

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2022-23



**DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS
IES VIRXE DO MAR**

MEMBROS DO DEPARTAMENTO:
Miguel Herraiz Martínez (Xefe do Departamento)

DEBUXO TÉCNICO
DEBUXO ARTÍSTICO

1 DEBUXO TÉCNICO BACHARELATO.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	3
1.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	3
1.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ETAPA DE BACHARELATO		
.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	3
1.1.b COMPETENCIAS CLAVE.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	4
1.1.c CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE		
.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	7
1.2 METODOLOXÍA.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	9
1.2.a METODOLOXÍA XERAL.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	9
1.2.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	10
1.2.c ACTIVIDADES E ESTRATEXIAS DE ENSINO E APRENDIZAXE		
.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	11
1.2.d MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	11
1.3 AVALIACIÓN.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	11
1.3.a CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	12
1.3.b AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA		
.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	12
1.3.c ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	12
1.4 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	13
1.4.a OBXECTIVOS 2º BACHARELATO.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	13
1.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	14
1.4.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º DE BACHARELATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA E UNIDADE DIDÁCTICA QUE OS DESENVOLVE.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	15
1.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	21
1.4.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	21
2 DEBUXO ARTÍSTICO BACHARELATO.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	22
2.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	22
2.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ASIGNATURA NO BACHARELATO		
.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	22
2.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE		
.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	23
2.2 METODOLOXÍA.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	23
2.2.a METODOLOXÍA XERAL.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	23
2.2.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	23
2.2.c MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	24
2.3 AVALIACIÓN.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	24
2.3.a CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	24
2.3.b ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	25
2.4 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	26
2.4.a OBXECTIVOS 2º BACHARELATO.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	26
2.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	26
2.4.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º DE BACHARELATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA		
.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	27
2.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	31
2.4.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	IES Virxe do Mar - Artes Plásticas 2022-23	31

1 DEBUXO TÉCNICO BACHARELATO

1.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

Segundo a LOMCE, o Bacharelato comprende dous cursos e desenvólvese en tres modalidades diferentes:

- *Ciencias*.

- *Humanidades e Ciencias Sociais* que, á súa vez, organízase en dúas itinerarios:

1) Itinerario de Humanidades.

2) Itinerario de Ciencias Sociais.

- *Artes*.

As distintas materias agrúpanse en tres tipos de asignaturas:

- **Troncais**, cuxos contidos fundamentais, criterios de avaliación, estándares de aprendizaxe evaluables e horario lectivo mínimo son establecidos polo Goberno con carácter xeral para todo o alumnado do sistema educativo español. Son de cursado obligatorio. Dentro deste tipo de asignaturas hai, á súa vez, tres tipos:

As asignaturas troncais que deben cursar todos os alumnos, de todas as modalidades.

Unha asignatura troncal que deben cursar todos os alumnos, segundo a especialidade escolleita.

Dous asignaturas troncais máis, que o alumno debe elixir de entre as que se ofrecen en cada modalidade.

- **Específicas**, cuxos estándares de aprendizaxe evaluable son establecidos polo Goberno, aínda que corresponde ás Administracións educativas determinar os contidos e complementar os criterios de avaliación, si considérase oportuno. Todos os alumnos de 1.º de Bacharelato deben cursar obrigatoriamente Educación Física; o resto de específicas Algunhas delas deben ser cursadas obrigatoriamente polo alumnado, mentres que o resto son de opción.

- **De libre configuración autonómica**, cuxo deseño curricular é competencia das distintas Administracións educativas. A este bloque pertence a materia de Lingua Cooficial e Literatura, cando cumpra.

Os alumnos da modalidade de Ciencias deben cursar, como mínimo, dúas das tres asignaturas troncais de opción que se ofrecen para esta modalidade: Debuxo Técnico I, Biología e Xeoloxía e Física e Química. En consecuencia, Debuxo Técnico I é unha asignatura troncal de opción, e, como tal, todos os elementos básicos do seu currículo foron establecidos desde a Administración central, aínda que é competencia das Administracións educativas unha posible ampliación de contidos, si considérase procedente, e a concreción do horario lectivo semanal, respectando o mínimo establecido con carácter xeral (que o total das asignaturas troncais supoña, como mínimo, un 50 % do total do horario lectivo). Ademais, pode ser unha das materias de modalidade non cursada que os alumnos e alumnas poden elixir como materia específica, aínda que neste caso, a materia tería tal consideración de específica para todos os efectos (promoción, proba final de bacharelato, etc.).

1.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ETAPA DE BACHARELATO

Constitúen uns enunciados que definen, en termos de capacidades, o tipo de desenvolvemento que esperamos que alcancen os alumnos ao término da etapa. Estas capacidades orientarán e vertebrarán a actuación educativa en todas as materias e atenden a unha evolución integral da personalidade, pois se refiren á súa dimensión intelectual, comunicativa, estética, socioafectiva e motórica.

En concreto, o Bacharelato debe contribuír a desenvolver no alumnado as capacidades que lles permitan:

- Exercer a cidadanía democrática, desde unha perspectiva global, e adquirir unha conciencia cívica responsable, inspirada polos valores da Constitución española e do Estatuto de autonomía de Galicia, así como polos dereitos humanos, que fomenta a corresponsabilidade na construción dunha sociedade xusta e equitativa e favoreza a sustentabilidade.

- Consolidar unha madurez persoal e social que lle permita actuar de forma responsable e autónoma e desenvolver o seu espírito crítico. Ser capaz de prever e resolver pacificamente os conflitos persoais, familiares e sociais.

- Fomentar a igualdade efectiva de dereitos e oportunidades entre homes e mulleres, analizar e valorar críticamente as desigualdades e discriminacións existentes e, en particular, a violencia contra a muller, e impulsar a igualdade real e a non discriminación das persoas por calquera condición ou circunstancia persoal ou social, con atención especial ás persoas con discapacidade.

- Afianzar os hábitos de lectura, estudo e disciplina, como condicións necesarias para o eficaz aproveitamento da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.

- Dominar, tanto na súa expresión oral como na escrita, a lingua galega e a lingua castelá.

- Expresarse con fluidez e corrección nunha ou máis linguas estranxeiras.

- Utilizar con solvencia e responsabilidade as tecnoloxías da información e da comunicación.

