

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
32015207	IES O Couto	Ourense	2023/2024

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Educación plástica, visual e audiovisual	1º ESO	2	70

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	3
3.1. Relación de unidades didácticas	5
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	7
4.1. Concrecións metodolóxicas	14
4.2. Materiais e recursos didácticos	16
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	18
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	18
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	19
6. Medidas de atención á diversidade	19
7.1. Concreción dos elementos transversais	20
7.2. Actividades complementarias	21
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	21
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	23
9. Outros apartados	23

1. Introducción

As artes plásticas, visuais e audiovisuais diríxense cara á adquisición dun pensamento que se concreta en formas, actos e producións artísticas, e que posúe a capacidade de xerar propostas orixinais respondendo ás necesidades do individuo. Supoñen, ademais, a posibilidade de actuar sobre a realidade creando respostas que prolonguen e amplíen a capacidade expresiva do ser humano.

A materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual integra todas as dimensións da imaxe (plástica, fotográfica, cinematográfica e mediática), así como a súa forma, que varía segundo os materiais, as ferramentas e os formatos utilizados. A imaxe, que pode ser bidimensional ou tridimensional, figurativa ou abstracta, fixa ou en movemento, concreta ou virtual, duradeira ou efémera, amósase a partir das diferentes técnicas que foron ampliando os rexistros da creación. A chegada dos medios tecnolóxicos contribuíu a enriquecer a disciplina, diversificando as imaxes e democratizando a práctica artística, así como a recepción cultural, pero tamén aumentou as posibilidades da súa manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que o alumnado adquira os coñecementos, as destrezas e as actitudes que cómpren para analizar as imaxes criticamente, tendo en conta os medios de produción e o tratamento que se fai delas, co fin de cimentar un definido espírito crítico fronte ás diversas manifestacións estéticas.

A materia dá continuidade ás aprendizaxes da área de Educación Plástica e Visual da etapa anterior e afonda neles, contribuíndo a que o alumnado siga desenvolvendo o aprecio e a valoración crítica das manifestacións plásticas, visuais e audiovisuais, así como a comprensión das súas linguaxes, a través da súa posta en práctica na realización de diversas clases de producións. Esta alfabetización visual permite unha adecuada descodificación das imaxes e o desenvolvemento dun xuízo crítico sobre estas. Ademais, dado que a expresión persoal se nutre das achegas que realizaron ao longo da historia, favorece a educación no respecto polo patrimonio cultural e artístico, e a súa posta en valor.

A materia está deseñada a partir de oito obxectivos que emanan dos obxectivos xerais da etapa e das competencias que conforman o perfil de saída do alumnado ao termo do ensino básico, en especial dos descritores da competencia en conciencia e expresión culturais, aos que se engaden aspectos relacionados coa comunicación verbal, a dixitalización, a convivencia democrática, a interculturalidade ou a creatividade. A orde en que aparecen os obxectivos da materia non é vinculante, polo que poden traballarse simultaneamente, mediante un desenvolvemento entrelazado. Defeito, o enfoque eminentemente práctico da materia leva consigo que o alumnado se inicie na produción artística sen necesidade de dominar as técnicas nin os recursos, e que vaia adquirindo estes coñecementos en función das necesidades derivadas da súa propia produción.

Os criterios de avaliación, que se desprenden directamente dos devanditos obxectivos, están deseñados para comprobar o grao de consecución destes por parte do alumnado.

Os criterios de avaliación e os contidos da materia articúlanse en catro bloques. O primeiro leva por título «Patrimonio artístico e cultural» e inclúe contidos relativos aos xéneros artísticos e ás manifestacións culturais máis destacadas. O segundo, denominado «Elementos formais da imaxe e da linguaxe visual. A expresión gráfica», abrangue os elementos, principios e conceptos que se poñen en práctica nas distintas manifestacións artísticas e culturais como forma de expresión. O terceiro bloque, «Expresión gráfico-plástica e técnica: fundamentos e procedementos», comprende tanto os procedementos gráfico-plásticos como as distintas operacións técnicas, ademais dos factores e as etapas do proceso creativo. Por último, o bloque «Imaxe e comunicación visual e audiovisual» incorpora os contidos relacionados coas linguaxes, as finalidades, os contextos, as funcións e os formatos da comunicación visual e audiovisual.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Comprender a importancia que tiveron no desenvolvemento do ser humano algúns exemplos seleccionados das distintas manifestacións culturais e artísticas, amosando interese polo patrimonio como parte da propia cultura, para entender como se converten no testemuño dos valores e das convicións de cada persoa e da sociedade no seu conxunto, e para recoñecer a necesidade da súa protección e da súa conservación.	1	3			3	1-2		1
OBX2 - Explicar as producións plásticas, visuais e audiovisuais propias, comparándoas coas dos seus iguais e con algunhas das que conforman o patrimonio cultural e artístico, xustificando as opinións e tendo en conta o progreso desde a intención ata a realización, para valorar o intercambio, as experiencias compartidas e o diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	1				1-3	1-3		1-3
OBX3 - Analizar diferentes propostas plásticas, visuais e audiovisuais, amosando respecto e desenvolvendo a capacidade de observación e interiorización da experiencia e da satisfacción estética, para enriquecer a cultura artística individual e alimentar o imaxinario propio.	1-2			1	4	1-3		2
OBX4 - Explorar as técnicas, as linguaxes e as intencións de diferentes producións culturais e artísticas, analizando, de forma aberta e respectuosa tanto o proceso como o produto final, a súa recepción e o seu contexto, para descubrir as posibilidades que ofrecen como fonte xeradora de ideas e respostas.	2	3		1-2	3	3		2
OBX5 - Realizar producións artísticas individuais ou colectivas con creatividade e imaxinación, seleccionando e aplicando ferramentas, técnicas e soportes en función da intencionalidade, para expresar a visión do mundo, as emocións e os sentimentos propios, así como para mellorar a capacidade de comunicación e desenvolver a reflexión crítica e a autoconfianza.	2				1-3-4	3		3-4
OBX6 - Apropriarse das referencias culturais e artísticas da contorna, identificando as súas singularidades, para enriquecer as creacións propias e desenvolver a identidade persoal, cultural e social.	2			1	3	1		3
OBX7 - Aplicar as técnicas, os recursos e as convencións principais das linguaxes artísticas, incorporando de forma creativa as posibilidades que ofrecen as tecnoloxías, para as integrar e enriquecer o deseño e a realización dun proxecto artístico.	2-3		3	1-5		1-3		4

