

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	3º ESO	2	70

Réxime

Réxime xeral-ordinario

Contido	Páxina
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	4
3.1. Relación de unidades didácticas	5
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	7
4.1. Concrecións metodolóxicas	13
4.2. Materiais e recursos didácticos	16
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	17
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	17
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	18
6. Medidas de atención á diversidade	18
7.1. Concreción dos elementos transversais	19
7.2. Actividades complementarias	23
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	23
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	24
9. Outros apartados	24

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. De feito, o enfoque eminentemente práctico da materia leva consigo que o alumnado se inicie na

Edificio Administrativo San Caetano, s/n

15781 Santiago de Compostela

www.edu.xunta.gal Páxina 118 de 491

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 artículanse 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, «Exposición 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 - Apropiarse 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

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
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
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	GÉNEROS ARTÍSTICOS (DEL RENACIMIENTO A LA EDAD CONTEMPORÁNEA). MANIFESTACIONES CULTURALES Y ARTÍSTICAS. PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO ESPAÑOL	Es una propuesta en forma de recorrido desde el Renacimiento hasta las vanguardias del siglo XX y actuales Entendemos que para un nivel de 2º o 3º de secundaria es más adecuado puesto que ya han visto referencias histórico - culturales en otras materias, y puedan trabajar temas que van desde el arte renacentista en adelante hasta llegar a las vanguardias artísticas del siglo XX con una perspectiva más madura y con una terminología del mundo del arte más rica y completa. Los contenidos de esta unidad tienen gran conexión con la historia del arte y se pueden trabajar de forma interdisciplinar con otras materias como geografía e historia.	5	3	X		
2	LA PERCEPCION VISUAL. ILUSIONES OPTICAS. FIGURAS IMPOSIBLES	Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad.	10	6	X		
3	ELEMENTOS DE LA IMAGEN. EL PUNTO, LA LINEA Y EL PLANO	Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva. Punto, línea y plano. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y	10	6	X		
4	LA LUZ. EL COLOR. LAS TEXTURAS.	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas:	11	8	X		

UD	Título	Descripción	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
4	LA LUZ. EL COLOR. LAS TEXTURAS.	<ul style="list-style-type: none"> ¿ Luz / el claroscuro. ¿ Utilización expresiva del color. ¿ La textura, diferentes tipos. ¿ Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales. 	11	8	X		
5	LA COMPOSICIÓN	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio	11	8		X	
6	TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA EN EL ARTE	<p>Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p> <p>El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p> <p>Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos</p>	11	8		X	
7	TRAZADOS GEOMÉTRICOS. COMPOSICIONES MODULARES	<p>Geometría plana y trazados geométricos: Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.</p> <p>Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.</p>	11	8		X	
8	LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	<p>Sistemas de representación y sus aplicaciones.</p> <p>Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.</p> <p>Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.</p> <p>Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p>	11	8		X	
9	LA COMUNICACIÓN VISUAL. EL CINE. LA ANIMACIÓN. MULTIMEDIA	<ul style="list-style-type: none"> ¿ Contextos y funciones en el lenguaje y la comunicación visual. ¿ Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. ¿ Significación de las imágenes: <ul style="list-style-type: none"> significante -significado, símbolos e iconos. ¿ Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición ¿ Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. ¿ Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales. ¿ El proceso de elaboración del 	10	8			X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
9	LA COMUNICACIÓN VISUAL. EL CINE. LA ANIMACIÓN. MULTIMEDIA	mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.	10	8			X
10	LA IMAGEN DIGITAL. PROGRAMAS DE DISEÑO Y MANIPULACIÓN DE IMÁGENES DIGITALES. TÉCNICAS BÁSICAS DE ANIMACIÓN Y VÍDEO	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	10	7			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	GÉNEROS ARTÍSTICOS (DEL RENACIMIENTO A LA EDAD CONTEMPORÁNEA). MANIFESTACIONES CULTURALES Y ARTÍSTICAS.PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO ESPAÑOL	3