- Coñecer e valorar críticamente as realidades do mundo contemporáneo, os seus antecedentes históricos e os principais factores da súa evolución. Participar de xeito solidario no desenvolvemento e en mellóraa da súa contorna social.

- Acceder aos coñecementos científicos e tecnolóxicos fundamentais, e dominar as habilidades básicas propias da modalidade elixida.

- Comprender os elementos e procedementos fundamentais da investigación e dos métodos científicos. Coñecer e valorar de forma crítica a contribución da ciencia e a tecnoloxía no cambio das condicións de vida, así como afianzar a sensibilidade e o respecto cara ao medioambiente.
- Afianzar o espírito emprendedor con actitudes de creatividade, flexibilidade, iniciativa, traballo en equipo, confianza nun mesmo e sentido crítico.
- Desenvolver a sensibilidade artística e literaria, así como o criterio estético, como fontes de formación e enriquecemento cultural.
- Utilizar a educación física e o deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social, e impulsar condutas e hábitos saudables.
- Afianzar actitudes de respecto e prevención no ámbito da seguridade vial.
- Valorar, respectar e afianzar o patrimonio material e inmaterial de Galicia, e contribuír á súa conservación e mellora no contexto dun mundo globalizado.

1.1.b COMPETENCIAS CLAVE

Enténdese por competencia a capacidade de poñer en práctica de forma integrada, en contextos e situacións diferentes, os coñecementos, as habilidades e as actitudes persoais adquiridos. As competencias teñen tres compoñentes: **un saber** (un contido), **un saber facer** (un procedemento, unha habilidade, unha destreza, etc.) e **un saber ser ou saber estar** (unha actitude determinada).

Ao terminar Bachillerato, os alumnos deberán adquirir, nun grado adecuado, as chamadas competencias clave, é dicir, os coñecementos, destrezas e actitudes que os individuos necesitan para desenvolver funcións sociais e incorporarse á vida activa con responsabilidade e competencia, e estar capacitado para unha aprendizaxe ao longo da vida e para acceder, con garantías de éxito, á educación superior.

A competencia en comunicación lingüística, a competencia matemática e as competencias básicas en ciencia e tecnoloxía son os tres bloques competenciais cuxo desenvolvemento debe potenciarse nesta etapa. Os elementos fundamentais que conforman cada unha das sete competencias que se deben adquirir ao término da etapa:

1. Comunicación lingüística (CCL)	
Definición	Habilidade no uso da linguaxe para a comunicación, a representación, comprensión e interpretación da realidade, a construción do coñecemento e a organización do pensamento, as emocións e a conduta.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Compoñente lingüístico. - Compoñente pragmático- discursivo. - Compoñente sociocultural. - Compoñente estratéxico. - Compoñente persoal.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Ler e escribir. - escoitar e responder. - Dialogar, debater e conversar. - Expoñer, interpretar e resumir. - Realizar creacións propias.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Respecto ás normas de convivencia. - Desenvolvemento dun espírito crítico. - Respecto aos dereitos humanos e o pluralismo. - Concepción do diálogo como ferramenta primordial para a convivencia, a resolución de conflitos e o desenvolvemento das capacidades afectivas. - Actitude de curiosidade, interese e creatividade. - Recoñecemento das destrezas inherentes a esta competencia como fontes de pracer.

2. Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT)	
Definición	<p>A competencia matemática implica a capacidade de aplicar o razoamento matemático e as súas ferramentas para describir, interpretar e predicir distintos fenómenos no seu contexto.</p> <p>As competencias básicas en ciencia e tecnoloxía proporcionan un achegamento ao mundo físico e á interacción responsable con el desde accións, tanto individuais como colectivas, orientadas á conservación e mellora do medio natural, decisivas para a protección e mantemento da calidade de vida e o progreso dos pobos.</p>
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Números, medidas e estruturas. - Operacións e as representacións matemáticas. - Comprensión dos termos e conceptos matemáticos. - Os saberes ou coñecementos científicos relativos á física, a química, a bioloxía, a xeoloxía, as matemáticas e a tecnoloxía, os cales se derivan de conceptos, procesos e situacións interconectadas.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación dos principios e procesos matemáticos en distintos contextos, para emitir xuízos fundados e seguir cadeas argumentais na realización de cálculos, análises de gráficos e representacións matemáticas e manipulación de expresións algebraicas, incorporando os medios dixitais cando sexa oportuno. - Creación de descricións e explicacións matemáticas que levan implícitas a interpretación de resultados matemáticos e a reflexión sobre a súa adecuación ao contexto, do mesmo xeito que a determinación de se as solucións son adecuadas e teñen sentido na situación en que se presentan. - Utilizar os conceptos, procedementos e ferramentas na resolución dos problemas que poidan xurdir nunha situación determinada ao longo da vida. - Utilizar e manipular ferramentas e máquinas tecnolóxicas. - Utilizar datos e procesos científicos para alcanzar un obxectivo. - Identificar preguntas. - Resolver problemas. - Chegar a unha conclusión. - Tomar decisións baseadas en probas e argumentos.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Rigor, respecto aos datos e veracidade. - Asunción de criterios éticos asociados á ciencia e á tecnoloxía. - Interese pola ciencia, o apoio á investigación científica e a valoración do coñecemento científico. - Sentido da responsabilidade en relación á conservación dos recursos naturais e ás cuestións ambientais, e á adopción dunha actitude adecuada para lograr unha vida física e mental saudable nunha contorna natural e social.
3. Competencia dixital (CD)	
Definición	Habilidade para buscar e procesar información mediante un uso creativo, crítico e seguro das TIC.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas e estratexias de acceso á información. - Ferramentas tecnolóxicas. - Manexo de distintos soportes: oral, escrito, audiovisual, multimedia, dixital.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Acceder, buscar e seleccionar criticamente a información. - Interpretar e comunicar información. - Eficacia técnica.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía. - Responsabilidade crítica. - Actitude reflexiva.