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX8 - Compartir producións e manifestacións artísticas, adaptando o proxecto á intención e ás características do público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desenvolvemento persoal.	1		2-3	3	3-5		3	4

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	A linguaxe visual. Elementos: punto, liña e plano. As técnicas secas na esencia do debuxo.	<p>O proceso creativo.</p> <p>Expresividade e posibilidades compositivas con puntos rectas e planos. Definición de formas planas.</p> <p>A expresión gráfico plástica. Técnicas secas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cadro resumen das técnicas secas de expresión máis habituais. - Procedementos e técnicas do debuxo: <ul style="list-style-type: none"> - Lápices de grafito. - Estilógrafos e bolígrafos de tinta líquida. 	20	10	X		
2	A cor e a textura. As técnicas húmidas na cor e a textura plástica.	<p>Tipos e representación de formas. A color, síntesis aditiva e sustractiva. Características e expresividade das cores.</p> <p>As texturas. Tipos de texturas</p> <p>A expresión gráfico-plástica. Técnicas húmidas e experimentais.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición de volúmenes. Sombras e claroscuro - Cadro resumen das técnicas húmidas de expresión máis habituais. - Procedementos e técnicas de debuxo: <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de cor. Lápices de cores. Rotuladores. Pasteis, Ceras. - Técnicas húmidas e cor: Témperas e acuarelas. - Salpicado. Estampación - Técnicas para crear texturas. - Frottage 	20	12	X		
3	Módulos e estruturas	Principios de percepción visual.	10	6	X	X	

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
3	modulares. A percepción visual e a perspectiva.	-Modulación xeométrica e ritmos compositivos. Composicións modulares. - Fundamentos da perspectiva. - Figura-fondo e cercanía-proximidade. - Constantes perceptivas.	10	6	X	X	
4	Xeometría plana. Trazados xeométricos, triángulos e polígonos.	O debuxo técnico e a xeometría. Elementos fundamentais e lugares xeométricos. - Punto, liña, plano e circunferencia. Trazados xeométricos básicos. - Operación con segmentos, bisectrices e mediatrices - Proporcionalidade, Teorema de Thales. Polígonos. - Triángulos - Cuadriláteros - Polígonos regulares.	20	12		X	
5	A arte e a historia. O seu impacto na realidade.	- Lectura e análise de obras de arte. O arte como artefacto cultural. Prehistoria e Idade Antiga, relación ca arte contemporánea. Mundo clásico, kanon e módulo	10	10		X	
6	A linguaxe e a comunicación visual e audiovisual. A imaxe simbólica.	A comunicación visual e audiovisual. O proceso de comunicación visual - Elementos básicos: emisor, receptor, mensaxe, canal e código visual - Funcións das mensaxes visuais y audiovisuais: informativa, comunicativa-publicitaria, expresiva, estética. -A imaxe. - Iconicidade. Imaxes figurativas, abstractas e simbólicas. - O símbolo. A icona. A señalética.	10	10			X
7	A fotografía, a publicidade e o comic.	A fotografía. Orixe e evolución. Formatos. Elementos da fotografía. Encuadre. Punto de vista. A publicidade. - Retórica publicitaria. Recursos expresivos da imaxe na publicidade (comparación, metáfora...) O comic. Orixe e evolución. - A viñeta. A secuencia. O encuadre. O punto de vista. - Recursos icónicos. Recursos literarios.	10	10			X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
7	A fotografía, a publicidade e o comic.		10	10			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	A linguaxe visual. Elementos: punto, liña e plano. As técnicas secas na esencia do debuxo.	10

Cráterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Analizar de xeito guiado as especificidades das linguaxes de diferentes producións culturais e artísticas.	Analiza e reinterpreta de forma esencial linguaxes plásticas que son elaboradas con os elementos esenciais do debuxo.	PE	40
CA2.3 - Realizar diferentes tipos de producións artísticas individuais ou colectivas, integrando racionalidade, empatía e sensibilidade, e seleccionando as técnicas e os soportes adecuados ao propósito.	Realiza, debuxando ou pintando de forma efectiva, producións artísticas propias baseadas no punto, a liña e o plano.		
CA1.5 - Analizar, de forma guiada, diversas producións artísticas, incluídas as propias e as dos seus iguais, desenvolvendo con interese unha mirada estética cara ao mundo e respectando a diversidade das expresións culturais.	Comprende a importancia que tiveron no desenvolvemento do ser humano as vangardas e producións pictóricas abstractas do século XX.	TI	60
CA2.2 - Expresar ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes.	Expresa e traduce conceptos, sentimentos e ideas de forma efectiva en composicións abstractas e figurativas elementais.		
CA2.4 - Desenvolver producións e manifestacións artísticas cunha intención previa, de forma individual ou colectiva.	Desarrolla e explica o proceso creativo en producións e manifestacións artísticas cunha intención previa, de forma individual ou colectiva.		
CA2.5 - Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias.	Utiliza e reinterpreta esencialmente con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna próxima na elaboración de producións propias.		
CA3.1 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes gráficos e visuais, así como os seus procesos e os resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos, procurando e analizando a información con interese e eficacia.	Recoñece os elementos esenciais do debuxo en producións artísticas e comprende o proceso técnico de obtención dos mesmos.		
CA3.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións gráfico-plásticas, tanto artísticas como técnicas, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	Elixe de forma adecuada diversas ferramentas, técnicas e soportes secos para o desenvolvemento de producións propias baseadas no punto, a liña e o plano.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Manifestacións culturais e artísticas máis importantes, incluídas as contemporáneas e as pertencentes ao patrimonio local: os seus aspectos formais e a súa relación co contexto histórico. - A linguaxe visual como forma de comunicación. - Elementos básicos da linguaxe visual: o punto, a liña e o plano. Calidades expresivas e comunicativas. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dúas dimensións. Técnicas secas e húmidas. O seu uso na arte e as súas características expresivas.

