14. Debuxo vectorial 2D. Debuxo e edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidade de capas. ▪ B3.15. Debuxo vectorial 3D. Inserción e edición de sólidos. Galerías e bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. ▪ B3.16. Selección do encadramento, a iluminación e o 	<p>Resolución de exercicios prácticos de normalización.</p> <p>Visualización de pezas metálicas para obtención de cortes y secciones.</p>	<p>Exposición en pizarra de normalización de dibujo técnico mediante disposición de vistas, tipo de líneas y acotación</p> <p>Exposición en pantalla de proyecciones diédricas de pezas y acotado de las mismas.</p>	<p>3 semanas</p> <p>3ª Evaluación</p>

encomendadas con responsabilidad.		punto de vista. ▪ B3.17. Resolución de ejercicios de debuxo técnico utilizando recursos informáticos.			
-----------------------------------	--	--	--	--	--

Tabla 10. Esquema da avaliación DEBUXO TÉCNICO 2

Dibujo Técnico 2				
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias clave	Instrumentos de evaluación	Criterios de corrección
Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Resolver problemas de tanxencias mediante a aplicación das propiedades do arco capaz, dos eixes e centros radicais e/ou da transformación de circunferencias e rectas por inversión, indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.1. Identifica a estrutura xeométrica de obxectos industriais ou arquitectónicos a partir da análise de plantas, alzados, perspectivas ou fotografías, sinalando os seus elementos básicos e determinando as principais relacións de proporcionalidade. 	CCL	Prueba escrita Láminas Prácticas	PE: 1 o 2 pruebas por evaluación. 80% (media aritmética ponderada en el caso de 2 pruebas) + LP: Al menos 5 láminas por evaluación. 20 % media aritmética ponderada. = Nota evaluación Para nota de aprobado, el alumno deberá obtener al menos una calificación de 4 en las pruebas escritas.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.2. Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou inversión. 	CMCCT		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos. 	CAA		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.4. Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analogía noutros problemas máis sinxelos. 	CSIEE		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.5. Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixes e centros radicais, e indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	CMCCT		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Debuxar curvas cíclicas e cónicas e identificar os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B.1.2.1. Comprende a orixe das curvas cónicas e as relación métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 		Tanto en la corrección de las láminas como de las Pruebas Escritas,
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.2.2. Resolve problemas de pertenza, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 		

<p>pertenza, tanxencia ou incidencia.</p>	<p>intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado.</p>			<p>los criterios de valoración serán los siguientes: 60 % Resolución correcta del ejercicio. 40% Precisión y limpieza del dibujo.</p>	
<p>▪ B1.3. Relacionar as transformacións homolóxicas coas súas aplicacións á xeometría plana e aos sistemas de representación, valorando a rapidez e a exactitude nos trazados que proporciona a súa utilización.</p>	<p>▪ DT2.B1.2.3. Traza curvas cónicas logo de determinar os elementos que as definen, tales como eixes, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos ou por homoloxía respecto á circunferencia.</p>	<p>▪ CSIEE</p>			
	<p>▪ DT2.B1.3.1. Comprende as características das transformacións homolóxicas, identifica os seus invariantes xeométricos e describe as súas aplicacións.</p>	<p>▪ CCL</p>			
	<p>▪ DT2.B1.3.2. Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas.</p> <p>▪ DT2.B1.3.3. Deseña a partir dun bosquejo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica graficamente a construción auxiliar utilizada.</p>	<p>▪ CSIEE</p> <p>▪ CMCCT</p>			
<p>Bloque 2. Sistemas de representación</p>					
<p>▪ B2.1. Valorar a importancia da elaboración de debuxos a man alzada para desenvolver a visión espacial, analizando a posición relativa entre rectas, planos e superficies, identificando as súas relacións métricas para determinar o sistema de representación axeitado e a estratexia idónea que solucione os problemas de representación de corpos ou espazos tridimensionais.</p>	<p>▪ DT2.B2.1.1. Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude.</p>	<p>▪ CAA</p>	<p>Prueba escrita Láminas Prácticas</p>	<p>Para nota de aprobado, el alumno deberá obtener al menos una calificación de 4 en las pruebas escritas.</p> <p>Tanto en la corrección de las láminas como de las Pruebas Escritas, los criterios de valoración serán los</p>	
	<p>▪ DT2.B2.1.2. Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas.</p>	<p>▪ CSIEE</p>			
	<p>▪ DT2.B2.1.3. Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico e, de ser o caso, no sistema de planos acotados.</p>	<p>▪ CAA</p>			

	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.1.4. Representa o hexaedro ou cubo en calquera posición respecto aos planos coordenados, o resto dos poliedros regulares, prismas e pirámides en posición favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIE 		<p>siguientes: 60 % Resolución correcta del ejercicio. 40% Precisión y limpieza del dibujo</p>
<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos mediante as súas proxeccións ortográficas, analizando as posicións singulares respecto aos planos de proxección, determinando as relacións métricas entre os seus elementos, as seccións planas principais e a verdadeira magnitude ou desenvolvemento das superficies que os conforman. 	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.1. Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispor as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT CAA 		
	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.2. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas e/ou esféricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT 		
	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.3. Acha a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT 		
	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.4. Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatements ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA 		
<ul style="list-style-type: none"> B2.3. Debuxar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios, utilizando a axuda do abatemento de figuras planas situadas nos planos coordenados, calculando os 	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.1. Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental, determinando o triángulo de trazas e calculando os coeficientes de redución. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT 		
	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.2. Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 		