4. Aprender a aprender (CAA)	
Definición	Habilidade para iniciar, organizar e persistir na aprendizaxe.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Coñecemento das capacidades persoais. - Estratexias para desenvolver as capacidades persoais. - Atención, concentración e memoria. - Motivación. - Comprensión e expresión lingüísticas.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Estudar e observar. - Resolver problemas. - Planificar proxectos. - Recoller, seleccionar e tratar distintas fontes de información. - Ser capaz de autoavaliarse.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Confianza nun mesmo. - Recoñecemento axustado da competencia persoal. - Actitude positiva ante a toma de decisións. - Perseveranza na aprendizaxe. - Valoración do esforzo e a motivación.
5. Competencias sociais e cívicas (CSC)	
Definición	Habilidade para utilizar os coñecementos e actitudes sobre a sociedade, entendida desde as diferentes perspectivas, na súa concepción dinámica, cambiante e complexa, para interpretar fenómenos e problemas sociais en contextos cada vez máis diversificados; para elaborar respostas, tomar decisións e resolver conflitos, así como para interactuar con outras persoas e grupos conforme normas baseadas no respecto mutuo e nas conviccións democráticas.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Coñecemento crítico dos conceptos de democracia, xustiza, igualdade, cidadanía e dereitos humanos e civís. - Coñecemento dos acontecementos máis destacados e as principais tendencias nas historias nacional, europea e mundial. - Comprensión dos procesos sociais e culturais de carácter migratorio que implican a existencia de sociedades multiculturais no mundo globalizado. - Coñecementos que permitan comprender e analizar de maneira crítica os códigos de conduta e os usos xeralmente aceptados nas distintas sociedades e contornas, así como as súas tensións e procesos de cambio. - Conceptos básicos relativos ao individuo, ao grupo, á organización do traballo, a igualdade e a non discriminación entre homes e mulleres e entre diferentes grupos étnicos ou culturais, a sociedade e a cultura. - Comprender as dimensións intercultural e socioeconómica das sociedades europeas, e percibir as identidades culturais e nacionais como un proceso sociocultural dinámico e cambiante en interacción coa europea, nun contexto de crecente globalización.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidade de comunicarse dunha maneira construtiva en distintas contornas sociais e culturais. - Mostrar tolerancia, expresar e comprender puntos de vista diferentes. - Negociar sabendo inspirar confianza e sentir empatía. - Habilidade para interactuar eficazmente no ámbito público e manifestar solidariedade e interese por resolver os problemas que afecten a comunidade. - Reflexión crítica e creativa. - Participación construtiva nas actividades da comunidade. - Toma de decisións, en particular, mediante o exercicio do voto e da actividade social e cívica.

Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Seguridade nun mesmo, integridade e honestidade. - Interese polo desenvolvemento socioeconómico e a súa contribución a un maior benestar social. - Comunicación intercultural, diversidade de valores e respecto ás diferenzas, comprometéndose á superación de prexuízos. - Pleno respecto dos dereitos humanos. - Vontade de participar na toma de decisións democráticas. - Sentido da responsabilidade. - Comprensión e respecto dos valores baseados nos principios democráticos. - Participación construtiva en actividades cívicas. - Apoio á diversidade e a cohesión sociais e ao desenvolvemento sustentable. - Vontade de respectar os valores e a intimidade dos demais, e a recepción reflexiva e crítica da información procedente dos medios de comunicación.
6. Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (SIEE)	
Definición	Capacidade para adquirir e aplicar unha serie de valores e actitudes, e de elixir con criterio propio, transformando as ideas en accións.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Autoconhecimento. - Establecemento de obxectivos. - Planificación e desenvolvemento dun proxecto. - Habilidades sociais e de liderado.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidade e autoestima. - Perseveranza e resiliencia. - Creatividade. - Capacidade para calcular e asumir retos responsablemente.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Control emocional. - Actitude positiva ante o cambio. - Flexibilidade.
7. Conciencia e expresións culturais (CEC)	
Definición	Habilidade para comprender, apreciar e valorar, con espírito crítico e actitude aberta e respectuosa, diferentes manifestacións culturais, e solicitarse na súa conservación como patrimonio cultural.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Linguaxes e manifestacións artísticas. - Técnicas e recursos específicos.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender, apreciar e valorar críticamente. - Realizar creacións propias.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosidade, interese e creatividade. - Recoñecemento das manifestacións culturais e artísticas como fontes de pracer e goce persoal. - Valoración responsable e actitude de protección do patrimonio.

1.1.c CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

A asignatura de Debuxo Técnico I, como materia de modalidade de Ciencias en 1.º de Bacharelato, xoga un papel relevante para que os alumnos alcancen os obxectivos da etapa e adquiren as competencias clave porque:

- **A competencia en conciencia e expresións culturais** é a que se vincula de xeito máis natural coa materia «Debuxo Técnico I». Esta materia proporciona un ámbito de vivencias, relacións e coñecementos que fan posible a familiarización cos diferentes códigos do debuxo técnico desde o contexto da contorna próxima (Galicia), ata a totalidade do Estado e da comunidade internacional. A asignatura proporciona ferramentas que permiten, por unha banda, ampliar as posibilidades de representación mental e coñecemento e, por outro, as posibilidades de expresión e creación. Desde as primeiras aprenderá a captar, atender, manter a atención, discriminar, relacionar e apreciar os valores estéticos e culturais das producións xeométricas, tanto as propias como as dos demais. Grazas ás posibilidades expresivas, facilítase a comunicación aos outros de ideas e sentimentos, a liberación de tensións e a manifestación destas en produtos novos, persoais e orixinais. O dominio desta competencia esixe identificar os

elementos básicos, os materiais, soportes, ferramentas do debuxo técnico así como o coñecemento dos seus principios fundamentais.

Por outra banda, o desenvolvemento desta competencia facilitará a interpretación crítica, por parte do alumno, de imaxes da contorna cultural, sendo sensible ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionales. Ademais recoñecerá a importancia dos valores culturais e estéticos do patrimonio que poden apreciarse na contorna madrileña, español e universal contribuíndo ao seu respecto, conservación e mellora, como parte do noso patrimonio cultural.

- Esta materia constitúe un bo vehículo para o desenvolvemento das **competencias sociais e cívicas**. Na medida en que a expresión e creación no debuxo técnico supoña un traballo en equipo, se promoverán actitudes de respecto, tolerancia, cooperación, flexibilidade, e contribuirase á adquisición de habilidades sociais. Por outra banda, o traballo con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e á expresión de emocións, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas coa diversidade de respostas ante un mesmo estímulo e a aceptación das diferenzas.