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
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, e describir as súas particularidades e o seu papel como transmisoras de conceptos, valores e convicións, con interese e respecto, desde unha perspectiva de xénero.	Valorar los factores históricos	PE	100
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.	Valorar la necesidad de conservación		
CA1.3 - Analizar diversas producións artísticas e culturais, incluídas as propias e as dos seus iguais, desenvolvendo con interese unha ollada estética cara ao mundo e respectando a diversidade das expresións culturais.	Ser capaz de crítica		
CA1.4 - Seleccionar e describir propostas plásticas, visuais e audiovisuais de diversos tipos e épocas, analízalas con curiosidade e respecto desde unha perspectiva de xénero, e incorporalas á súa cultura persoal e o seu imaxinario propio.	Distinguir épocas		
CA1.5 - Argumentar a satisfacción producida pola recepción da arte en todas as súas formas e vertentes, compartindo con respecto impresións e emocións, e expresar a opinión persoal de forma aberta.	Argumentar sensaciones		
CA1.6 - Explicar 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.	Analizar aspectos formales		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Os xéneros artísticos. - Manifestacións culturais e artísticas clave ao longo da historia, incluídas as contemporáneas e as pertencentes ao patrimonio local: análise dos seus aspectos formais e do seu contexto histórico. Particularidades do patrimonio artístico galego. - As formas xeométricas na arte e na contorna: xeometría na natureza, a arquitectura e o deseño de obxectos cotiáns.

UD	Título da UD	Duración
2	LA PERCEPCION VISUAL. ILUSIONES OPTICAS. FIGURAS IMPOSIBLES	6

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	. Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores)	PE	100
CA2.3 - Explicar, de forma razoada, a importancia do proceso que media entre a realidade, o imaxinario e a produción, superando estereotipos e amosando un comportamento respectuoso coa diversidade cultural.	Crea composicións aplicando procesos creativos sencillos, mediante propostas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.		

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

Contidos
- A percepción visual. Introducción aos principios perceptivos, elementos e factores.

UD	Título da UD	Duración
3	ELEMENTOS DE LA IMAGEN. EL PUNTO, LA LINEA Y EL PLANO	6

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

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores)	PE	100
CA2.3 - Explicar, de forma razoada, a importancia do proceso que media entre a realidade, o imaxinario e a produción, superando estereotipos e amosando un comportamento respectuoso coa diversidade cultural.	Crea composicións aplicando procesos creativos sencillos, mediante propostas por escrito ajustándose a los objetivos finais. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.		

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

Contidos
- Posibilidades expresivas e comunicativas dos elementos visuais: elementos básicos, forma, cor e textura.

UD	Título da UD	Duración
4	LA LUZ. EL COLOR. LAS TEXTURAS.	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	Realiza modificacións del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composicións sencillas. Representa con claroscuro la sensación espacial de composicións volumétricas sencillas.	PE	100

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

Contidos
- Posibilidades expresivas e comunicativas dos elementos visuais: elementos básicos, forma, cor e textura.

UD	Título da UD	Duración
5	LA COMPOSICIÓN	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Analizar de xeito guiado as especificidades das linguaxes de diferentes producións culturais e artísticas, establecendo conexións entre elas, e incorporalas con creatividade nas producións propias.	Utiliza con propiedade as técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	PE	100
CA2.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.		
CA2.4 - Realizar un proxecto gráfico-plástico, con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas.	Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propostas por escrito ajustándose a los objetivos finales 3.2.Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o Decorativo.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas e comunicativas dos elementos visuais: elementos básicos, forma, cor e textura. - A composición. Conceptos de equilibrio, proporción e ritmo aplicados á organización de formas no plano e no espazo.

UD	Título da UD	Duración
6	TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA EN EL ARTE	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes artísticas, así como os seus procesos e resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos, procurando e analizando a información con interese e eficacia.	Utiliza con propiedade las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	PE	100

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	Identifica y representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo, cerca lejos, proximidad lejanía		
CA3.3 - Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias, amosando unha visión persoal.	<p>Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones..</p> <p>3.1.Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dúas dimensións. Técnicas secas e húmidas. O seu uso na arte e as súas características expresivas. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensións. O seu uso na arte e as súas características expresivas.