UD	Título da UD	Duración
2	A cor e a textura. As técnicas húmidas na cor e a textura plástica.	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Analizar de xeito guiado as especificidades das linguaxes de diferentes producións culturais e artísticas.	Analiza e reinterpreta de forma esencial linguaxes plásticas de diferentes producións culturais e artísticas.	PE	40
CA2.3 - Realizar diferentes tipos de producións artísticas individuais ou colectivas, integrando racionalidade, empatía e sensibilidade, e seleccionando as técnicas e os soportes adecuados ao propósito.	Realiza debuxando ou pintando, usando de forma básica cores e texturas, producións artísticas para o desenvolvemento de producións propias		
CA2.4 - Desenvolver producións e manifestacións artísticas cunha intención previa, de forma individual ou colectiva.	Desenvolve producións e manifestacións artísticas cunha intención previa, de forma individual ou colectiva.		
CA1.5 - Analizar, de forma guiada, diversas producións artísticas, incluídas as propias e as dos seus iguais, desenvolvendo con interese unha mirada estética cara ao mundo e respectando a diversidade das expresións culturais.	Comprende a importancia que tiveron no desenvolvemento do ser humano o impresionismo, o fauvismo e o cubismo.	TI	60
CA2.2 - Expresar ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes.	Expresa e traduce conceptos, sentimentos e ideas de forma efectiva en producións plásticas.		
CA2.5 - Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias.	Utiliza e reinterpreta esencialmente con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna próxima na elaboración de producións propias.		
CA3.1 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes gráficos e visuais, así como os seus procesos e os resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos, procurando e analizando a información con interese e eficacia.	Recoñece as cores e texturas en producións artísticas e comprende o proceso técnico de obtención dos mesmos.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións gráfico-plásticas, tanto artísticas como técnicas, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	Expresa mediante a elección adecuada de diversas ferramentas, técnicas e soportes húmidos e secos para o desenvolvemento de producións propias usando de forma básica cores e texturas.		
CA3.5 - Expor os procesos de elaboración e o resultado final de producións gráfico-plásticas, tanto artísticas como técnicas, realizadas de forma individual ou colectiva, recoñecendo os erros, procurando as solucións e as estratexias máis adecuadas para as mellorar.	Expón e describe de forma esencial o seu proceso de elaboración de produción gráfico- plásticas e técnicas.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Manifestacións culturais e artísticas máis importantes, incluídas as contemporáneas e as pertencentes ao patrimonio local: os seus aspectos formais e a súa relación co contexto histórico. - A linguaxe visual como forma de comunicación. - Elementos de configuración visual: forma, cor e textura. Conceptos e posibilidades expresivas. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dúas dimensións. Técnicas secas e húmidas. O seu uso na arte e as súas características expresivas.

UD	Título da UD	Duración
3	Módulos e estruturas modulares. A percepción visual e a perspectiva.	6

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Analizar, de forma guiada, diversas producións artísticas, incluídas as propias e as dos seus iguais, desenvolvendo con interese unha mirada estética cara ao mundo e respectando a diversidade das expresións culturais.	Comprende a importancia que tiveron no desenvolvemento do ser humano a composición xeométrica e o uso da perspectiva como manifestacións culturais e artísticas.	PE	40
CA3.3 - Experimentar con distintas técnicas bidimensionais e tridimensionais na xeración de mensaxes propias, amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas.	Experimenta de forma esencial con diversas técnicas modulares bidimensionais e tridimensionais.		
CA3.4 - Desenvolver producións gráfico-plásticas, tanto artísticas como técnicas, cunha intención previa, de forma individual ou colectiva.	Experimenta, desenvolve e produce composicións artísticas ou técnicas propias sinxelas bidimensionais, como os patróns textís, lacerías ou atauriques, e tridimensionais, como composicións isométricas o perspectivas.	TI	60

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Manifestacións culturais e artísticas máis importantes, incluídas as contemporáneas e as pertencentes ao patrimonio local: os seus aspectos formais e a súa relación co contexto histórico. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensións. O seu uso na arte e as súas características expresivas.

UD	Título da UD	Duración
4	Xeometría plana. Trazados xeométricos, triángulos e polígonos.	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.4 - Desenvolver producións gráfico-plásticas, tanto artísticas como técnicas, cunha intención previa, de forma individual ou colectiva.	Debuxa, crea e desenvolve composicións técnicas propias sinxelas, usando de forma esencial os elementos euclidianos e os polígonos regulares.	PE	40
CA1.5 - Analizar, de forma guiada, diversas producións artísticas, incluídas as propias e as dos seus iguais, desenvolvendo con interese unha mirada estética cara ao mundo e respectando a diversidade das expresións culturais.	Comprende a importancia que tiveron no desenvolvemento do ser humano a diversos tipos de arquitectura, como a arquitectura islámica ou racionalista.	TI	60
CA3.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións gráfico-plásticas, tanto artísticas como técnicas, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	Expresa conceptos e ideas mediante a elección adecuada de diversas ferramentas técnicas e ferramentas como a escuadra, o cartabón e o compás.		
CA3.3 - Experimentar con distintas técnicas bidimensionais e tridimensionais na xeración de mensaxes propias, amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas.	Practica e debuxa de forma esencial coa xeometría euclidiana bidimensional en composicións técnicas propias.		
CA3.5 - Expor os procesos de elaboración e o resultado final de producións gráfico-plásticas, tanto artísticas como técnicas, realizadas de forma individual ou colectiva, recoñecendo os erros, procurando as solucións e as estratexias máis adecuadas para as mellorar.	Expón e describe de forma esencial oral ou escrita o seu proceso creativo para a elaboración de debuxos e producións artísticas e técnicas.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Manifestacións culturais e artísticas máis importantes, incluídas as contemporáneas e as pertencentes ao patrimonio local: os seus aspectos formais e a súa relación co contexto histórico. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensións. O seu uso na arte e as súas características expresivas. - Introducción á xeometría plana. Trazados xeométricos básicos. Introducción aos sistemas de representación: vistas diédricas.