- O tratamento da información e, particularmente a **competencia dixital**, vense enormemente favorecidos polos traballos propios da materia relacionados coa aplicación de recursos gráficos ou informáticos en función do debuxo que se queira realizar e das finalidades do mesmo. Supón utilizar recursos tecnolóxicos específicos, á vez que colabora á adquisición da competencia dixital, permite realizar as operacións necesarias para producir creacións de debuxo técnico, desenvolvendo simultaneamente actitudes relacionadas coa motivación e o interese do propio alumno, coa utilización dos mesmos de xeito autónomo ou en grupo, así como a valoración de forma crítica e reflexiva da numerosa información dispoñible, o interese por utilizala como vehículo de comunicación, e, finalmente, a sensibilidade cara a un uso responsable e seguro.

- Tamén desde Debuxo Técnico I traballárase a adquisición da **competencia de sentido da iniciativa e espírito emprendedor**, competencia que se estimula a partir da formación dun espírito crítico, capaz de cuestionar dogmas e desafiar prejuicios, desde a aventura que supón enfrontarse a problemas abertos e participar na construción tentativa de solucións. Como todo proceso de creación, o debuxo técnico supón converter unha idea nun produto e, por iso, implica desenvolver estratexias de planificación, asumir retos, prever os recursos necesarios, tomar decisións, anticiparse aos problemas e avaliar os resultados. En resumo, sitúa ao alumnado ante un proceso que lle obriga a tomar decisións de xeito autónomo. Todo este proceso contribúe a convivir coa incerteza controlando ao mesmo tempo os procesos de toma de decisións, o que, xunto co espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica, fomenta a iniciativa e autonomía persoal, ao favorecer a reflexión sobre os procesos e experimentación creativa, que implica toma de conciencia das propias capacidades e recursos, así como a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora. Todo iso incide, simultaneamente, na adquisición da **competencia de aprender a aprender**.

- O Debuxo Técnico I esixe e facilita o desenvolvemento de habilidades relacionadas co pensamento científico: formular hipótese, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusións e xeneralizar. Todo iso implica unha relación clara coas **competencias básicas en ciencias e tecnoloxía**. Por outra banda, aprender a desenvolverse con comodidade a través da linguaxe simbólica é un dos obxectivos da materia, así como profundar no coñecemento de aspectos espaciais da realidade, mediante a xeometría e a representación obxectiva das formas. Da mesma xeito, a evolución nos elementos de percepción e estruturación do espazo a través dos contidos de xeometría e da representación das formas coopera de forma significativa a que o alumnado adquiera a **competencia matemática**. Esta competencia permite utilizar as ferramentas matemáticas na comprensión dos fundamentos da xeometría métrica; inclúe a identificación e uso de estratexias para utilizar razoamentos, símbolos e fórmulas matemáticas que permitan integrar coñecementos de debuxo técnico dentro dos procesos tecnolóxicos e en aplicacións da vida cotiá, revisando e valorando o estado de consecución do proxecto ou actividade sempre que sexa necesario.

- A materia esixe a configuración e a transmisión das ideas e informacións, o que vai indisolublemente unido ao desenvolvemento da **competencia en comunicación lingüística**. O coidado na precisión dos termos utilizados, no encadenamiento adecuado das ideas ou na expresión verbal das relacións fará efectiva esta contribución. O dominio da terminoloxía específica permitirá, ademais, comprender suficientemente o que outros expresan sobre ela. Por outra banda, esta competencia relaciónase co desenvolvemento das habilidades e estratexias para o uso da linguaxe verbal como vehículo para a representación mental e a comunicación no aula á hora de comprender e transmitir informacións vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiais e instrumentos.

Doutra banda, toda forma de comunicación posúe uns procedementos comúns, e, como tal, o Debuxo Técnico permite facer uso duns recursos específicos para expresar ideas, sentimentos e emocións, á vez que permite integrar a linguaxe plástica e visual con outras linguaxes e, con iso, enriquecer a comunicación. Tamén lectura de textos relacionados con contidos da materia é esencial tamén: permitirá familiarizarse cos comentarios e valoracións de críticos e creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, arquitectura, pintura, escultura); axudará aos alumnos a comprender, avaliar e forxar un criterio persoal.

1.2 METODOLOXÍA

A metodoloxía didáctica enténdese como o conxunto de estratexias, procedementos e accións organizadas e planificadas polo profesorado, coa finalidade de posibilitar a aprendizaxe do alumnado e o logro dos obxectivos suscitados.

1.2.a METODOLOXÍA XERAL

Os principios psicopedagóxicos xerais xorden das teorías do proceso de ensino e aprendizaxe, que, á súa vez, despréndense do marco teórico que as ampara. O noso enfoque baséase nos principios xerais ou ideas-eixe seguintes:

1. Partir do nivel de desenvolvemento do alumno. Este principio esixe atender simultaneamente ao nivel de competencia cognitiva correspondente ao nivel de desenvolvemento no que se atopan os alumnos, por unha banda, e aos coñecementos previos que estes posúen en relación co que se quere que aprendan, por outra. Isto débese a que o inicio dunha nova aprendizaxe escolar debe comezar a partir dos conceptos, representacións e coñecementos que construíu o alumno nas súas experiencias previas.

2. Asegurar a construción de aprendizaxes significativas e a aplicación dos coñecementos á vida. Para asegurar unha aprendizaxe significativa deben cumprirse varias condicións. En primeiro lugar, o contido debe ser potencialmente significativo, tanto desde o punto de vista da estrutura lóxica da materia que se está traballando como da estrutura psicolóxica do alumno. En segundo lugar, é necesario que o alumno teña unha actitude favorable para aprender significativamente, é dicir, que estea motivado para conectar o novo que está aprendendo co que el xa sabe, co fin de modificar as estruturas cognitivas anteriores.

Si prodúcense aprendizaxes verdadeiramente significativas, conséguense un dos obxectivos principais da educación: asegurar a funcionalidade do apreso; é dicir, que os coñecementos adquiridos poidan ser utilizados nas circunstancias reais nas que os alumnos necesítenos (transferencia).

3. Facilitar a realización de aprendizaxes significativas por si sos. É necesario que os alumnos sexan capaces de aprender a aprender. Para iso hai que prestar especial atención á adquisición de estratexias de planificación da propia aprendizaxe e ao funcionamento da memoria comprensiva. A memoria non é só o recordo do apreso, senón tamén o punto de partida para realizar novas aprendizaxes. Canto máis rica sexa a estrutura cognitiva onde se almacena a información e as aprendizaxes realizadas, máis fácil será poder realizar aprendizaxes significativas por un mesmo.