<p>coeficientes de reducción e determinando as seccións planas principais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.3. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas cabaleiras. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT 		
Bloque 3. Documentación gráfica de proxectos				
<ul style="list-style-type: none"> B3.1. Elaborar bosquejos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade. 	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.1. Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico. DT2.B3.1.2. Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen. DT2.B3.1.3. Debuxa bosquejos a man alzada e esbozos cotados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas. DT2.B3.1.4. Elabora esbozos de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoño as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando bosquejos a man alzada para a elaboración de debuxos cotados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, de acordo coa normativa de aplicación. 	<ul style="list-style-type: none"> CSC CMCCT CCEC CCEC 	<p>Prueba escrita Láminas Prácticas</p>	<p>Para nota de aprobado, el alumno deberá obtener al menos una calificación de 4 en las pruebas escritas.</p> <p>Tanto en la corrección de las láminas como de las Pruebas Escritas, los criterios de valoración serán los siguientes: 60 % Resolución correcta del ejercicio. 40% Precisión y limpieza del dibujo</p>
<ul style="list-style-type: none"> B3.2. Presentar de xeito individual e colectivo os bosquejos, os esbozos e os planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de 	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.2.1. Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización. DT2.B3.2.2. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispoño a información relacionada 	<ul style="list-style-type: none"> CD CD 		

aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.	en capas diferenciadas pola súa utilidade.			
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.2.3. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando o encadramento, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado. 	▪ CD		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.2.4. Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan ao obxectivo para os que se realizaron. 	▪ CD		

10.- PROGRAMACIÓN DA EDUCACIÓN EN VALORES CONCRECIÓN DOS ELEMENTOS TRANSVERSAIS

11.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES

12.- ACCIÓNS PREVISTAS DE ACORDO CO PROXECTO LECTOR

De ser o caso, leerase un día a semana un texto relacionado co debuxo

13.- ACCIÓNS PREVISTAS DE ACORDO CO PLAN DE INTEGRACIÓN DAS TICs

Propondranse entrega de traballos manexando TICs

14.- ACCIÓNS DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN DE CONVIVENCIA

Vixilarase a boa convivencia na clase entre os alumnos, incidindo nos respecto entre eles e hacia o profesor.

15.- OS CRITERIOS PARA AVALIAR A PROPIA PROGRAMACIÓN MECANISMOS DE REVISIÓN, AVALIACIÓN E MODIFICACIÓN DAS PROGRAMACIÓN DIDÁCTICAS EN RELACIÓN COS RESULTADOS ACADÉMICOS E PROCESOS DE MELLORA: no caso de que non superen a asignatura un número de alumnos inferior ó 50% revisaráse pra o curso seguinte o sistema de avaliación. O curso previo superouse o 90% de aprobados.

16.- CONSTANCIA DE INFORMACIÓN AO ALUMNADO: a programación se lles mostra a os alumnos proxectada na pantalla o primeiro día de clase e publícase na páxina web <http://www.edu.xunta.gal/centros/iescouto/>.

17. MÍNIMOS EXIGIBLES PARA SUPERAR LA MATERIA

- Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación.
- Utilizar escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.
- Diseñar objetos de uso común y no excesivamente complejos, en los que intervengan problemas de tangencia.
- Representar gráficamente una cónica a partir de su definición y el trazado de sus elementos fundamentales.
- Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos.
- Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa.
- Definir gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutados a mano alzada.
- Obtener la representación de piezas y elementos industriales o de construcción sencillos y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en éstas.
- Culminar los trabajos de Dibujo Técnico, utilizando los diversos recursos gráficos, de forma que éste sea claro, limpio y responda al objetivo para el que ha sido realizado.

La calificación final se obtendrá a partir de la media entre las 3 notas parciales o trimestrales referidas, siempre y cuando se obtenga al menos la calificación de aprobado en todas ellas. En caso de uno o más parciales suspensos, se deberá hacer una prueba final global en junio y caso de no aprobar ésta, tendrá derecho a otra extraordinaria en septiembre o el mes que establezca el calendario educativo.

DEBUXO ARTÍSTICO

1.- PRESENTACIÓN

Partindo das habilidades e coñecementos adquiridos de xeito xeral na materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual da Educación Secundaria Obrigatoria, en Bacharelato o habilidades e conceptos de Debuxo como ferramenta de pensamento que participa no proceso creativo, comunicativa, plástica e visual, axudando a adquirir as habilidades necesarias para o adestramento permanente do individuo.

A materia de Debuxo Artístico proporciona coñecementos teóricos, técnicos e estéticos, promovendo a pensamento diverxente. A aprendizaxe estética debe realizarse sobre bases teóricas e prácticas, fomentando a creatividade, o espírito de investigación e a formación permanente.

Ensinarase e comezará desde o máximo xeral para o máis particular, para que os estudantes adquiran as habilidades e conceptos para construír aprendizaxes significativas a través do deseño de proxectos globais.

En Debuxo artístico I, os alumnos traballaron o tema dun xeito máis obxectivo, para dedicar o segundo rumbo a aspectos máis subxectivos, desenvolvendo o seu potencial creativo.

Ao traballar de xeito creativo, os estudantes desenvolven a capacidade crítica aplicándoa á súa creacións e as dos seus colegas; valora o feito artístico e goza del, tomando conciencia del ambiente para o goce estético e como aspecto motivador para o seu desenvolvemento creativo, mellorando o competencia de conciencia e expresión cultural; debe coñecer os antecedentes artísticos e contribucións que se fixeron ao debuxo e ás artes plásticas e ao deseño en xeral polos artistas a través de da Historia, con especial énfase nos artistas aragoneses, e sobre todo a presenza e función do Debuxando manifestacións artísticas contemporáneas. Este feito pode servir de guía para comprender a terminoloxía explicada e o uso dos materiais e as técnicas aprendidas.

É conveniente poñer ao alumno en contacto coa realidade na que se manifesta o campo do debuxo o seu contorno a través da asistencia e participación en exposicións, conferencias ou coloquios. O coñecemento da evolución e valoración positiva do debuxo artístico como linguaxe expresiva, a comunicación e o deseño reforzarán as súas aplicacións dun xeito cada vez máis tecnolóxico e inmediato.

O curso de debuxo artístico nesta etapa debería proporcionar unha visión xeral do seu aplicacións, orientando e preparando outras ensinanzas posteriores que os alumnos poidan cursar e ser artístico ou tecnolóxico, como base para a formación de futuros profesionais creativos: Ensinanzas Artes Superiores, Ensinanzas Profesionais de Artes Plásticas e Deseño, Belas Artes e outras relacionadas.