UD	Título da UD	Duración
5	A arte e a historia. O seu impacto na realidade.	10

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.5 - Analizar, de forma guiada, diversas producións artísticas, incluídas as propias e as dos seus iguais, desenvolvendo con interese unha mirada estética cara ao mundo e respectando a diversidade das expresións culturais.	Analiza de forma ordeada e clara producións artísticas. Describe de maneira suficiente a estética asociada as producións artísticas prehistóricas, da antigüidade e clásicas, describindo elementos fundamentais constructivos, iconográficos e iconolóxicos.	PE	40
CA1.1 - Recoñecer os factores históricos e sociais que rodean as producións plásticas, visuais e audiovisuais máis relevantes, así como a súa función e a súa finalidade, con interese e respecto, desde unha perspectiva de xénero.	Recoñece e analiza de forma esencial os factores sociais e materiais que condicionan as producións plásticas, centrando a análise na perspectiva materialista e con perspectiva de xénero.	TI	60
CA1.2 - Valorar a importancia da conservación do patrimonio cultural e artístico universal e galego a través do coñecemento e a análise guiada de obras de arte.	Entende e valora o patrimonio galego como expresión da cultura propia.		
CA1.3 - Describir propostas plásticas, visuais e audiovisuais de diversos tipos e épocas, analízalas con curiosidade e respecto desde unha perspectiva de xénero.	Describe e analiza de forma esencial propostas artísticas prehistóricas, antigas e clásicas. Recoñece o contexto sociocultural, materias, texturas, cores, iconografía, iconología e elementos fundamentais constructivos.		
CA1.4 - Entender a súa pertenza a un contexto cultural concreto, a través da análise dos aspectos formais e dos factores sociais que determinan diversas producións culturais e artísticas actuais.	Entende e explica a súa propia relación persoal e cultural con diversas obras de arte.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Os xéneros artísticos máis destacados. - Manifestacións culturais e artísticas máis importantes, incluídas as contemporáneas e as pertencentes ao patrimonio local: os seus aspectos formais e a súa relación co contexto histórico.

UD	Título da UD	Duración
6	A linguaxe e a comunicación visual e audiovisual. A imaxe simbólica.	10

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
-------------------------	------------------------	----	---

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.3 - Analizar de xeito guiado as especificidades das linguaxes de diferentes producións visuais e audiovisuais.	Explica e señala de maneira precisa os elementos básicos de comunicación dunha imaxe ou código visual. Signo e significado en señalética, símbolos e logos.	PE	40
CA4.4 - Utilizar con creatividade referencias culturais y artísticas da contorna na elaboración de producións propias.	Explica sintéticamente de maneira oral ou escrita as referencias utilizadas na creación de señalética, símbolos o logos.		
CA1.5 - Analizar, de forma guiada, diversas producións artísticas, incluídas as propias e as dos seus iguais, desenvolvendo con interese unha mirada estética cara ao mundo e respectando a diversidade das expresións culturais.	Comprende a importancia que tiveron no desenvolvemento do ser humano o deseño gráfico e a señalética. Psicoloxía da cor.	TI	60
CA4.1 - Recoñecer os factores históricos e sociais que rodean as producións visuais e audiovisuais máis relevantes, así como a súa función e a súa finalidade.	Explica e desarroia de maneira sintética e suficiente oral ou escrita as causas e relacións dos códigos visuais na cultura occidental (psicoloxía da cor, tipo de lectura ou significado das iconas) comprándolo con outras culturas.		
CA4.2 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes visuais e audiovisuais, así como os seus distintos procesos e resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos.	Analiza e sintetiza de maneira oral ou escrita as técnicas analóxicas ou dixitais cas que se crean e conforman as distintas linguaxes audiovisuais.		
CA4.5 - Desenvolver producións e manifestacións visuais cunha intención previa, de forma individual ou colectiva.	Crea de maneira efectiva, usando línea e cor, producciones visuais. Crea, boceta e debuxa diferentes tipos de símbolos ou logos.		
CA4.6 - Recoñecer os usos e as funcións das producións e das manifestacións artísticas, cunha actitude aberta e con interese por coñecer a súa importancia na sociedade.	Nomea e recoñece dos usos dos códigos visuais, a señalética, os códigos visuais, o deseño gráfico e o deseño de marca na vida diaria.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
- Manifestacións culturais e artísticas máis importantes, incluídas as contemporáneas e as pertencentes ao patrimonio local: os seus aspectos formais e a súa relación co contexto histórico.
- A linguaxe e a comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva e estética. Contextos e funcións.

UD	Título da UD	Duración
7	A fotografía, a publicidade e o comic.	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
--------------------------------	-------------------------------	-----------	----------

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.3 - Analizar de xeito guiado as especificidades das linguaxes de diferentes producións visuais e audiovisuais.	Explica e sinala de maneira precisa os elementos básicos de comunicación das fotografías (encuadres), películas (planos) e cómics.	PE	40
CA4.4 - Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias.	Explica sintéticamente de maneira oral ou escrita as referencias utilizadas na creación analóxica ou dixital de viñetas, tiras cómicas ou encuadres fotográficos.		
CA1.5 - Analizar, de forma guiada, diversas producións artísticas, incluídas as propias e as dos seus iguais, desenvolvendo con interese unha mirada estética cara ao mundo e respectando a diversidade das expresións culturais.	Comprende a importancia que tiveron no desenvolvemento do ser humano a fotografía, o cine, a animación e o cómic.	TI	60
CA2.5 - Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias.	Utiliza e reinterpreta esencialmente con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna próxima na elaboración de fotografías ou tiras cómicas.		
CA4.1 - Recoñecer os factores históricos e sociais que rodean as producións visuais e audiovisuais máis relevantes, así como a súa función e a súa finalidade.	Explica e desarroia de maneira sintética e suficiente oral ou escrita as causas e relacións da linguaxe publicitaria, a fotografía e o cómic comparándoos con outras culturas.		
CA4.2 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes visuais e audiovisuais, así como os seus distintos procesos e resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos.	Analiza e sintetiza de maneira oral ou escrita as técnicas analóxicas ou dixitais cas que se crean e conforman as imaxes, animacións e narracións gráficas.		
CA4.5 - Desenvolver producións e manifestacións visuais cunha intención previa, de forma individual ou colectiva.	Crea de maneira efectiva, dixital e analóxicamente, producións visuais e audiovisuais. Crea, boceta e debuxa viñetas, tiras cómicas ou encuadres fotográficos.		
CA4.6 - Recoñecer os usos e as funcións das producións e das manifestacións artísticas, cunha actitude aberta e con interese por coñecer a súa importancia na sociedade.	Nomea e recoñece os usos dos recursos visuais como a publicidade, a fotografía ou o cómic na vida diaria. Nomea e recoñece os usos dos recursos audiovisuais como a animación e o cine na vida diaria.		

Lenda: IA: Instrumento de Avaliación, %: Peso orientativo; PE: Proba escrita, TI: Táboa de indicadores

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Manifestacións culturais e artísticas máis importantes, incluídas as contemporáneas e as pertencentes ao patrimonio local: os seus aspectos formais e a súa relación co contexto histórico. - A linguaxe visual como forma de comunicación. - A linguaxe e a comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva e estética. Contextos e funcións.