4. Modificar esquemas de coñecemento. A estrutura cognitiva dos alumnos concíbese como un conxunto de esquemas de coñecemento que recollen unha serie de informacións, que poden estar organizadas en maior ou menor grado e, xa que logo, ser máis ou menos adecuadas á realidade. Durante o proceso de aprendizaxe, o alumno debería recibir informacións que entren en contradición cos coñecementos que ata ese momento posúe e que, dese modo, rompan o equilibrio inicial dos seus esquemas de coñecemento. Superada esta fase, volverá o reequilibrio, o que supón unha nova seguridade cognitiva, grazas á acomodación de novos coñecementos, pois só dese xeito pódese aprender significativamente.

5. Adestrar diferentes estratexias de metacognición. Un xeito de asegurar que os alumnos aprenden a aprender, a pensar, é facilitarlles ferramentas que lles permitan reflexionar sobre aquilo que lles funciona ben e aquilo que non logran facer como querían ou se lles pedía; deste xeito consolidan formas de actuar exitosas e descartan as demais. Ademais, mediante a metacognición, os alumnos son conscientes de que saben e, polo tanto, poden profundar nese coñecemento e aplicalo con seguridade en situacións novas (transferencia), tanto de aprendizaxe como da vida real.

6. Potenciar a actividade e interactividade nos procesos de aprendizaxe. A actividade consiste en establecer relacións ricas e dinámicas entre o novo contido e os coñecementos previos que o alumno xa posúe. No entanto, é preciso considerar que, aínda que o alumno é o verdadeiro artífice do proceso de aprendizaxe, a actividade educativa é sempre interpersonal, e nela existen dous polos: o alumno e o profesor.

Podemos dicir que a intervención educativa é un proceso de interactividade profesor-alumno ou alumno-alumno, no que convén distinguir entre aquilo que o alumno é capaz de facer e de aprender por si só e o que é capaz de aprender coa axuda doutras persoas. A zona que se configura entre estes dous niveis (zona de desenvolvemento próximo) delimita a marxe de incidencia da acción educativa. O profesor debe intervir naquelas actividades que un alumno non é capaz de realizar por si mesmo, pero que pode chegar a solucionar si recibe a axuda pedagóxica conveniente. En canto á interacción alumno-alumno, as actividades que favorecen os traballos cooperativos, aquelas en as que se confrontan distintos puntos de vista ou nas que se establecen relacións de tipo tutorial duns alumnos con outros, favorecen moi significativamente os procesos de aprendizaxe.

Principios didácticos

Estes principios psicopedagóxicos implican ou se concretan nunha serie de principios didácticos, a través dos cales especificanse novos condicionantes nas formas de ensino-aprendizaxe, que constitúen un desenvolvemento máis pormenorizado dos principios metodolóxicos establecidos no currículo:

1. Asegurar a relación das actividades de ensino e aprendizaxe coa vida real do alumnado, partindo, sempre que sexa posible, da súa propia experiencia.

2. Diseñar actividades de ensino-aprendizaxe que permitan aos alumnos **establecer relacións sustantivas entre os coñecementos e experiencias previas e as novas aprendizaxes**, facilitando deste xeito a construción de aprendizaxes significativas.
3. **Organizar os contidos en torno a eixes** que permitan abordar os problemas, as situacións e os acontecementos dentro dun contexto e no seu globalidad.
4. **Favorecer a interacción alumno-profesor e alumno-alumno**, para que se produza a construción de aprendizaxes significativas e a adquisición de contidos de claro compoñente cultural e social.
5. **Potenciar o interese espontáneo dos alumnos no coñecemento dos códigos convencionais e instrumentos de cultura**, aínda sabendo que as dificultades que estas aprendizaxes conllevan poden desmotivarlles; é necesario prevelas e graduar as actividades en consecuencia.
6. Ter en conta as peculiaridades de cada grupo e os ritmos de aprendizaxe de cada alumno en concreto, para **adaptar os métodos e recursos ás diferentes situacións**.
7. **Proporcionar continuamente información ao alumno sobre o momento do proceso de aprendizaxe no que se atopa**, clarificando os obxectivos que debe conseguir, facéndolle tomar conciencia das súas posibilidades e das dificultades que debe superar, e propiciando a construción de estratexias de aprendizaxe innovadoras.
8. **Impulsar as relacións entre iguais** proporcionando pautas que permitan a confrontación e modificación de puntos de vista, a coordinación de intereses, tómaa de decisións colectivas, a axuda mutua e a superación de conflitos mediante o diálogo e a cooperación.
9. **Diseñar actividades para conseguir** a plena adquisición e consolidación de contidos tendo en conta que moitos deles non se adquiren unicamente a través das actividades desenvolvidas no contexto do aula, pero que o funcionamento da escola como organización social si pode facilitar: **participación, respecto, cooperación, solidariedade, tolerancia, liberdade responsable, etc.**

1.2.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA

O Debuxo Técnico I parte do pensamento abstracto formal adquirido nos ensinamentos precedentes, pero será nesta etapa educativa cando se consolide. Para iso, é fundamental que o docente comparta cos seus alumnos e alumnas qué vaise a aprender, e por qué é necesario aprendelo. Partindo dunha revisión dos coñecementos previos, suscitaranse situacións problemáticas ben contextualizadas, así como a realización de tarefas que o alumnado deberá resolver facendo uso dos seus coñecementos. As construcións xeométricas non deben aplicarse de xeito mecánico, senón que o alumno debe ser capaz de analizar o problema, suscitar diferentes alternativas e comprender as condicións que debe cumprir a solución que se busca. Da mesma xeito, é importante que se establezan conexións entre os coñecementos adquiridos na xeometría plana cos sistemas de representación e viceversa. Dun xeito concreto, na formulación metodolóxica da materia de Debuxo Técnico I destacan os seguintes aspectos didácticos:

A importancia dos coñecementos previos.

Hai que conceder desde a aula unha importancia vital á exploración dos coñecementos previos dos alumnos e á vez que se dedica ao seu recordo; así se deben desenvolver ao comezo da unidade todos aqueles conceptos, procedementos, etc., que se necesitan para a correcta comprensión dos contidos posteriores. Leste repaso dos coñecementos previos suscitarase como resumo do estudado en cursos ou temas anteriores.

Estimular a transferencia e as conexións entre os contidos.