Ensinanzas creativas nas súas múltiples facetas, interiores, moda, produtos, gráficos, multimedia, xoias, ilustración, deseño web, multimedia, etc.

A materia divídese en cinco bloques. O primeiro bloque insiste na representación da forma e dos diferentes niveis de iconicidade segundo as funcións comunicativas do debuxo. O segundo bloque aborda a expresión da subxectividade nas manifestacións creativas a través do estilo formal. O terceiro bloque está dedicado a outra das funcións do debuxo como representación da perspectiva e do contexto espacial. O cuarto block desenvolve os recursos para usar o corpo humano como modelo e a representación do movemento e expresividade. Finalmente, o quinto bloque considera o debuxo como unha ferramenta básica en unha variedade de procesos creativos.

2.- CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE

Dende o Debuxo Artístico preténdese que os alumnos desenvolvan actitudes e valores e adquiran estratexias que favorezan a súa incorporación á vida adulta e sirvan como base para a aprendizaxe

ao mesmo tempo ao longo da súa vida. A partir do debuxo artístico, as competencias clave adquirense do seguinte xeito:

Competencia lingüística

A expresión plástica, como a comunicación lingüística, é un sistema de intercambio de información. O contido da materia inclúe a busca, recompilación e procesamento de información, ademais do uso activo e efectivo dos elementos da comunicación visual e o uso dun vocabulario específico. O obxecto artístico permite, polo tanto, desenvolver habilidades para interpretar e comprender a realidade e expresar ideas, experiencias e emocións en diversos contextos e situacións de comunicación.

Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía

Estas competencias fanse realidade no debuxo artístico dende os elementos e o razoamento matemáticas úsanse especialmente para representar e interpretar a realidade, estudando propiedades, posicións e relacións dos obxectos, entre eles e no espazo, a perspectiva dos obxectos eles mesmos e as súas representacións no plano, así como a transformación das formas a partir do interpretación da información visual que recibimos.

Competencia dixital

É o obxectivo da materia como outro recurso de expresión, o uso das tecnoloxías da información e comunicación para aplicar nas súas propias creacións. Descodificación e transferencia de producións visuais e gráficas, leva ao coñecemento das principais aplicacións informáticas e de actitudes e valores que permiten ao usuario adaptarse ás novas necesidades tecnolóxicas. Na época actual, a linguaxe da imaxe e o uso de elementos multimedia e de comunicación, nos rodean con multitude de mensaxes que nos implican no artístico.

Competencia para aprender a aprender

O obxectivo principal da materia é iniciar ao alumno na aprendizaxe dunha serie de habilidades, para que sexan capaces de seguir aprendendo cada vez con máis autonomía e lograr producións máis completas e persoais. O debuxo artístico pode servir como instrumento de acción a través da observación e reflexión das obras propias e alleas ou a través da observación do natural ou modelos estáticos.

Competencia de sentido da iniciativa e espírito emprendedor

Con esta competencia favorécese a motivación. O debuxo artístico favorece o sentido da iniciativa e o espírito emprendedor persoal dos estudantes, a través da elección, planificación e xestión de técnicas, recursos, materiais e a súa organización, con criterios propios e con fins específicos.

Recoñecer as distintas posibilidades expresivas que supón debuxar, ser consciente e asumindo os posibles erros e cambios que se poidan producir durante o proceso de execución dun tarefa, corrixindo e alcanzando a transformación de ideas en actos, achegando diferentes propostas e solucións gráfico-plásticas con iniciativa e determinación.

Competencia social e cidadá

Co debuxo artístico como ferramenta de pensamento e un fin en si mesmo, a través o coñecemento das obras e manifestacións patrimoniais máis destacadas da Historia da Arte, e favorece a comprensión da realidade histórica e social do mundo, a súa evolución, os seus logros e os seus problemas. Os contidos da materia permiten a comprensión crítica desa realidade e a súa obtención diferentes perspectivas do mesmo. Tamén favorece a capacidade de comunicarse de xeito construtivo, amosando tolerancia e respecto cara ao traballo dos demais, expresando e comprendendo puntos de vista diferente e adquirindo un compromiso social con disposición á comunicación intercultural.

Competencia de conciencia e expresións culturais

A materia adopta precisamente como obxecto de estudo o feito artístico, coa observación de obras, xéneros, estilos e artistas significativos, relacionándoos coa sociedade na que se crean; a súa concepción como linguaxe expresiva con diferentes posibilidades segundo a intención comunicativa pretende, desenvolve a conciencia de si mesmo, valora a liberdade de expresión e promove a realización de producións artísticas inseridas no seu contexto cultural. Esta cuestión, polo tanto, facilita o feito de expresarse e comunicarse, así como percibir, comprender e enriquecerse con diferentes realidades e producións do mundo da arte e a cultura.

3. OBXETIVOS

Obj.DA.1. Coñecer e distinguir os elementos básicos da configuración da forma (líña, mancha, cor e textura), aplicándoos correctamente, segundo criterios analíticos, na representación obxectiva das formas.

Obj.DA.2. Comprender a estrutura interna da forma dos obxectos como elemento configurador do seu aspecto visual e saber representalos graficamente.

Obj.DA.3. Comprender os diversos datos visuais observables en formas como partes relacionadas dun conxunto, centrándose especialmente nas relacións proporcionais que se producen entre e sabelos interpretar no espazo para representalos no plano segundo a súa importancia no ambiente, o seu tamaño, escala e relación con outras formas, ignorando os detalles superfluos.

Obj.DA.4. Usa os procesos de percepción relacionados coas imaxes plásticas, desenvolvendo o retentivo para poder xerar reconstrucións, tanto da información proporcionada por estímulos externos como o que garda a memoria visual.

Obj.DA.5. Integrar a observación e estudo directo das formas orgánicas da natureza como necesaria fonte de reflexión en recreacións de carácter subxectivo.

Obj.DA.6. Coñecer as leis básicas da asociación e composición perceptiva, para aplicarlas conscientemente na interpretación da mesma forma ou conxunto delas con diferentes intencións comunicativa e expresiva.