Contidos

- Imaxe fixa, secuencial e en movemento. Características, orixe e evolución. O cómic, a fotografía e os formatos dixitais.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A aprendizaxe na que se basea esta programación está inspirada no modelo constructivista, pois presenta a un alumnado que constrúe, modifica, diversifica e coordina esquemas. Además, promóvense aprendizaxes significativos e memoria comprensiva para perseguir unha funcionalidade clara do coñecemento, propoñendo exercicios e proxectos contextualizados nunha realidade inmediata na vida do alumnado. Isto responde a necesidade de crear aprendizaxes duraderos no tempo, que podan ser reutilizados e considerados en distintos ámbitos da experiencia do alumnado.

U.D. 1 - A linguaxe visual. Elementos: punto, liña e plano. As técnicas secas na esencia do debuxo.

Esta primeira unidade trata os elementos máis esenciais do debuxo; o punto, a liña e o plano; e seu valor expresivo na arte. Esta unidade é eminentemente práctica, aínda que se comeza cunha proxección visual e clase interactiva de 20 min aproximadamente sobre a esencia do debuxo. Estes minutos serven, non só para que o alumnado debata en gran grupo sobre a natureza do debuxo, se non tamén para que a docente exemplifique con creacións artísticas os contidos da materia. Este exemplos poden ser puntillismo, optical art, anime, manga, cómic ou arte abstracto.

As seguintes sesións son prácticas, foméntase unha metodoloxía activa, onde a docente sexa unha guía e soporte da creatividade do alumnado. Nestas sesións plantéxanse tres actividades sinxelas e individuais sobre o punto e a liña. Estas actividades son feitas só con lápis ou, se procede, tinta e grafos. Transversalmente a docente explica métodos e soportes adecuados para estas técnicas secas. Explícase a natureza do grafito do lápis: trátanse as posibilidades tonais, aplicando distintos graos de dureza, as distintas posicións do lápis ou a expresividade da mina. Respecto a tinta a docente explica as distintas formas de aplicala, dende bolígrafo a estilógrafo e os grosos existentes no mercado.

U.D. 2 - A cor e a textura. As técnicas húmidas na cor e a textura plástica.

Esta segunda unidade trata o uso do color e a textura na arte e producións visuais na vida diaria. Esta unidade ten amplos contidos teóricos encuadrados na teoría da cor, en consecuencia, plantéxanse dúas sesións teóricas e interactivas sobre a natureza da cor e a síntese aditiva e sustrativa. Nestas sesións hai unha mostra real do modelo RGB mediante un experimento transversal coa asignatura de tecnoloxía. Por último, na seguinte sesión explícase o modelo CMYK, o círculo cromático e a natureza das cores primarias, secundarias e terciarias. En toda estas sesións é imprescindible o uso do proxector para mostrar e motivar ao alumnado co uso da cor e a súas aplicacións no uso do arte e o deseño.

As seguintes sesións son prácticas, nas que o alumnado terá que experimentar ca cor e a técnica dos lapis de cores. Plantéxase a creación dun círculo cromático e a obtención das nove cores principais só con tres lápis de cor. Con este exercicio traballarase a técnica do lapis de cor: aplicando distintos graos de dureza, distintas posicións do lápis e mestura de pigmentos. A paciencia, tranquilidade e concentración necesarias nesta actividade son fundamentais. A continuación, hai unha sesión teórica 30 minutos sobre a armonía cromática, cores afíns e complementarias e texturas. É imprescindible o uso do proxector e o debate en gran grupo para que a clase sexa interactiva. Plantéxase unha segunda actividade individual que consiste na creación dun bodegón floral baseándose en armonías cromáticas e utilizando texturas baseadas na liña e o punto, utilizadas en actividades anteriores.

Por último, plantéxase de novo unha sesión de 30 min na que se abarca a psicoloxía da cor, cores cálidas e frías, creación de paletas e o uso das texturas na arte... Plantéxanse dúas últimas actividades. A primeira actividade, consistirá na reinterpretación dun cuadro fauvista ou cubista con cores cálidas ou frías e técnica húmidas, como as témperas. Esta actividade será realizada en pequenos grupos de 3-4 persoas. Nesta actividade explórase o uso de técnicas húmidas, a mezcla de pigmentos e obtención das cores ou o uso do pincel grueso e medio. A segunda actividade consistirá no uso de técnicas como o frottage e estampado básico para crear producións plásticas. Esta actividade será realizada en pequenos grupos de 3-4 persoas.

U.D. 3 - Módulos e estruturas modulares. A percepción visual e a perspectiva.

A terceira e última unidade do trimestre trata e introduce de forma intuitiva contidos xeométricos e compositivos.

Comézase cunha sesión teórica de 30 minutos sobre modulación e xeometría e a súa aplicación na arquitectura e deseño. A continuación plantéxanse dúas actividades individuais nas que se pide ao alumnado a creación dun módulo e unha composición partindo del. Por último, hai unha sesión sobre perspectiva cónica básica en debuxo e fotografía. Realízase un exercicio de perspectiva urbana de maneira individual.

U.D. 4 - Xeometría plana. Trazados xeométricos, triángulos e polígonos.

Esta unidade abarca todos os contidos xeométricos e matemáticos da materia. Debido a natureza abstracta e matemática destes contidos esta unidade require dun esforzo maior da docente por exemplificar e demostrar o uso dos contidos na vida real fomentando aprendizaxes significativas. Debido tamén a esta natureza, a unidade require de moitas pero pequenas sesións teóricas sobre procedementos, técnicas e conceptos matemáticos. O uso do proxector e software de xeometrías dinámicas como Geogebra é fundamental.

Comézase abordando os elementos fundamentais da xeometría (punto, recta, plano) e a circunferencia. Propóñense unha serie de exercicios individuais sobre paralelismo e perpendicularidade. A continuación plantéxase a actividade principal na que o alumnado de forma individual deberá trazar tramas de liñas paralelas creando unha figura realista animal. É requerido o uso da cor e as armonías nesta actividade.

A continuación, expóñense conceptos e construcións referentes a suma e resta de segmentos e ángulos, mediatrices e bisectrices. Realízanse unha serie de exercicios fundamentais e sinxelos para finalizar cunha actividade individual sobre deseño a partir de mediatrices. Por último, nesta serie de contidos sobre xeometrías fundamentais, abárcase o Teorema Thales, facendo especial fincapé no procedemento gráfico de división de segmentos. Plantéxase unha serie de exercicios que sempre comprenden o deseño e uso da cor xunto a este teorema gráfico.