UD	Título da UD	Duración
7	TRAZADOS GEOMÉTRICOS. COMPOSICIONES MODULARES	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.4 - Realizar un proxecto artístico, con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas de creación gráfico-plástica.	Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos 2.1Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	PE	100

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

Contidos
- O proceso creativo a través de operacións plásticas: manipular, reproducir, illar, transformar e asociar.

UD	Título da UD	Duración
8	LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.5 - Expor os procesos de elaboración e o resultado final de producións gráfico-plásticas, realizadas de forma individual ou colectiva, recoñecendo os erros, procurando as solucións e as estratexias máis adecuadas para as mellorar, e valorando as oportunidades de desenvolvemento persoal que ofrecen.	Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	PE	100

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Introducción aos sistemas de representación. Sistema diédrico: vistas. O esbozo isométrico. - Factores e etapas do proceso creativo. Elección de materiais e técnicas, realización. O esbozo.

UD	Título da UD	Duración
9	LA COMUNICACIÓN VISUAL. EL CINE. LA ANIMACIÓN. MULTIMEDIA	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Analizar de xeito guiado diversas producións visuais e audiovisuais, incluídas as propias e as dos seus iguais, desenvolvendo con interese unha ollada estética cara ao mundo e respectando a diversidade das expresións culturais.	Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	PE	100
CA4.2 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes visuais e audiovisuais, así como os seus procesos e resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos, procurando e analizando a información con interese e eficacia.	Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica		
CA4.3 - Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións audiovisuais propias, amosando unha visión persoal.	Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - Imaxes visuais e audiovisuais: lectura e análise.

Contidos
- Imaxe en movemento. Características, orixe e evolución. O cine e a animación.

UD	Título da UD	Duración
10	LA IMAGEN DIGITAL.PROGRAMAS DE DISEÑO Y MANIPULACIÓN DE IMÁGENES DIGITALES. TÉCNICAS BÁSICAS DE ANIMACIÓN Y VÍDEO	7

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.4 - Realizar un proxecto audiovisual con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais ou audiovisuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas.	Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica 8.1.Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada 8.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes	PE	100
CA4.5 - Recoñecer os diferentes usos e as funcións das producións e das manifestacións visuais e audiovisuais, e argumentar de forma individual ou colectiva as súas conclusións acerca das oportunidades que poden xerar, cunha actitude aberta e con interese por coñecer a súa importancia na sociedade.	. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica		
CA4.6 - Expor os procesos de elaboración e o resultado final de producións audiovisuais, realizadas de forma individual ou colectiva, recoñecendo os erros, buscando as solucións e as estratexias máis adecuadas para melloralas, e valorando as oportunidades de desenvolvemento persoal que ofrecen.	Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada		

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

Contidos
- Técnicas básicas para a realización de producións audiovisuais sinxelas, de xeito individual ou en grupo. Experimentación en contornas virtuais de aprendizaxe.

4.1. Concrecións metodolóxicas

BLOQUE A
UD1

- Esta unidade require unha metodoloxía activa, aunque tenga gran carga teórica. Tras una presentación general de la unidad, se trabaxará en diferentes días los contenidos teóricos (página 9¿30), en 3o 4 sesiones, 3-4 páginas, leyendo los contenidos de las páginas del recorrido histórico con la ayuda de material audiovisual, cañón de proyección etc. Hacer resúmenes de los diferentes géneros, trabajando por grupos, las características de cada época, nombre, lugares, significados importancia etc., con una puesta en común al fina l de cada sesión y debate de temas como la

importancia de la conservación del patrimonio artístico y arquitectónico No más de 1 hora de contenidos teóricos. Resolver en grupos las actividades de autoevaluación

- La segunda hora se resuelven las actividades de las diferentes laminas. Se pueden ampliar los contenidos buscando información en Internet, buscar más ejemplos, monumentos, museos. visitar direccione web, buscar más ejemplos de geometría en el entorno etc. Insistir y dar mucha importancia al tema de patrimonio histórico local o provincial que tenga conexión con alguno de los contenidos trabajados

- Esta unidad se complementa con una visita a un museo o monumento del territorio, en función de la disponibilidad horaria y de la realidad de cada centro, actividad que tiene que estar planificada y recogida en el Plan anual del centro.