Obj.DA.7. Coñecer a terminoloxía básica, así como os materiais, as técnicas e os procedementos adecuado ao propósito pretendido, examine criticamente o seu uso adecuado e proceda nun racional ou ordenada na súa aplicación.

Obj.DA.8. Coñecer os fundamentos teóricos e prácticos da cor e o seu uso no proceso creativa de xeito razoado e expresivo.

Obj.DA.9. Valorar a realización de modificacións combinatorias, tanto compositivas como formais ou cromática, e a súa importancia na contribución de intencións expresivas de natureza subxectiva aos debuxos, incluíndo contribucións a través da tecnoloxía dixital.

Obj.DA.10. Valorar o debuxo artístico como medio para crear un marco de referencia persoal entre a súa progresión no tema e as diferentes correntes artísticas, contribuíndo á formación o gusto persoal e a capacidade de goce estético, para permitir a exploración plástica pensamento diverxente e actitude crítica.

Obj.DA.11. Afondar no estudo da figura humana como parámetro universal da arte, así como interiorizar o coñecemento das súas proporcións, elementos constitutivos fundamentais, expresividade do movemento, posición no espazo e perspectiva escurtada.

Obj.DA.12. Saber interpretar graficamente, mediante liñas e sombreado, marcando obxectos carácter volumétrico, atendendo ao estudo dos diferentes valores formais.

Obj.DA.13. Valora os múltiples factores plásticos das obras de arte máis representativas universal.

Obj.DA.14. Desenvolver a capacidade de autonomía do alumno nos procesos de produción gráfica para que aprendas a expresar os teus propios sentimentos e ideas e teñas unha visión xeral do orientación profesional cara estudos superiores relacionados co debuxo artístico.

4. ORIENTACIÓNS METODOLÓXICAS DO DEBUXO ARTÍSTICO

O proceso de ensino-aprendizaxe en materia de Debuxo Artístico debe partir dunha planificación rigorosa do que se quere acadar, tendo claros os obxectivos ou metas, que son necesarios recursos, que métodos de ensino son os máis axeitados e como se avalía a aprendizaxe e o proceso retroalimentase.

A natureza da materia de Debuxo Artístico, as condicións socioculturais, a dispoñibilidade de os recursos e as características do alumnado (físico, cognitivo e emocional) condicionan o proceso de ensino-aprendizaxe, polo que será necesario que o método seguido polo profesor se axuste a estes factores condicionantes para promover a aprendizaxe por competencias nos alumnos. O profesor, desde a súa perspectiva, actuará como guía, promotor e facilitador do desenvolvemento competencia nos estudantes; Ademais, deben centrarse na realización de tarefas ou situacións problemáticas, plantexado cun obxectivo específico, que os estudantes deben resolver facendo un uso adecuado do diferentes tipos de coñecemento, habilidades, actitudes e valores nos que pon a materia de Debuxo Artístico xogo; Así mesmo, deben ter en conta a atención á diversidade e o respecto polos diferentes ritmos e estilos de aprendizaxe a través de prácticas de traballo individuais e cooperativas.

As metodoloxías seleccionadas polos profesores serán activas e contextualizadas e favorecerán o desenvolvemento de habilidades nos estudantes, axustándose ao seu nivel inicial e secuenciando a docencia partindo de aprendizaxes máis sinxelas para avanzar gradualmente cara a outras máis complexas co intención de espertar e manter a motivación cara á aprendizaxe nos estudantes, activa e autónoma, e responsable da súa aprendizaxe. Polo tanto, os profesores deben ser capaces de xerar neles o curiosidade e necesidade de adquirir coñecementos, habilidades e actitudes e valores presentes en competicións e buscar todo tipo de axuda para que os estudantes comprendan o que aprenden, sabe para que o están aprendendo e son capaces de empregar o que aprenderon en diferentes contextos, como a aula ou en situacións reais. Deste xeito, xerárase unha aprendizaxe transferible e duradeira.

As metodoloxías activas deben estar apoiadas por estruturas de aprendizaxe cooperativa, de xeito que, a través da resolución conxunta das tarefas, os membros do grupo coñecen as estratexias empregadas polos seus compañeiros e poden aplicarlos a situacións similares.

Para un proceso de ensino-aprendizaxe por competencias, son as estratexias interactivas máis apropiados xa que permiten compartir e construír coñecemento e dinamizar a sesión de clase a través do intercambio verbal e colectivo de ideas.

As metodoloxías que contextualizan a aprendizaxe e permiten a aprendizaxe baseada en proxectos, centros de interese, estudos de casos ou aprendizaxe baseada en problemas fomentan a participación aprendizaxe activa, experimental e funcional que facilitará o desenvolvemento de habilidades, así como a motivación. Esta metodoloxía ten como obxectivo axudar aos estudantes a organizar o seu pensamento, favorecendo nelas a reflexión, a crítica, a elaboración de hipóteses e a tarefa investigadora a través un proceso de traballo, aplicando os seus coñecementos e habilidades a proxectos reais.

Os profesores deben estar implicados no desenvolvemento e deseño de diferentes tipos de materiais e recursos, adaptados aos diferentes niveis, estilos e ritmos de aprendizaxe do alumno, tendo en conta especialmente a integración das Tecnoloxías da Información e a Comunicación no proceso de ensino-aprendizaxe que permiten o acceso a recursos virtuais. Finalmente, un adecuado coordinación entre profesores sobre as estratexias metodolóxicas e didácticas acostumadas a abordar con rigor o tratamento integrado das competencias e avanzar cara a unha construción do coñecemento.

5. AVALIACIÓNS DO DEBUXO ARTÍSTICO

As referencias para verificar o grao de adquisición de competencias e o logro dos obxectivos do Bacharelato nas avaliacións continuas e finais da materia de Debuxo Artístico, serán os criterios de avaliación e os estándares de aprendizaxe avaliábeis que aparecen no táboas correspondentes na sección 8 deste documento.

A avaliación da aprendizaxe dos alumnos será continua, terá un carácter formativo e será un instrumento para a mellora tanto dos procesos de ensino como de aprendizaxe.