Finalmente, a unidade remata con contidos sobre triángulos, cuadriláteros e polígonos regulares. Neste punto da unidade o uso do proxector é fundamental, non só para amosar as construcións xeométricas, se non para explorar o dinamismo das xeometrías planas que tan ríxidas son no papel. Trabáñllanse as construcións particulares de cada polígono e como última actividade en pequenos grupos de 3-4 persoas diséñase unha fachada arquitectónica baseada en hexágonos.

É fundamental dar importancia ao correcto trazado, o grosor das liñas, a exactitude nos cerramentos de figuras planas e a unha presentación clara e limpa dos traballos. Débense añadir cores en moitos exercicios fomentando o uso de coñecementos adquiridos durante o curso.

U.D. 5 - O arte e a historia. O seu impacto na realidade.

Esta unidade é de eminente carga teórica pero todo o énfase se dedicará a que o alumnado empatice cos artistas da época e pinte e se exprese como eles podían facelo. Con esta intención, as sesións divídense en clases teóricas con: Análise en gran grupo de obras da historia da arte, gamificación e produción de actividades gráficas.

Os bloques históricos son a Prehistoria e a súa relación ca arte contemporánea, a antiguidade e a súa relación co comic e a pintura naive e o Clasicismo e a creación do modelo occidental da arte. As actividades están secuenciadas de tal forma que as técnicas e procedementos plásticos sexan diversos e variados.

U.D. 6 - A linguaxe e a comunicación visual e audiovisual. A imaxe simbólica.

Esta unidade comeza o bloque de contidos sobre linguaxe visual e audiovisual e de análise lingüístico. Dentro do posible, a coordinación cas docentes de lingua galega e literatura e lingua castellana e literatura debe ser tida en conta. En todas estas sesións é imprescindible o uso do proxector para mostrar e motivar ao alumnado con códigos visuais e imaxes. O uso da aula de informática tamén é fundamental nesta unidade.

Comézase cunha actividade donde, por parellas, deben tentar identificar os códigos da linguaxe e os elementos básicos dun símbolo. A continuación, en gran grupo e cun exemplo común, a docente guía esa análise en forma de gran grupo e comeza unha clase teórica de 30 minutos aproximadamente. As actividades individuais abarcan o recoñecemento dos elementos básicos das mensaxes e as súas funcións propostas e búsqueda en revistas e periódicos de mensaxes e iconas.

A última parte da unidade abarca a análise e recoñecemento de imaxes figurativas e abstractas. Os coñecementos da quinta unidade sobre historia da arte serán moi necesarios nesta unidade. Dase unha pequena clase sobre a natureza abstracta ou figurativa da imaxe e a iconicidade e significado dalgunhas imaxes como producións culturais. Hai exercicios sinxelos sobre análise de imaxes e unha última actividade pequenos grupos de 3-4 persoas no que hai que deseñar un logo ou portada.

U.D. 7 - A fotografía, a publicidade e o comic.

Esta última unidade pode ser a máis atractiva para o alumnado xa que ten como obxectivo a análise de imaxes,

animación, videoxogos e publicidade. Todos estes elementos rodean a vida do noso alumnado, e pódese xogar con iso para fomentar aprendizaxes significativos e duraderos na vida do noso alumnado. Débense usar recursos audiovisuais como o proxector para mostrar todos os elementos audiovisuais. O uso da aula de informática tamén é fundamental nesta unidade.

Estudiase a imaxe fija e as súas manifestacións: fotografía, publicidade e comic. Abárcanse as características, elementos definidores e exemplos de aplicación que verán no próximo curso da materia no tema do cine e elementos desta linguaxe (tipos de planos e encadres, puntos de vista da cámara e os seus movementos) así como outras linguaxes visuais como o vídeo e a televisión.

Convén organizar seu estudo e desenvolve-lo en grupo. Tras a presentación e a proxección de imaxes, vaise discutir e analizar os conceptos en gran grupo, para despois resumilos en pequenos grupos de traballo. Resolveráanse as láminas das actividades e organízanse traballos de búsqueda e análise doutras imaxes publicitarias. É moi importante a análise crítica (recursos retóricos, utilización de estereotipos como o papel de imaxes femininas na publicidade, analizar anuncios inxeniosos u ocurrentes etc...). Asimismo, traballar o tema de comics con producións actuais occidentais e orientais. Plantéxase unha actividade donde o alumnado de forma individual poderá escoller entre facer unha viñeta ou unha tira poñendo en práctica todos os contidos e coñecementos alcanzados no curso. A competencia dixital trátase coas referencias aos diferentes programas e aplicacións informáticas relacionadas cos temas antes mencionados.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Materiais, recursos didácticos e espazos a emplear nas diferentes unidades didácticas

U.D. 1 - A linguaxe visual. Elementos: punto, liña e plano. As técnicas secas na esencia do debuxo.

Materiais:

- PC, proxector e conexión a internet
- Corcho propio da aula ordinaria de cada curso

Recursos didácticos:

- Proxeccións de vídeos e uso de videoxogos.

Espazos:

- Aula ordinaria

U.D. 2 - A cor e a textura. As técnicas húmidas na cor e a textura plástica.

Materiais:

- PC, proxector e conexión a internet
- Corcho propio da aula ordinaria de cada curso.
- Témperas e acuarelas.
- Pinceis de grosor medio e fino.
- Papel de gramaxe media 150 g/m².

Recursos didácticos:

- Proxeccións de vídeos e uso de videoxogos.
- Placa arduino e iluminación LED.

Espazos:

- Aula ordinaria.

U.D. 3 - Módulos e estruturas modulares. A percepción visual e a perspectiva.

Materiais:

- PC, proxector e conexión a internet
- Corcho propio da aula ordinaria de cada curso.

Recursos didácticos:

- Proxeccións de vídeos e uso de videoxogos.
- Sketch Up, uso do modelado e visionado 3D.

Espazos:

- Aula ordinaria.
- Aula informática.

U.D. 4 - Xeometría plana. Trazados xeométricos, triángulos e polígonos.

Materiais:

- PC, proxector e conexión a internet.
- Corcho propio da aula ordinaria de cada curso.
- Escuadras e cartabóns.
- Compás.

Recursos didácticos:

- Proxeccións de vídeos e uso de videoxogos.
- Geogebra.
- Sketch Up, modelado e visionado 3D.

Espazos:

- Aula ordinaria.

U.D. 5 - O arte e a historia. O seu impacto na realidade.

Materiais:

- PC, proxector e conexión a internet.
- Corcho propio da aula ordinaria de cada curso.

Recursos didácticos:

- Proxeccións de vídeos e uso de videoxogos.
- Lecturas organizadas.