BLOQUEB

UD2

Se partirá de una metodología activa, motivadora y constructivista; se proporcionará al alumno los elementos de búsqueda e investigación para llegar a entender por sí mismos los contenidos de la materia. Se darán a conocer los conceptos básicos bien definidos y acotados, evitando ambigüedades.

Primeo trabajaremos los conceptos teóricos que vienen en el libro con los ejemplos adjuntos, se proyectarán las imágenes se buscara la solución y trabajando en común Debe quedar clara la diferencia entre ilusión óptica (engaño visual) figura imposible (rompe la lógica de la construcción visual y de la perspectiva) y figura ambivalente 8 diferentes figuras en una imagen).

UD3

El profesor realizara una breve presentación de los contenidos de la Unidad mediante una proyección de estos o resumen escrito de los contenidos, teóricos del libro de teoría para identificar y valorar la importancia del punto, la línea y el plano, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones grafico plásticas propias y ajenas, como obras de arte que se mencionan en el texto, pintores puntillistas, obras de Optical art etc.

Incidir en los conceptos clave como: expresividad del punto, tipos de líneas, definir formas mediante puntos, expresividad de la línea, ritmos lineales, líneas para definir formas y volúmenes, proceso para realizar un dibujo a mano, normas para trabajar con lápices de grafito, carboncillo y lápices de colores, el claroscuro, definición de volúmenes con luces y sombras.

En grupos realizar y experimentar con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color y de otras técnicas como los rotuladores o la pluma con tinta. Buscar la creación de composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.

UD4

Es una unidad de contenidos teórico-prácticos. Hacer una introducción al tema leyendo los contenidos teóricos del libro de teoría El/la profesor/a realizará una breve presentación de los contenidos de la Unidad mediante una proyección de los mismos o resumen escrito de los contenidos del libro de teoría, incidiendo en los conceptos clave como: la luz como fenómeno natural y su efectos en la percepción del entorno, objetos, formas y colores la teoría del color, colores pigmento, color luz, colores primarios y secundarios, gamas frías y cálidas y técnicas de color. concepto de textura y tipos de texturas (mostrar ejemplos variados e incluso buscar imágenes en internet o en bancos de imágenes).

UD5

Es una unidad de contenidos teórico-prácticos.

El/ la profesor (a) realizará una breve presentación de los contenidos de la Unidad, mediante una proyección de estos o resumen escrito de los mismos del libro de teoría. Se analizarán los conceptos de proporción ritmo y simetría mediante el estudio de los diferentes ejemplos que aparecen en el libro, y se buscarán nuevos ejemplos, dibujando esquemas a mano alzada de los diferentes casos, proporción-desproporción, equilibrio desequilibrio, simetría-asimetría buscando, por ejemplo, la proporción entre las partes y el todo, en los cánones de escultura, verificando si se cumple en número de módulos en los diferentes cánones

Se debe trabajar en grupos y comparar y valorar resultados.

Se pueden trabajar diferentes ejemplos de ritmos visuales con líneas, puntos o formas repetitivas. Hay numerosos ejemplos de aplicación. Asimismo, se compararán diferentes técnicas de trazado lineal y color para realizar composiciones sencillas en las que se expresen quietud, calma, movimiento etc., Como pueden ser corrientes de agua, nubes, formas vegetales, hojas, ramas, árboles.

BLOQUEC

UD6

Es una unidad de contenidos teórico-prácticos, en la que prima la experimentación y la valoración de las diferentes técnicas y recursos. Hacer una introducción al tema leyendo los contenidos teóricos del libro de teoría para identificar los diferentes recursos y técnicas de la expresión plástica. Iniciaremos con el proceso de realización de un Dibujo, explicando pasos como el encuadre, encajado y proporción, con recurso clásicos como la extensión del lápiz con la mano y calcular λa ojo λ la proporción, el reparto del espacio de trabajo en el soporte, la definición de formas