AVALIACIÓN DE ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAXE		
Búsqueda y organización de la información	No sabe cómo buscar más información que la que le ofrece el profesor	0
	Recoge información, pero no sabe ordenarla ni estructurarla	1
	Estructura la información recogida y sabe aplicarla al trabajo concreto que realiza	2
	Comprende la información y abstrae los conceptos necesarios para su aplicación en diferentes trabajos	3
Originalidad y creatividad desarrollada	Se limita a copiar figuras, objetos o imita a otros alumnos	1
	Aporta soluciones muy similares a modelos establecidos	2
	Combina las soluciones de modelos externos con aportaciones propias	4
	Aporta soluciones personales, inventa formas, composiciones y técnicas	5
Destreza en el uso de materiales técnicos e instrumentos	Desconoce la mayoría de las técnicas y manifiesta poca o nula habilidad en el manejo de instrumentos	1
	Conoce ciertos recursos técnicos pero tiene poca habilidad para ejecutarlos	2
	Tiene habilidades y conoce las técnicas	4
	Dispone de un elevado número de recursos propios y utiliza los más adecuados en cada caso	5
Corrección en la presentación de los trabajos	Apenas cuida el material y no se interesa por el aspecto de los trabajos realizados	0
	Cuida los materiales y soportes, pero descuida el aspecto final	1
	Trabajos limpios, precisos y ordenados. Se preocupa de los materiales y soportes	3
	Utiliza adecuadamente los materiales y soportes que utiliza. Consigue un acabado personal y apropiado al propósito del trabajo solicitado	4
Comunicación oral o escrita sobre su trabajo	No es capaz de explicar nada sobre su trabajo	0
	Explica aspectos globales de su trabajo, pero no sabe analizarlo	1
	Analiza algunos elementos de su trabajo, sin establecer relaciones con el significado	2
	Expresa verbalmente los elementos utilizados, su sintaxis y la relación con los significados que se producen	3
Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega	No entrega prácticamente nunca los trabajos en las fechas previstas	0
	Normalmente se retrasa en la entrega	1
	Cumple los plazos de entrega con alguna salvedad	2
	Es riguroso y puntual en la entrega de los trabajos	3
Corrección en	La solución aportada es incorrecta	0

la ejecución o solución de las actividades	El trabajo ejecutado contiene algunos errores	1
	La solución es adecuada en términos generales	4
	La ejecución de la actividad es adecuada y personal	5

O DESEÑO DA METODOLOGÍA DOCENTE E SISTEMAS DE AVALIACIÓN QUEDAN DEFINIDOS NAS
Tabla 11 e Tabla 2

Tabla 11. Metodoloxía de docencia DEBUXO ARTÍSTICO 2

Dibujo Artístico 2					
Criterios de avaliación	Obxetivos	Contidos	Actividades	Metodoloxía	Temporalización
Bloque 1. A forma. Estudo e transformación					
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Desenvolve a destreza debuxística con distintos niveis de iconicidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Percepción e descrición obxectiva da forma 	<ul style="list-style-type: none"> • Lápicés blandos • Barra de grafito (6B) • Soportes: papel variado (fino - 90 gr., de embalar..) 	<p>Aplícarase unha metodoloxía axeitada ao desenvolvemento dos contidos e obxectivos da programación e basearase, entre outras cousas, no coñecemento teórico dunha serie de conceptos desenvolvidos ao longo do curso e na realización do traballo. Ao ser un ensino teórico-práctico, o alumno entra en contacto co contido a través da práctica. Ao mesmo tempo que desenvolve habilidades no manexo de materiais e técnicas, adquire paulatinamente unha linguaxe expresiva, unha sintaxe que lle permite coñecer e aplicar un código para ampliar a súa capacidade de observación e análise da forma, cultivando o seu espírito crítico coa obra propia ou calquera obra de arte. Para cada tema ou bloque de temas basearase en: a)</p>	<p>2 semanas 1ª Evaluación</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Interpretar unha forma ou un obxecto segundo as súas intencións comunicativas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ d ▪ i ▪ m ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Modelo analítico e modelo sintético. ▪ B1.3. Retentiva e memoria visual. Consideracións mnemotécnicas 			<p>6 semanas 1ª Evaluación</p>

				<p>Presentación teórica, con posible visualización de diapositivas, material gráfico e ilustracións e consulta de libros relacionados co tema. b) Proposta de exercicio. Opcións. Materiais de traballo e tempo dispoñible. c) Realización. d) Seguimento individual do desenvolvemento dos diferentes procesos e discusión. e) Valoración do exercicio. Xeralmente considérase que ao comezo da "carreira artística", a cantidade é máis importante que a calidade. Isto xorde en base a probas e erros, grazas ao impulso de facer, de crear, combinados coa guía e estímulos adecuados.</p>	
Bloque 2. A expresión da subxectividade					
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Desenvolver a capacidade de representación das formas mediante a memoria e a retentiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Psicoloxía da forma e a composición. Estudo e aplicación dos elementos compositivos que rexena intención expresiva das creacións plásticas. Elementos básicos na configuración da forma. 		<p>Polo tanto, polo menos o 80% do tempo dispoñible na aula estará dedicado a poñer en práctica os contidos por parte do alumno, o profesor dedicándose a guiar dita actividade individualmente ou insistindo na xeneralidade do grupo nos</p>	<p>2 semanas 1ª Evaluación</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Elaborar imaxes con distintas funcións expresivas utilizando a memoria e a retentiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Comportamento e interrelación das formas tridimensionais no espazo. 			<p>6 semanas 2ª Evaluación</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.3. Investigar sobre a expresividade individual, coa linguaxe propia da expresión gráfico-plástica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ p ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Valor expresivo da luz e da cor. ▪ B2.3. Ruptura da tradición figurativa e nacemento de novas interpretacións da realidade. 		<p>diferentes aspectos iso debe destacarse a medida que os alumnos desenvolven o seu traballo. Cada grupo ten dúas clases de debuxo artístico á semana e cada clase ten dúas horas de duración. Mesmo a risco de parecer un proceso mal estruturado, para non facer o tema demasiado árido e crear un alto grao de motivación nos alumnos, durante a primeira avaliación (O FORMULARIO), alternaremos ao longo da semana dúas formas diferentes de abordar o debuxo:</p>	
Bloque 3. Debuxo e perspectiva					
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Representar gráficamente con diferentes niveis de iconicidade, as formas, illadas ou nunha composición, o contorno inmediato, interiores e exteriores, expresando as características espaciais e de proporcionalidade, e valores lumínicos e cromáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g ▪ p 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Valoracións da aparencia formal respecto ao punto de vista perceptivo. ▪ B3.2. Representación da forma con fins expresivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carboncillos, difuminas, trapos • Barras • CONTÉ • Tinta China • Soportes: papel Ingres, papel Canson, papel Torreón, papel de embalar 	<p>-Un día faremos estruturas xeométricas (cubos, paralelepípedos, prismas, pirámides, cilindros, etc.) e obxectos sinxelos que se poden simplificar en corpos xeométricos e formas básicas. Na representación destes obxectos prevalecerá a elaboración lóxica e conseguinte e, polo tanto, desenvolverá o aspecto obxectivo do debuxo: a representación da</p>	<p>3 semanas 2ª Evaluación</p>