En Bacharelato, a asignatura é a forma básica de estruturación dos contidos. Esta forma de organización curricular facilita, por unha banda, un tratamento máis profundo e rigoroso dos contidos e contribúe ao desenvolvemento da capacidade de análise dos alumnos. No entanto, a fragmentación do coñecemento pode dificultar a súa comprensión e aplicación práctica. Para evitalo, aínda que os contidos da materia preséntanse organizados en conxuntos temáticos de carácter analítico e disciplinar, estes conxuntos integranse no aula a través de unidades didácticas que favorecerán a materialización do principio de inter e intradisciplinariedade. Dese modo facilítase a presentación dos contidos relacionados, tanto entre os diversos bloques compoñentes de cada unha delas, como entre as distintas materias. Iso pode facerse tomando como referente o desenvolvemento das competencias craves ás que xa aludimos; tamén e máis concretamente, por medio dos contidos comúns-transversais, construíndo conceptos craves comúns e subliñando o sentido dalgunhas técnicas de traballo que permitan solucións conxuntas a certos problemas de coñecemento. Outros procedementos que poden incidir neste aspecto son:

- *Planificación, análise, selección e emprego de estratexias e técnicas variadas* na resolución de problemas. A resolución de problemas debe servir para ampliar a visión técnica da realidade, para estimular a creatividade e a valoración das ideas alleas, para desenvolver a habilidade para expresar gráficamente as ideas propias e recoñecer os posibles erros cometidos.
- *Lectura comprensiva* de representacións gráficas e de textos relacionados coa formulación e resolución de problemas.

Programación adaptada ás necesidades da materia

A programación debe ir encamiñada a unha profundización científica de cada contido, desde unha perspectiva analítica. O desenvolvemento das experiencias de traballo no aula, desde unha fundamentación teórica aberta e de síntese, buscará a alternancia entre os dous grandes tipos de estratexias: expositivas e de indagación. De gran valor

para o tratamento dos contidos resultarán tanto as aproximacións intuitivas como os desenvolvementos graduais e cíclicos dalgúns contidos de maior complexidade.

- **Os conceptos** organízanse en unidades, e estas, en bloques ou núcleos conceptuais.

- **Os procedementos** deseñáronse en consonancia cos contidos conceptuais, estruturando unha programación adecuada ás capacidades dos alumnos.

- **As actitudes**, como o rigor, a limpeza, a orde, a perseveranza, a cooperación e a responsabilidade son fundamentais no desenvolvemento global do alumnado, tendo en conta que o Bacharelato é unha etapa que na que se consolidan os profundos cambios físicos e psíquicos nos alumnos e establécense as bases que forxarán a súa personalidade futura. Esta peculiaridade obríganos a favorecer a formulación de actividades que propicien actitudes relativas ao desenvolvemento dunha autoestima equilibrada e unha correcta interacción cos demais.

Exposición por parte do profesor e diálogo cos alumnos.

Tendo en conta que é o alumno o protagonista da súa propia aprendizaxe, o profesor debe fomentar, ao fío da súa exposición, a participación dos alumnos, evitando en todo momento que a súa exposición convértase nun monólogo. Esta participación pódese conseguir mediante a formulación de preguntas ou a proposta de actividades. Este proceso de comunicación entre profesor-alumno e alumno-alumno, que en ocasións pode derivar na defensa de posturas contrapostas, aproveitarase para desenvolver nos alumnos a precisión no uso da linguaxe científica, expresado en forma oral ou escrita. Esta fase comunicativa do proceso de aprendizaxe pode e debe desenvolver actitudes de flexibilidade na defensa dos puntos de vista propios e o respecto polos alleos.

Referencia ao conxunto da etapa.

O proxecto curricular da materia de Debuxo Técnico I, sen menoscabo das esixencias que en programas e métodos ten a materia, concíbese como un itinerario de dous cursos (a materia continuará en 2.º curso con Debuxo Técnico II) que permita ao alumnado alcanzar os obxectivos xerais da etapa e un nivel adecuado na adquisición das competencias crave, ademais de preparar ao alumnado para continuar estudos superiores con garantías de éxito. A súa orientación ha de contribuír á formación integral dos alumnos, facilitando a autonomía persoal e a formación de criterios persoais, ademais da relación correcta coa sociedade e o acceso á cultura. Todo iso obríganos a unha adecuada distribución e secuenciación da materia entre 1.º e as de 2.º de Bachillerato.

Para que toda a formulación metodolóxica sexa eficaz é fundamental que o alumno traballe de forma responsable a diario, que estea motivado para aprender e que participe da dinámica de clase.

Utilizaranse varios métodos didácticos, entremezclados:

- *Interrogativo*: preguntar frecuentemente aos alumnos conforme avanzamos no desenvolvemento de cada unidade. É unha boa forma de coñecer o punto de partida e animarlles a participar.

- *Inductivo*: partindo da análise de fenómenos ou manifestacións particulares, chegamos á xeneralización.

- *Deductivo*: aplicar a fenómenos concretos proposicións de carácter xeral.

- *Investigativo*: propiciar procesos de procura e elaboración de informacións para favorecer a construción de novos coñecementos.

- *Dialéctico*: chegar a conclusións tras sucesivas fases de análises e sínteses entre todos..

1.2.c ACTIVIDADES E ESTRATEXIAS DE ENSINO E APRENDIZAXE

Este apartado desenvólvese especificamente na programación de aula, seguindo algunhas estratexias concretas aplicables ao ensino desta materia. A maioría delas desenvólvense en actividades que se axustan ao seguinte proceso:

- *Identificación e formulación de problemas.*

- *Formulación de hipótese para a súa resolución.*

- *Procura de información.*

- *Validación ou replanteamiento da hipótese.*

- *Fundamentación de conclusións.*

Complétase este capítulo co desenvolvemento conceptual do apartado 1.3.c desta programación.

1.2.d MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

O Bacharelato pertence á etapa postobligatoria da Ensino Secundaria, pero non por isto desaparece a obrigatoriedade de organizarse baixo o principio da educación común, prestando unha especial atención á diversidade dos alumnos e moi en particular á alumnado con necesidades específicas de apoio educativo. Desta forma, a atención á diversidade convértese nun aspecto esencial da práctica docente diaria, tamén en Bacharelato. Para levalo a cabo, aplicaranse as medidas desenvolvidas no capítulo 1.3.g desta programación.