mediante simples trazo etc.; introducir los conceptos de boceto y croquis como formas básicas de representación. Experimentar diferentes cualidades de los lápices, manipulándolos correctamente, como se consiguen efectos de sombras a lápiz tumbado. Experimentar diferentes efectos con los carboncillos, el uso del difumo, incluso la extensión de las sombras con las yemas de los dedos, el uso de la goma de borrar para crear zonas de luz y sombra etc. Es muy conveniente que al trabajar en grupos., comenten y valoren resultados y saquen conclusiones Asimismo experimentar con las diferentes técnicas de color comenzando con los lápices de color, como utilizarlos de forma eficaz, definiendo zonas de color mediante suaves rayados en aspa, comprobar que no son adecuados para saturar de color, es una técnica de trazado lineal no de relleno como puede ser un pincel y un color líquido. No se trata de alcanzar resultados espectaculares sino de experimentar, valorar y comparar.

Experimentar con los rotuladores de colores, igualmente adecuados para trazados lineales o en todo caso con rotuladores anchos para definir zonas de mayor extensión del color. Experimentar con barras de pasteles y ceras, eligiendo colores y soportes a adecuados, se pueden usar cartulinas de diferente color y textura para ver los resultados que se pueden conseguir utilizando el color del fondo.

Analizar cómo se pueden conseguir texturas interesantes, incluso frotando y extendiendo los colores con los dedos, comprobar cómo es posible utilizar técnicas mixtas como pasteles con rotuladores o lápices.

Experimentar con técnicas húmedas en particular las témperas, elegir soportes adecuado que no se reblandezcan al contacto con el líquido, comprobar diferentes pinceladas, como se puede trazar línea o rellenar de color y saturar zonas etc.

Definir plantillas de formas para practicar estarcidos (flores, siluetas de animales.).

Iniciar a la técnica de collage con ejemplos sencillos como el que se indica en la actividad (cara de un animal como un perro, troceando zonas y aplicando diferentes papeles o colores recortados de revistas o de cartulinas de color). El tema del collage requiere un tratamiento específico; explicarlo como un proyecto: objetivos a conseguir, medios y proceso de trabajo (borradores de los diseños y diferentes formas que integran el collage, elección de materiales, papel, cuerda, cartulina, recortes...). Requiere ver ejemplos, realizar algunos ejemplos colectivos de dibujos de apuntes o bocetos. Hay múltiples ejemplos en los textos de arte.

Es una Unidad en la que lo primordial experimentar, buscar resultados en grupos, valora exponiendo criterios para elegir las técnicas, buscar aciertos y errores y obtener conclusiones y ser críticos.

UD7

Es una unidad eminentemente práctica, donde hay que combinar los conocimientos teóricos con su aplicación práctica. Se pueden ir estudiando los diferentes trazados geométricos y realizar las láminas. El / la profesor/a se puede apoyar en proyecciones o videos tutoriales que explicar el proceso a seguir en cada caso. Interesa también aplicar actividades de metodologías por descubrimiento o resolución de problemas a partir de las condiciones geométricas que den cumplir los diferentes trazados 'como la teoría de los lugares geométricos, analizando en grupos características de figurase. Polígonos, óvalos, espirales o los numerosos casos de enlaces entre rectas y curvas o curvas entre sí. En particular la construcción de polígonos, tangencias y curvas técnicas exige una mayor atención y cuidado en su trazado. Dar importancia al correcto trazado, el grosor de las líneas, la exactitud en los cerramientos de figuras planas y a una presentación clara y limpia de los trabajos. Se pueden añadir colores en algunos casos para resaltar respuestas o puntos clave (vértices, centros.)

UD8

Se trabajarán los abundantes contenidos teóricos de la unidad, en particular los diferentes sistemas de proyección, y las soluciones que aporta cada uno en la representación en formatos planos de objeto en 3D, volúmenes. Con la ayuda del proyecto se irán analizando los diferentes ejemplos y sus soluciones.

Utilizar diferentes recursos e instrumentos de dibujo como son los colores (lápices, rotuladores) para resaltar soluciones, diferentes caras o superficies en una misma vista, ejes. Líneas de correspondencia entre vistas etc.

Se pueden resolver en grupo algunas de las actividades, como los ejemplos de vistas diédrica. Incidir en el Interés por la búsqueda de nuevas soluciones formales en la representación de formas que suponen los sistemas de proyección y los trazados en perspectiva como solución formal de la representación tridimensional en soportes planos. Valoración de la capacidad de visión espacial para visualizar formas tridimensionales.