Espazos:

- Aula ordinaria.
- Aula informática.

U.D. 6 - A linguaxe e a comunicación visual e audiovisual. A imaxe simbólica.

Materiais:

- PC, proxector e conexión a internet.
- Corcho propio da aula ordinaria de cada curso.
- Revistas, periódicos e libros.

Recursos didácticos:

- Proxeccións de vídeos e uso de videoxogos.
- Lecturas organizadas.

Espazos:

- Aula ordinaria.
- Aula informática.

U.D. 7 - A fotografía, a publicidade e o comic.

Materiais:

- PC, proxector e conexión a internet.
- Corcho propio da aula ordinaria de cada curso.
- Revistas, periódicos, libros e cómics.

Recursos didácticos:

- Proxeccións de vídeos e uso de videoxogos.
- Lecturas organizadas.

Espazos:

- Aula ordinaria.
- Aula informática.
- Salón de actos.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

A avaliación inicial consiste en tres probas:

En primeiro lugar, plantéxase unha proba para diagnosticar as aptitudes gráfico-plásticas do alumnado así como o seu recoñecemento do espazo tridimensional e da realidade (perspectiva).

A continuación, plantéxase unha segunda proba que consistirá nun cuestionario sinxelo sobre coñecementos básicos de xeometría plana.

Por último, hai unha proba na se pide ao alumnado desenvolver unha produción escrita sobre un tema en relación coa materia e describir as animacións e cómics que consumen.

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	20	20	10	20	10	10	10	100
Proba escrita	40	40	40	40	40	40	40	40
Táboa de indicadores	60	60	60	60	60	60	60	60

Criterios de cualificación:

Proba Escrita: 1 proba por avaliación.

40% (media aritmética ponderada no caso de 2 probas)

+

Láminas: Polo menos 4 láminas por avaliación.

60 % (media aritmética ponderada.)

=

Nota por avaliación

Para nota de aprobado, o alumno deberá obter polo menos unha calificación de 3 nas probas escritas.

Tanto na corrección das láminas como das probas escritas, os criterios de valoración serán os seguintes:

- 60 % Resolución correcta da lámina.
- 20% Precisión e limpeza da lámina.
- 20% Orixinalidade e creatividade na resolución da lámina.

Para a nota de aprobado, o alumnado deberá obter polo menos unha calificación de 3 na proba escrita.

As prácticas son recollidas na data e hora elixida pola persoa docente, se o alumno/a non entrega nesa data a penalización na calificación será elixida polo docente en calquera caso. As prácticas e probas evaluables serán gardadas no departamento de artes plásticas.

Criterios de recuperación:

Os criterios de recuperación da materia son os seguintes:

Para recuperar as diferentes avaliacións deberase facer unha proba escrita cun peso do 100%.

Para recuperar a materia na avaliación extraordinaria de xuño deberase facer unha proba escrita cun peso do 100%.

5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes

Como método de recuperación da materia pendente entrégaselle ao alumnado un cuaderniño de láminas a realizar durante a avaliación, o alumnado debe entregar ao profesor/a da materia o cuaderniño antes da reunión de cada avaliación, en todo caso antes da data límite que se establezca.

O caderniño de láminas ten un peso dun 100% na calificación final da materia pendente.

6. Medidas de atención á diversidade

Na aula conviven necesidades de aprendizaxe tan variadas como alumnos e alumnas, polo que o proceso de ensino-aprendizaxe debe ser adaptado e flexible. Para adaptar o proceso de Ensinanza-Aprendizaxe aos contidos socioculturais do centro e ás características do alumnado, propóñense medidas ordinarias. Estas medidas realízanse sen alterar significativamente os contidos e os criterios de avaliación.

Agrupacións

As actividades teñen diversos agrupamentos: dende actividades en gran grupo, como debates ou explicacións, ata grupos reducidos de tres e catro persoas en proxectos de cuatrimestre, parellas e traballos autónomos individuais para actividades de introdución, repaso e ampliación de contidos.

Coidase que se formen grupos con alumnos con diferentes índices de aprendizaxe. Foméntanse a aprendizaxe entre iguais, deste xeito o alumno máis favorecido pode explicarlle á súa parella para que ambos se beneficien.

Contidos e materiais

Os contidos expóñense por diferentes medios, orais e visuais. Os materiais empregados tamén son diversos, evitando a rutina na aula: libros de texto de consulta, libros de lectura, presentacións, boletíns de exercicios, vídeos, ordenadores con acceso a Internet, etc.

Actividades

Ao comezo do curso realízase unha primeira avaliación xeral dos coñecementos e habilidades do alumnado para identificar as distintas taxas de aprendizaxe do alumnado. O deseño de actividades é fundamental para adaptarse a diferentes ritmos de aprendizaxe, con actividades de reforzo e ampliación. A presenza de actividades iniciais con carácter diagnóstico axuda a coñecer os ritmos do grupo aula ao longo do proceso e adaptar, se é o caso, estas actividades.

A diversidade no grupo-aula sempre está presente, deste xeito, propóñense actividades de reforzo nas que se traballan os contidos mínimos estipulados para superar a materia. Tamén están plantexada actividades de ampliación nas que o alumnado desenvolve e amplía os coñecementos adquiridos na unidade didáctica.

Recuperación

As probas de recuperación están deseñadas para evitar a perda de motivación e o abandono da materia. No caso do alumno/a que teña a materia pendente, facilitaráselles boletíns de exercicios para traballar e facer un seguimento do seu progreso.

Alumnado con necesidades específicas de apoio educativo (NEAE)

As medidas para alumnado NEAE serán elaboradas co departamento de orientación e tendo en conta en todos os casos os protocolos necesarios para a súa elaboración.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7
ET.1 - Comprensión lectora e expresión oral e escrita.	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Comunicación visual e audiovisual.	X	X	X	X	X	X	X
ET.3 - Competencia dixital e uso das Tecnoloxías da Información e Comunicación.			X	X		X	X
ET.4 - Empredemento social e empresarial.	X	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Fomento do espírito crítico e científico.	X	X	X	X	X	X	X
ET.6 - Educación emocional e en valores.	X	X	X	X	X	X	X
ET.7 - Igualdade de xénero.	X	X	X	X	X	X	X
ET.8 - Educación para a saúde e afectivo - sexual.					X	X	X
ET.9 - Educación para a sustentabilidade e o consumo responsable.	X	X			X	X	X

Observacións:

Comprensión lectora e expresión oral e escrita

É necesario o fomento de lecturas organizadas e complexas, xa que a comunicación actual está dominada por lecturas rápidas e concisas, acompañadas de elementos visuais estimulantes. A capacidade de concentración, a capacidade oral escrita, a paciencia para ler un libro e o desenvolvemento da imaxinación son elementos que se favorecen coa lectura.