1.3 AVALIACIÓN

Para levala a cabo, seguiranse os procedementos descritos no apartado 1.4 desta programación. Os criterios que garanten as aprendizaxes mínimas en 1º e 2º de Bacharelato descríbense nas súas programacións correspondentes.

1.3.a CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Para evaluar os coñecementos do alumno sobre os contidos da asignatura, suscitaranse dun a tres controles teórico-prácticos ao longo de cada avaliación e observaranse os seguintes criterios:

- Cada exame será cualificado da seguinte forma: a puntuación total será de 10 puntos, sendo a metade para os contidos mínimos.
 - Nos controis de 5 preguntas, reservaranse 2 exercicios extraídos das actividades para realizar fóra do aula, propostas para ese período co fin de consolidar os coñecementos.
 - Nos controis de 10 preguntas, reservaranse 4 exercicios extraídos das actividades para realizar fóra do aula, propostas para ese período co fin de consolidar os coñecementos.
 - Na resolución dos exercicios propostos, debe quedar indicado o procedemento para chegar á solución, pola contra, a pregunta non puntuará ou só o fará unha parte segundo o criterio do profesor, expresado na rúbrica.
 - A limpeza e presentación pode sumar ata 1 punto de 10.
 - A nota necesaria para aprobar a materia en cada avaliación, na avaliación ordinaria e na extraordinaria, será de 5 puntos. Caso de ter unha nota entre 4'5 e 5, farase un redondeo ata o 5.
 - En cada avaliación farase a media aritmética dos exames realizados.
- En definitiva, a porcentaxe da nota final por avaliación, aplicando estes criterios, queda establecido da seguinte forma para cada examen:
- 60% a media dos exercicios dos exames realizados.
 - 40% a nota dos exercicios extraídos das actividades realizadas.

1.3.b AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

Avaliación ordinaria

Na avaliación ordinaria, farase a media aritmética das tres avaliacións, debendo ser de 5 puntos ou superior para obter o aprobado. Caso de ter unha nota entre 4'5 e 5, farase un redondeo ata o 5.

Avaliación extraordinaria

A avaliación extraordinaria consistirá nun exame sobre os contidos do curso. O alumno debe obter unha nota de 5 puntos ou superior para aprobar. Caso de ter unha nota entre 4'5 e 5, farase un redondeo ata o 5.

1.3.c ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES

O alumno que non supere a materia na avaliación extraordinaria e promocióne ao curso seguinte, deberá realizar ás probas escritas de carácter teórico-práctico nas datas fixadas para ese efecto polo Centro.

Ditas probas constarán de diversas cuestións que comprobarán o grado mínimo de consecución dos estándares de aprendizaxe, descrito no punto 1.4.e desta programación. A súa cualificación será dun a dez.

Como medida de apoio, o Departamento deseñará actividades teórico-prácticas que lle serán entregadas ao alumno, consistentes en exercicios de reforzo para a asimilación dos contidos. En todo momento, o Departamento fará un seguimento e asesoramento ao alumno para a realización das mesmas.

A nota final será a media obtida nos controis.

1.4 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO

1.4.a OBXECTIVOS 2º BACHARELATO

- 1- Realizar trazados xeométricos no plano, referentes a rectificación de arcos, coñecendo os seus fundamentos teóricos.
- 2- Construír e debuxar figuras xeométricas planas que teñan a mesma superficie que outras.
- 3- Saber aplicar devanditos trazados á realización de traballos máis complexos.
- 4- Usar correctamente o compás, a escuadra e o cartabón, a regra e o lápiz.
- 5- Coñecer e comprender os fundamentos das construcións básicas de tanxencias entre rectas e circunferencias, e entre circunferencias.
- 6- Saber aplicar os diferentes procedementos gráficos para resolver cada caso.
- 7- Analizar e ordenar todos os casos de tanxencias estudados para aplicacións, non só de forma illada senón inseridos na definición dunha forma.
- 8- Realizar con corrección enlácelos, aplicando os casos de tanxencia correspondentes.
- 9- Coñecer e comprender a natureza das curvas cónicas, diferenciando as distintas formas de xerarse.
- 10- Representar curvas cónicas, atendendo ás súas propiedades e características.
- 11- Coñecer e aplicar as propiedades das curvas cónicas e a relación entre os diferentes elementos de definición, incluíndo as rectas tanxentes e secantes.
- 12- Coñecer e comprender as curvas cíclicas, diferenciando as distintas formas de xerarse e as características de cada unha.
- 13- Coñecer e comprender a forma de xerar exemplos doutras curvas técnicas, como evolventes, senoides e lemniscatas.
- 14- Trazar curvas cíclicas atendendo ás súas propiedades e elementos.
- 15- Contactar coa xeometría proxección como ampliación da xa coñecida xeometría euclidiana.
- 16- Coñecer as relacións das transformacións coa xeometría descriptiva que se estudará máis adiante.
- 17- Realizar transformacións no plano, tales como homoloxías e os seus casos particulares, afinidades e investimentos.
- 18- Aplicar ditas transformacións a outros tipos de problemas.
- 19- Entender a necesidade e a importancia do sistema diédrico.
- 20- Coñecer o fundamento teórico do sistema diédrico e diédrico directo.
- 21- Empregar o sistema diédrico e diédrico directo para resolver problemas de interseccións, paralelismo, perpendicularidade e distancias entre puntos, a recta e o plano.
- 22- Empregar a terceira proxección na resolución de problemas.
- 23- Coñecer e comprender en sistema diédrico e diédrico directo os métodos que emprega a xeometría descriptiva, tales como os abatimentos, os cambios de plano de proxección e os xiros.
- 24- Coñecer métodos como os abatimentos, os cambios de plano de proxección e os xiros, para representar en diédrico figuras planas.
- 25- Comprender e empregar o sistema diédrico para resolver problemas xeométricos no espazo entre puntos, rectas e planos.
- 26- Comprender e empregar o sistema diédrico para representar as superficies radiadas no plano.
- 27- Comprender e empregar o sistema diédrico para resolver problemas xeométricos no espazo de pirámides, conos, prismas e cilindros, as súas seccións planas e respectivos desenvolvementos.
- 28- Comprender e empregar o sistema diédrico para representar os poliedros regulares no plano.
- 29- Comprender e empregar o sistema diédrico para resolver problemas xeométricos no espazo de poliedros regulares: proxeccións diédricas, alturas e seccións planas.
- 30- Entender a necesidade e a importancia do sistema de representación axonométrico.
- 31- Coñecer e comprender os fundamentos prácticos dos sistemas axonométricos e a súa relación co sistema diédrico.
- 32- Comprender e empregar o sistema axonométrico para representar figuras tridimensionais no plano.
- 33- Comprender e empregar o sistema axonométrico para resolver problemas xeométricos no espazo de abatimentos, figuras planas, sólidos e seccións.
- 34- Entender a necesidade e a importancia do sistema de representación de perspectiva caballera.
- 35- Coñecer e comprender os fundamentos prácticos da perspectiva caballera, e a súa relación co sistema diédrico.
- 36- Comprender e empregar o sistema de perspectiva caballera para representar figuras tridimensionais no plano.
- 37- Comprender e empregar a perspectiva caballera para resolver problemas xeométricos de abatimentos, figuras planas, sólidos e seccións no espazo.
- 38- Valorar o sistema de planos acoutados como a base en representacións cartográficas.
- 39- Coñecer e comprender o sistema acoutado para resolver problemas de interseccións de planos como fundamento na resolución de cubertas.
- 40- Coñecer e comprender o proceso de resolución de cubertas.
- 41- Entender a necesidade e a importancia da linguaxe gráfico como medio de expresión universal.