BLOQUED

UD9

Analizar diferentes encuadres y escenas de películas haciendo una selección de estas. Hay mucho tutoriales internet (YouTube) que ayudan con el tema

Trabajar en grupos. Resolver las actividades de las láminas y añadir ejemplos que sirvan para identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes...así como para reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

Profundizar los contenidos del libro en aspectos como poder distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado, símbolos e iconos

En grupos buscar imágenes, anuncios etc. que sirvan para describir, analizar e interpretarlas distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la mismas y saber distinguir entre significante y significado en los signos

visuales. Otras posibilidades son buscar imágenes y analizarlas para saber diferencia imágenes figurativas de abstractas, reconocer distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes extrayendo conclusiones e interpretando su significado.

UD10
Es una unidad con contenidos teórica-prácticos de gran aplicabilidad por su cercanía con el entorno digital en que vive nuestro alumnado y nosotros

Requiere una planificación rigurosa, porque parte de los contenidos exige el uso de herramientas digitales como puede ser el manejo de programas de diseño como Gimp y Photoshop. Hemos optado por Gim en particular por ser un software libre y de fácil descarga y gratuita. Es un programa muy versátil y a un nivel básico se pueden realizar muchos ejercicios de fácil resolución, como los que se indican en el libro de texto o en las actividades propuestas, cambio de colores, inserción y transformación de figuras etc...además de existir multitud de tutoriales muy sencillos de seguir y con resultados gratificantes en cuanto a las imágenes y ejercicios que se pueden realizar tiene una gran similitud con Photoshop pero no son iguales, además de ser el último de pago. Lo mismo sucede con los programas de animación. Hay que partir de un diseño de un personaje al que

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Recursos didácticos

Bloque A

UD1
Esta unidad se complementa con una visita a un museo o monumento del territorio, en función de la disponibilidad horaria y de la realidad de cada centro, actividad que tiene que estar planificada y recogida en el Plan anual del centro.

Bloque B

UD2
proyector para motivar con diferentes ejemplos de ilusiones ópticas de diferente tipo, movimiento, paralelismo, relieve. así como ejemplos atractivos de figuras imposibles y ambivalentes. Conviene resolverlas diferentes actividades en grupo para compartir conocimientos y destrezas. Es un tema muy rico y atractivo y se pueden encontrar numerosísimos ejemplos en libros e internet, por ejemplo, las figuras imposibles de Escher. Conviene diseñar nuevos ejemplos o a partir de ejemplos resueltos,

UD3
Ambos textos (teoría y actividades). Cañón de proyección (se va a disponer en la web de la editorial de los textos en formato PDF y Word). Un par de quipos informáticos para consultas vía internet o materiales didácticos. Materiales para dibujo y Pintura.

UD4
Cañón de proyección (se va a disponer en la web de la editorial de los textos en formato PDF y Word). Un par de quipos informáticos para consultas vía internet o materiales didácticos.

Materiales para dibujo y Pintura. Equipos de grupo: diferentes cajas de lápices, rotuladores, ceras y pasteles de color), equipos de pinturas al Gouach/ tempera, soportes (las propias laminas del libro de actividades) otros soportes e de papel grueso (gramaje superior y cartulinas adecuadas para estas técnicas)

UD5
compararán diferentes técnicas de trazado lineal y color para realizar composiciones sencillas en las que se expresen quietud, calma, movimiento etc., Como pueden ser corrientes de agua, nubes, formas vegetales, hojas, ramas, árboles.

Bloque C

UD6
Se deben usar recursos audiovisuales como el proyector para motivar el tema del COLLAGE y sus aplicaciones en el

arte, diseño, publicidad. Es conveniente indagar a través de Internet y buscar ejemplos

UD7

Ambos textos (teoría y actividades). Cañón de proyección. Instrumentos de dibujo, lápices finos, escuadras, compas.