				realidade perceptible cun máximo rigor, a través dun proceso analítico e de síntese, para cumprir o propósito de informar, ilustrar, dar información sobre a realidade circundante ou determinar os aspectos dun elemento específico	
Bloque 4. O corpo humano como modelo					
▪ B4.1. Analizar as relacións de proporcionalidade da figura humana	▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g	▪ B4.1. Análise da figura humana. Relacións de proporcionalidade.	Carboncillos y grafitos de proporciones y diferentes vistas en escorzo	- Outro día proporemos modelos cun maior índice de iconicidade para a súa interpretación gráfica (as formas da natureza, a figura humana, notas naturais, etc.) Neste caso terá máis importancia a espontaneidade da expresión, o carácter da liña e a sensibilidade no xeito de facela.	3 semanas 2ª Evaluación
▪ B4.2. Representar a figura humana e o seu contorno, identificando as relacións de proporcionalidade entre o conxunto e as súas partes.	▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g	▪ B4.2. Nocións básicas de anatomía artística. ▪ B4.3. Estudo e representación do movemento da figura humana.			
▪ B4.3. Experimentar cos recursos gráfico-plásticos para representar o movemento e a expresividade da figura humana. Explorar as posibilidades expresivas da textura visual e o claroscuro	▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g	▪ B4.4. Antropometría. Relacións da figura humana co espazo arquitectónico e co contorno natural.			
Bloque 5. O debuxo no proceso creativo					
▪ B5.1. Coñecer e aplicar as ferramentas dixitais de debuxo e as súas aplicacións na creación gráficoplástica.	▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g	▪ B5.1. Técnicas secas máis común e a súa aplicación no proceso creativo.	• Témperas, acrílicos, tintas • Pinceles, pocillos, trapos • Soportes: cartulina BASICK blanca, cartulinas de cores	Aínda que a elaboración realízase dun xeito máis intuitivo, debe ser fiable, identificativa e consistente. Así, desenvolverase a capacidade de interpretar	5 semanas 3ª Evaluación
▪ B5.2. Valorar a importancia do debuxo	▪ b ▪ i ▪ m	▪ B5.2. Introducción ás técnicas húmidas e a súa			

<p>como ferramenta do pensamento e do coñecemento da súa terminoloxía, dos materiais e dos procedementos para desenvolver o proceso creativo con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos, así como as posibilidades das TIC.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ n ▪ d ▪ g 	<p>aplicación no proceso creativo. Emprego das ferramentas TIC nos procesos creativos.</p>		<p>a realidade con fins expresivos.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.3. A mosar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.3. Actitude creativa 			

Tabla 12. Esquema da Avaliación de DEBUXO ARTÍSTICO 2

Dibujo Artístico 2				
Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de avaliación	Criterios de corrección
Bloque 1. O debuxo como ferramenta				
<ul style="list-style-type: none"> B1.1. Desenvolve a destreza debuxística con distintos niveis de iconicidade. 	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B1.1.1. Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos graos de iconicidade, con diferentes técnicas gráficas e segundo as súas funcións comunicativas (ilustrativas, descritivas, ornamentais ou subxectivas). 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<p>Os exercicios realizados ao longo do curso avaliaranse de forma continua e individual. O proceso de avaliación continua ten un impacto directo na propia asimilación de conceptos e procedementos por parte do alumno e debe guiálo en calquera momento sobre as súas posibilidades, logros e aspectos mellorables ao longo do curso; é dicir, servir de estímulo didáctico. En cada exercicio e progresivamente, desenvolveranse os diferentes contidos do programa incluídos en cada unidade didáctica. Estes plantéxanse con obxectivos específicos. A progresiva complexidade dos exercicios propostos pretende acadar todos e cada un dos obxectivos xerais. Esta avaliación integral contemplará a avaliación do nivel acadado polos alumnos nos tres aspectos indicados na programación: - En relación cos conceptos, a comprensión do tema proposto, a capacidade de relacionar os obxectivos e contidos teóricos coas propostas prácticas que os evidencien., o nivel de coñecemento e asimilación da terminoloxía básica do Debuxo.</p>	<p>De cada una de las unidades temáticas se plantearán varios exercicios a realizar en el aula, sobre distintos soportes pero habitualmente de formato amplio (DIN-A3, DIN-A2, 50 x 70 cm.) que se calificarán numéricamente de 1 a 10, atendiendo a los criterios expuestos anteriormente. La valoración de estos trabajos constituirá el 70% de la calificación cuando haya examen escrito y 100% cuando no lo haya.</p>
<ul style="list-style-type: none"> B1.2. Interpretar unha forma ou un obxecto segundo as súas intencións comunicativas. 	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B1.1.2. Analiza a configuración das formas naturais e artificiais discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica e a discusión verbal e escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> CD CCEC 		