Competencia dixital e uso das TIC

Impúlsase o uso das tecnoloxías da información e da comunicación como ferramenta para desenvolver tarefas de ensino-aprendizaxe dun xeito atractivo para o alumnado.

Empredemento social e empresarial

O desenvolvemento e traballo do espírito emprendedor social e empresarial e da actitude creativa é un dos obxectivos que se perseguen con actividades que comprenden habilidades creativas e autónomas propias do deseño. Ademais, foméntase e valorase o traballo en equipo e actitudes de compañeirismo e respecto mutuo cos distintos colectivos.

Fomento do espírito crítico e científico

O coñecemento, desenvolvemento e a análise de producións artísticas e técnicas das actividades perseguen que o alumnado sexa consciente da realidade que o rodea, fomentando así unha crítica obxectiva e científica baseada no coñecemento adquirido durante o curso.

Educación emocional e en valores e Igualdade de xénero

En canto á educación emocional e en valores, fomentárase o respecto e a igualdade de trato en todas as actividades do grupo sen caer en estereotipos de xénero. Ademais, a materia é tratada cunha perspectiva de xénero permanente, non só promovendo o coñecemento de referentes diversos, senón tamén influíndo no potencial da materia como ferramenta para construír un mundo igualitario.

Educación para a saúde e afectivo - sexual

O tema do amor e as relacións afectivas son recurrentes en multitude de producións plásticas, razoar e tratar temas como o consentimento, o cariño ou os afectos é fundamental para comprender o arte e a realidade humana e social.

Educación para a sustentabilidade e o consumo responsable

Durante todo o proceso creativo con distintas técnicas e ferramentas artística infórmase ao alumnado do impacto ambiental para xerar conciencia ambiental e climática.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Roteiro pola cidade vella de Ourense.	Plantéxase un roteiro para apreciar o pasado clásico e medieval da cidade de Ourense. Proponse un traballo de debuxo e fotografía no percorrido plantexado.		X	

8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro

Indicadores de logro
Adecuación da programación didáctica e da súa propia planificación ao longo do curso académico
(P) Revísase a programación para comprobar o seu grao de cumprimento cunha periodicidade quincenal.
(P) Dase a coñecer a programación ao alumnado e se lle facilita o acceso ao contido da mesma por medios dixitais (aula virtual, espazo web, etc)
(P) Fanse anotacións durante as revisións da programación para a mellora e optimización da mesma de cara a vindeiros cursos.

Metodoloxía empregada
(M) O alumnado entende a dinámica de traballo na aula e a segue sen problema.
(M) O emprego da aula virtual é axeitado por parte do alumnado. Acceden regularmente aos contidos e fan as entregas seguindo as instrucións dadas.
(M) Impleméntanse rúbricas nos exercicios prácticos para que o alumnado poda coñecer os aspectos que se avalían?.
(M) Deséñase algunha práctica para facer en grupo?
(M) O grao de participación do alumnado nos exercicios prácticos de grupo é axeitado?
(M) Amósanse suficientes exemplos para que o alumnado teña referencias dos exercicios prácticos que debe desenvolver?
(M) Hai un diario de clases dispoñible online para o alumnado onde se indica a materia/o traballo realizado en cada sesión.
Medidas de atención á diversidade
(AD) A programación contempla a atención á diversidade?
(AD) Dispónse de toda a información relativa ao alumnado antes do comezo do curso?
(AD) - Tense en conta a AD na organización da aula e na creación de grupos para os traballos?
(AD) - Coñécense e aplícanse os protocolos pertinentes no caso de ser necesario?
(AD) - Adáptanse as probas escritas e os exercicios prácticos ao alumnado que o precise, seguindo criterios e recomendacións obxectivos?
Clima de traballo na aula
(M) O grao de participación durante as explicacións é axeitada? Aínda que en diferente grao, participa todo o alumnado?
Outros
(AV) - Os instrumentos de avaliación empregados, así como o seu peso, correspóndense co previsto na programación didáctica.
(AV) - Tras a realización dun exercicio práctico, valórase a idoneidade do mesmo e o grao de resposta dado polo alumnado?
(AV) - O alumnado coñece os criterios de avaliación e o peso na cualificación das probas escritas e exercicios prácticos.
(AV) - Unha vez rematado un trimestre, deseñase un plan de recuperación para o alumnado que precise recuperar a materia?
(AV) - No deseño das probas e exercicios prácticos téñense en conta as competencias clave?

Descrición:

Para levar a cabo unha adecuada avaliación da práctica docente, é necesario ter en conta:

- Establecer indicadores de logro que servirán para comprobar o funcionamento da programación e valorar a actuación propia como docente.
- Deseñar un procedemento adecuado para recoller os datos correspondentes que permitan valorar a situación.
- Analizar os resultados obtidos.
- Propoñer e incorporar as medidas de mellora que sexan necesarias.

Os indicadores de logro organízanse en torno a catro apartados:

- (P) Programación.
- (M) Metodoloxía.
- (AD) Atención á diversidade.
- (AV) Avaliación.

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

A programación de Educación Plástica, Visual e Audiovisual realizarase con anterioridade ao comezo do curso académico. Para a súa realización terase en conta:

- Os cambios ou axustes normativos que puideran terse producido con aplicación no novo curso.
- As anotacións e propostas de mellora do curso anterior que se fixeron constar na correspondente memoria do departamento.

A avaliación do proceso de ensino-aprendizaxe realizarase ao remate de cada unidade didáctica, para identificar carencias no alumnado, e en cada trimestre, unha vez obtidos os resultados da avaliación.

Durante o curso farase un seguimento da programación cunha periodicidade mensual. Comprobarase o grao de consecución dos obxectivos e os aspectos destacados e faranse constar nas actas das reunións de departamento.

En canto ao procedemento de seguimento, as ferramentas empregadas para analizar os indicadores de logro, entre outros, poden consistir en:

- Folla de rexistro onde ir anotando os aspectos máis cuantificables.
- Diario de aula.
- Rúbrica de autoavaliación que facilite cuantificar o grao de consecución de aspectos concretos;
- Estatísticas de resultados.
- Cuestionarios e enquisas ao alumnado.

9. Outros apartados