UD8

Utilizar diferentes recursos e instrumentos de dibujo como son los colores (lápices, rotuladores) para resaltar soluciones, diferentes caras o superficies en una misma vista, ejes. Líneas de correspondencia entre vistas etc.

BloqueD

UD9

Se deben usar recursos audiovisuales para motivar en temas como la lectura de imágenes, la comunicación visual, incluso trabajar temas como la publicidad y los carteles, indagando a través de Internet y ver ejemplos en revistas o direcciones Web. Los conceptos y definiciones vienen explicados en el libro de teoría; hacer un resumen mediante la prueba de autoevaluación (los que trae cada U.D. para los contenidos mínimos).

UD10

Imágenes digitales y manejo de programas, imágenes animadas y manejo de programas, proyecto publicitario como resumen de todo lo visto.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Se tendrán en cuenta los primeros trabajos, así como actitud y comportamiento.

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	UD 8	UD 9	UD 10
Peso UD/ Tipo Ins.	5	10	10	11	11	11	11	11	10	10
Proba escrita	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Unidade didáctica	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	100
Proba escrita	100

Criterios de cualificación:

PE: 1 prueba por evaluación.

50% (media aritmética ponderada en el caso de 2 pruebas)

+

LP: Al menos 5 láminas por evaluación.

50 % media aritmética ponderada.

=

Nota evaluación

Para nota de aprobado, el alumno deberá obtener al menos una calificación de 3 en las pruebas escritas.

Para nota de aprobado, el alumno deberá obtener al menos una calificación de 3 en la prueba escrita.

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

El trabajo con las láminas requiere prestar una atención y concentración mientras el profesor explica los conocimientos necesarios, por lo tanto el alumno que por su comportamiento inadecuado, además de distraerse él, impida la concentración y proceso de aprendizaje a sus compañeros de aula, se le impondrá una penalización de 2 puntos sobre 10 en la lámina sobre la que se esté trabajando.

Cuando el alumno no entregue una lámina en la fecha establecida por el profesor, tendrá una penalización de dos puntos si la entrega en menos de cinco días y de un punto añadido a esa penalización cada semana de retraso en su entrega.

Para que las láminas se tengan en cuenta para la nota de cada evaluación, los alumnos deberán entregar las realizadas en la evaluación en la fecha que el profesor les indique en fecha previa a la evaluación. La falta de entrega de alguna lámina supondrá que sea considerada con valor cero en el cómputo de la calificación de esa evaluación y convocatoria ordinaria final, de ser el caso.

Criterios de recuperación:

Para recuperar las diferentes evaluaciones se deberán entregar de nuevo bien hechos los trabajos con nota inferior a 5. Para recuperar se volverá a hallar la nota media entre todos los de la evaluación, que deberá ser mayor de 4 sobre 10.

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

Se les entrega a los alumnos láminas a realizar durante la evaluación, que deberán entregar al profesor de la materia y curso antes de la reunión de cada evaluación y en todo caso en la fecha límite que éste establezca.

6. Medidas de atención á diversidade

La evaluación educativa es un instrumento de seguimiento y de valoración de los resultados obtenidos y de nuestra propia actividad como docentes, así como herramienta para la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje. La evaluación a lo largo del curso será continua y formativa

La evaluación continua exige asistencia a clase y seguimiento del trabajo en clase o fuera, mediante diferentes instrumentos de evaluación y calificación como son:

Presentación y limpieza de los trabajos realizados: Esta materia tiene un gran carga procedimental o aplicación práctica, por lo que las actividades y láminas propuestas serán de entrega obligatoria en su gran mayoría y dentro de los plazos que fije cada profesor o profesora (evidentemente con dosis de flexibilidad). El sistema más sencillo hacer una valoración cuantitativa de los mismos clasificándolo

de 1 a 10. Puede ser cualitativa tipo insuficiente, suficiente, bien, notable, sobresaliente y en las calificaciones de la evaluación trimestral el conjunto anotaciones trasladar a un valor medio numérico). En esa los trabajos también se incluyen las propuestas de autoevaluación.

Este conjunto de evaluable de los conceptual-procedimental puede tener un peso específico de un 80 % sobre la calificación global.