Bloque 2. A expresión da subxectividade				
<ul style="list-style-type: none"> B2.1. Desenvolver a capacidade de representación das formas mediante a memoria e a retentiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B2.1.1. Representa formas aprendidas mediante a percepción visual e táctil atendendo ás súas características formais esenciais. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CD 	<p>- En canto aos procedementos, o desenvolvemento das habilidades prácticas que implica o suxeito (correcta manipulación de materiais e correcta aplicación das técnicas propostas), a avaliación da claridade da representación nos exercicios que requiren limpeza e precisión, a busca de expresividade e resultados orixinais nos enfoques máis subxectivos ... - Respecto ás actitudes, interese polo propio tema cunha actitude receptiva e colaborativa, asistencia regular e uso do tempo dispoñible na aula, o desexo de mellorar habilidades técnicas coa práctica continuada, entrega dos exercicios propostos dentro do período especificado, respecto polos materiais e instalacións do centro e polo traballo dos compañeiros</p>	<p>Ao final de cada trimestre, realizarase unha proba obxectiva de carácter práctico na que se demostre a asimilación de habilidades perceptivas e gráficas por parte do alumno, semellante aos exercicios propostos no mesmo período pero sen as instrucións e axuda do profesor durante a súa realización. A nota obtida nela traducirase nun 30% da nota do trimestre. Ademais, propóranse outro tipo de exercicios complementarios, que o alumno realizará principalmente fóra da aula e nun pequeno formato (notas desde o exterior, estudos de espazos e obxectos cotiáns, análise gráfica de diferentes obras de arte, esbozos e anotacións sobre posibles proxectos subxectivos ...), dirixidas principalmente a</p>
<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Elaborar imaxes con distintas funcións expresivas utilizando a memoria e a retentiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B2.2.1. Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores (funcións expresivas). 	<ul style="list-style-type: none"> CCL CCEC 		
	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B2.2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA 		

				mellorar as súas propias habilidades e satisfacer os intereses individuais de cada alumno, ademais de complementar a avaliación persoal presentándoas xuntas ao final de cada trimestre. A nota final obterase da media das 3 cualificacións parciais ou trimestrais referidas, sempre que se obteña polo menos a nota de aprobación en todas elas. No caso de producirse un ou varios fallos parciais, deberá realizarse unha proba final global en xuño e, se non se supera, terá dereito a outra extraordinaria en setembro ou no mes establecido polo calendario educativo.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B.2.3. Investigar sobre a expresividade individual, coa linguaxe propia da expresión gráfico-plástica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.3.1. Analiza de forma verbal e escrita, individual e colectivamente, obras propias ou alleas, atendendo aos seus valores subxectivos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 		
Bloque 3. Debuxo e perspectiva				

<ul style="list-style-type: none"> ▪ B.3.1. Representar gráficamente con diferentes niveis de iconicidade, as formas, illadas ou nunha composición, o contorno inmediato, interiores e exteriores, expresando as características espaciais e de proporcionalidade, e valores lumínicos e cromáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC 		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.2. Observa o contorno como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo ás variacións formais segundo o punto de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.3. Representa os obxectos illados ou nun contorno coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 		
Bloque 4. O corpo humano como modelo				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Analizar as relacións de proporcionalidade da figura humana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.1.1. Comprende a figura humana como un elemento de estudo gráfico e expresivo, mediante a observación e a reflexión de obras propias e alleas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC 		

	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B4.1.2. Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT CCEC 		
<ul style="list-style-type: none"> B4.2. Representar a figura humana e o seu contorno, identificando as relacións de proporcionalidade entre o conxunto e as súas partes. 		<ul style="list-style-type: none"> CD CCEC 		
<ul style="list-style-type: none"> B.4.3. Experimentar cos recursos gráfico-plásticos para representar o movemento e a expresividade da figura humana. 	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B4.3.1. É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA 		
	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B4.3.2. Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 		
Bloque 5. O debuxo no proceso creativo				
<ul style="list-style-type: none"> B.5.1. Coñecer e aplicar as ferramentas dixitais de debuxo e as súas aplicacións na creación gráfico-plástica. 	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.1.1. Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital utilizando as TIC en procesos creativos. 	<ul style="list-style-type: none"> CD 		

<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.2. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e do coñecemento da súa terminoloxía, dos materiais e dos procedementos para desenvolver o proceso creativo con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos, así como as posibilidades das TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.1. Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos elaborando proxectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non do mesmo nivel ou externos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC 		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.2. Demostra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, propondo solucións gráficas/plásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.3. Está orientado/a e coñece as posibilidades do debuxo artístico nas ensinanzas artísticas, tecnolóxicas e científicas con exemplos claros e contacto directo con artistas, deseñadores/as, científicos/as e técnicos/as. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT ▪ CAA 		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.4. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica en postas en común dos seus proxectos individuais ou colectivos, fomentando a participación activa e a crítica construtiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.5. Utiliza con propiedades materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CCL 		

<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.3. Aposar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.3.1. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC 		
---	---	---	--	--

7.- MÍNIMOS EXIXIBLES PARA SUPERAR A MATERIA

Conceptos

- Relacións de proporcionalidade. - Configuración correcta das formas, tendo en conta a relación de forma e estrutura.
- Distinción de elementos, destacando o formal sobre o ornamental. - Definición de plans e cadros de inclusión.
- Mantemento de relacións estruturais.
- Coñecemento da terminoloxía básica da cor e as súas mesturas.

Procedementos

- Proporción correcta das formas do soporte.
- Dominio da liña, aplicando a intensidade correcta nas definicións lineais significativas.
- Aplicación das proporcións do corpo humano dende diferentes puntos de vista.
- Aplicación do claroscuro coa intención de configurar volumes e definición espacial.
- Aplicación correcta de polo menos tres técnicas de debuxo e tres de cor - Presentación dos traballos con limpeza.

Actitudes

- Uso correcto do tempo nas horas de clase.
- Actitude receptiva e interese polo proceso de aprendizaxe.
- Actitude de colaboración, respecto ao profesor e aos compañeiros.
- Uso correcto de materiais e equipamentos do Centro.