Observación continua de la actividad en el aula. El/la profesor/a llevará en su cuaderno las necesarias anotaciones: entrega a tiempo de trabajos, asistencia, puntualidad, actitud e interés por la materia, trabajo individualizado y en equipo, colaboración con sus compañeros y con el profesor

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Visita a museo con diferentes manifestaciones artísticas	X							
ET.2 - La gran variedad de imágenes permite trabajar aspectos fundamentales de la educación en valores como la preocupación por el medioambiente, la necesidad de la igualdad de sexos, el consumo responsable y la educación vial.		X						
ET.3 - El cuidado de los materiales utilizados y la limpieza de los trabajos así el uso de materiales naturales y artificiales reciclados para llevar a cabo las composiciones con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.			X					
ET.4 - Los códigos cromáticos que utilizan muchas culturas, analizados desde un punto de vista social y cultural, contribuyen a trabajar el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, la educación para la cultura de paz y respeto a la libertad y la prevención de cualquier forma de violencia, racismo y xenofobia.				X				
ET.5 - El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.						X		

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.6 - El cuidado de los materiales utilizados y la limpieza de los trabajos así el uso de materiales naturales y artificiales reciclados para llevar a cabo las composiciones con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.							X	
ET.7 - El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos ¿mobiliario de interior y urbano, estructuras vegetales y animales ¿ y el fomento de la conservación de unas y otras contribuyen de forma positiva sobre el respeto de otras culturas y de la propia,								X
ET.8 - El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno								
ET.9 - El hecho de trabajar con imágenes puede ser una buena propuesta para plantear a los alumnos una actividad de reflexión y crítica sobre los diferentes medios de comunicación y audiovisuales y sobre el correcto uso de las tecnologías de la información								
ET.10 - El hecho de trabajar con imágenes puede ser una buena propuesta para plantear a los alumnos una actividad de reflexión y crítica sobre los diferentes medios de comunicación y audiovisuales y sobre el correcto uso de las tecnologías de la información	X	X	X	X	X	X	X	X
	UD 9	UD 10						
ET.1 - Visita a museo con diferentes manifestaciones artísticas								

	UD 9	UD 10
ET.2 - La gran variedad de imágenes permite trabajar aspectos fundamentales de la educación en valores como la preocupación por el medioambiente, la necesidad de la igualdad de sexos, el consumo responsable y la educación vial.		
ET.3 - El cuidado de los materiales utilizados y la limpieza de los trabajos así el uso de materiales naturales y artificiales reciclados para llevar a cabo las composiciones con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.		
ET.4 - Los códigos cromáticos que utilizan muchas culturas, analizados desde un punto de vista social y cultural, contribuyen a trabajar el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, la educación para la cultura de paz y respeto a la libertad y la prevención de cualquier forma de violencia, racismo y xenofobia.		
ET.5 - El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.		

	UD 9	UD 10
ET.6 - El cuidado de los materiales utilizados y la limpieza de los trabajos así el uso de materiales naturales y artificiales reciclados para llevar a cabo las composiciones con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.		
ET.7 - El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos mobiliario de interior y urbano, estructuras vegetales y animales ¿ y el fomento de la conservación de unas y otras contribuyen de forma positiva sobre el respeto de otras culturas y de la propia,		
ET.8 - El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a la contribución en la conservación y mejora de nuestro entorno	X	
ET.9 - El hecho de trabajar con imágenes puede ser una buena propuesta para plantear a los alumnos una actividad de reflexión y crítica sobre los diferentes medios de comunicación y audiovisuales y sobre el correcto uso de las tecnologías de la información		X
ET.10 - El hecho de trabajar con imágenes puede ser una buena propuesta para plantear a los alumnos una actividad de reflexión y crítica sobre los diferentes medios de comunicación y audiovisuales y sobre el correcto uso de las tecnologías de la información	X	X

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Visita a un museo y dibujo del natural al aire libre	En una misma salida se programará la visita a un museo de la Plaza mayor de Orense y el dibujo de una parte de la misma.			

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

Indicadores de logro
(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.
(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) O grao de participación durante as explicacións é axeitada? Aínda que en diferente grao, participa todo o alumnado?
(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.
(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?
(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