A nota final obterase da media das 3 cualificacións parciais ou trimestrais referidas, sempre que se obteña polo menos a nota de aprobación en todas elas. No caso de producirse un ou varios fallos parciais, deberá realizarse unha proba final global en xuño e, se non se supera, terá dereito a outra extraordinaria en setembro ou no mes establecido polo calendario educativo.

8.- ATENCIÓN A DIVERSIDADE

A Educación Secundaria Obrigatoria organizarase de acordo cos principios de educación común e atención á diversidade do alumnado.

As medidas de atención á diversidade que adopten os centros estarán orientadas á consecución dos obxectivos da educación secundaria obrigatoria por parte de todos os seus alumnos e non poderán, en ningún caso, supoñer discriminacións que lles impidan acadar os ditos obxectivos e o título correspondente.

Entre as medidas indicadas no apartado anterior, consideraranse as adaptacións do currículo, a integración de materias en áreas, agrupacións flexibles, fraccionamento de grupos, a oferta de materias optativas, programas de reforzo e programas de tratamento personalizado para estudantes necesitados. apoio educativo específico.

Os intereses dos estudantes, a súa motivación e incluso as súas aptitudes difiren progresivamente ao longo desta etapa. Cada alumno ten unha serie de peculiaridades que o diferencian do resto dos compañeiros, polo que non todos aprenderán ao mesmo ritmo ou terán as mesmas habilidades e intereses. A educación debe permitir e facilitar diferentes desenvolvementos educativos, correspondentes a eses intereses e aptitudes. O obxectivo final desta opción educativa é garantir que o alumno alcance os obxectivos xerais da etapa e desenvolva habilidades básicas. Polo tanto, a materia organizarase de acordo coa diversidade dos alumnos. As medidas de atención á diversidade nesta etapa estarán dirixidas a responder ás necesidades educativas específicas do alumnado e á consecución das competencias básicas e aos obxectivos da Educación Secundaria Obrigatoria.

O desenvolvemento da expresión e creatividade persoal, un dos obxectivos esenciais da área, non pode producirse sen as achegas persoais de cada alumno, que revelan a súa personalidade e experiencia particular. A atención á diversidade non é, polo tanto, só unha proposta programática illada. Neste asunto queremos traballar o asunto na súa auténtica dimensión expresiva e creativa.

9.- ATENCIÓN A DIVERSIDADE EN DEBUXO ARTÍSTICO:

A metodoloxía da materia organizouse de tal xeito que o proceso de ensino e aprendizaxe adáptase ás características particulares dos alumnos a través de:

- A planificación de actividades nas que, partindo das pautas marcadas polo profesor, cada alumno debe buscar solucións persoais, permitindo que o resultado obtido responda aos gustos e posibilidades dos alumnos.
- A planificación de actividades variadas que motiven o interese do alumnado e ao mesmo tempo espertan a súa curiosidade por coñecer diferentes aspectos no campo da visualidade ou da actividade plástica.
- A planificación de actividades dirixidas a determinados grupos de alumnos.

10.- PROGRAMACIÓN DA EDUCACIÓN EN VALORES CONCRECIÓN DOS ELEMENTOS TRANSVERSAIS

11.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES

12.- ACCIÓNS PREVISTAS DE ACORDO CO PROXECTO LECTOR

De ser o caso, leerase un día a semana un texto relacionado co debuxo

13.- ACCIÓNS PREVISTAS DE ACORDO CO PLAN DE INTEGRACIÓN DAS TICs

Propóndranse entrega de traballos manexando TICs

14.- ACCIÓNS DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN DE CONVIVENCIA

Vixílarase a boa convivencia na clase entre os alumnos, incidindo nos respecto entre eles e hacia o profesor.

15.- OS CRITERIOS PARA AVALIAR A PROPIA PROGRAMACIÓN MECANISMOS DE REVISIÓN, AVALIACIÓN E MODIFICACIÓN DAS PROGRAMACIÓNS DIDÁCTICAS EN RELACIÓN COS RESULTADOS ACADÉMICOS E PROCESOS DE MELLORA: no caso de que non superen a asignatura un número de alumnos inferior ó 50% revisaráse pra o curso seguinte o sistema de avaliación. O curso previo superouse o 90% de aprobados.

16.- CONSTANCIA DE INFORMACIÓN AO ALUMNADO: a programación se lles mostra a os alumnos proxectada na pantalla o primeiro día de clase e publícase na páxina web <http://www.edu.xunta.gal/centros/iescouto/>.

Anexo programación. Ensino a distancia

Fonte: Anexo VI: Modelo de documento “Plan de continxencia do centro educativo” da actualización das Recomendacións sanitarias do comité clínico ao protocolo do 22 de xullo de adaptación ao contexto da covid-19 nos centros do ensino non universitario de Galicia para o curso 2020-2021 (versión 31-8-2020)]

1. O ensino non presencial será impartido preferentemente a través da aula virtual de cada grupo. O profesorado do departamento de DEBUXO realizará o seguimento do alumnado impartindo os coñecementos da materia a través da aula virtual (<https://www.edu.xunta.gal/centros/iescouto/aulavirtual/>). Se así o considera, a profesora poderá poñer tarefas ao alumnado para reforzar o contido da materia ou a súa avaliación continua. No curso 2020-2021 todo o profesorado e alumnado do IES O Couto dispón dun correo electrónico “corporativo” coa terminación <@iesocouto.com> que será o que se empregue de regra para a comunicación académica dentro da nosa comunidade educativa.

2. O equipo covid do IES O Couto identificará o alumnado do centro con dificultades materiais para seguir o ensino a distancia (falta de equipo informático, conexión deficiente...) para que a consellería adopte as medidas oportunas que minimicen as dificultades da educación telemática.

3. Para cada caso concreto de suspensión da actividade lectiva presencial (un alumno ou varios; durante un período de días ou semanas...) a Consellería poderá adoptar as medidas oportunas en relación cos períodos ordinarios de avaliación do alumnado cando coincidan co tempo de suspensión. De se dar este caso, o departamento adaptará esta programación ás medidas que a Consellería estableza buscando minimizar o impacto da suspensión das clases presenciais.

No curso 2019/2020 non quedou sen dar ningún contido imprescindible en ningunha das materias de este departamento.