- 42- Diferenciar os distintos tipos de proxectos e valorar a súa importancia no noso día a día.
 43- Realizar a presentación dun proxecto, concibido desde a súa formulación e planificación.
 44- Valorar os programas informáticos de CAD pola súa exactitude, rapidez, limpeza e capacidade de modificación.
 45- Realizar debuxos e planos en 2D e 3D utilizando programas de CAD.
 46- Completar a presentación dun proxecto usando os debuxos e planos realizados con programas de CAD.

1.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

Estes obxectivos agrúpanse en 14 unidades didácticas, que se concretan na programación de aula:

UNIDADE 1	Trazados no plano (Obxectivos 1, 2, 3 e 4).
UNIDADE 2	Trazado de tanxencias (Obxectivos 5, 6, 7 e 8).
UNIDADE 3	Curvas cónicas (Obxectivos 9, 10 e 11).
UNIDADE 4	Curvas técnicas (Obxectivos 12, 13 e 14).
UNIDADE 5	Transformacións xeométricas (Obxectivos 15, 16, 17 e 18).
UNIDADE 6	Sistema diédrico (Obxectivos 19, 20, 21 e 22).
UNIDADE 7	Métodos en sistema diédrico (Obxectivos 23, 24 e 25).
UNIDADE 8	Figuras en sistema diédrico (Obxectivos 26 e 27).
UNIDADE 9	Poliedros regulares en sistema diédrico (Obxectivos 28 e 29).
UNIDADE 10	Sistema axonométrico (Obxectivos 30, 31, 32 e 33).
UNIDADE 11	Sistema de perspectiva caballera (Obxectivos 34, 35, 36 e 37).
UNIDADE 12	Sistema de planos acoutados (Obxectivos 38, 39 e 40).
UNIDADE 13	Proxectos (Obxectivos 41, 42 e 43).
UNIDADE 14	Debuxo asistido por ordenador (Obxectivos 44, 45 e 46).

1.4.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º DE BACHARELATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA E UNIDADE DIDÁCTICA QUE OS DESENVOLVE

No perfil competencial da materia de 2º de BACHARELATO que a continuación se ofrece na táboa, inclúense as siglas identificativas das competencias crave a cuxa adquisición contribúese particularmente con cada estándar de aprendizaxe evaluable e a unidade didáctica coa que se vincula.

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES	C.C.	U.D.	INSTRUM AVALIAC	MÍNIMOS EXIXIBLES	TEMPOR
BLOQUE 1: XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO							
<p>1. Resolución de problemas xeométricos.</p> <p>2. Proporcionalidade. Rectángulo áureo. Aplicacións.</p> <p>3. Construción de figuras planas equivalentes.</p> <p>4. Relación entre os ángulos e a circunferencia. Arco capaz.</p> <p>5. Aplicacións.</p> <p>6. Potencia dun punto respecto a unha circunferencia. Determinación e propiedades do eixo radical e do centro radical. Aplicación á resolución de tanxencias.</p> <p>7. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación á resolución de tanxencias.</p> <p>8. Transformacións xeométricas. Aplicacións.</p>	<p>1. Resolver problemas de tanxencias mediante a aplicación das propiedades do arco capaz, dos eixos e centros radiais e/ou da transformación de circunferencias e rectas por inversión, indicando gráficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de ligazón e a relación entre os seus elementos.</p>	<p>1.1. Identifica a estrutura xeométrica de obxectos industriais ou arquitectónicos a partir da análise de andar, alzados, perspectivas ou fotografías, sinalando os seus elementos básicos e determinando as principais relacións de proporcionalidade.</p>	CCL	Ud. 1,5	POIN POIV POE	Identifica a estrutura xeométrica de obxectos industriais ou arquitectónicos a partir da análise de andar, alzados, perspectivas ou fotografías.	
		<p>1.2. Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou inversión.</p>	CMCT	Ud. 1,5	POIN POIV	Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia.	
		<p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos.</p>	CAA	Ud. 5	POIN POIV		
		<p>1.4. Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analoxía noutros problemas máis sinxelos.</p>	SIEE	Ud. 2,3,4	POIN POIV	Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos.	
		<p>1.5. Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixos e centros radical, e indicando gráficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de ligazón e a relación entre os seus elementos.</p>	CMCT	Ud. 2,3,4	POIN POIV	Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixos e centros radical, indicando gráficamente a construción auxiliar utilizada e os puntos de ligazón.	

<p>9. Trazado de curvas cónicas e técnicas.</p> <p>10. Curvas cónicas. Orixe, determinación e trazado da elipsis, a parábola e a hipérbola.</p> <p>11. Curvas técnicas. Orixe, determinación e trazado das curvas cíclicas e envolventes.</p> <p>12. Resolución de problemas de pertenza, tanxencia e incidente. Aplicacións.</p>	<p>2. Debuxar curvas cíclicas e cónicas e identificar os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de pertenza, tanxencia ou incidente.</p>	<p>2.1. Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións.</p>	CCL	Ud. 3	POIN POIV	Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos e describe as súas propiedades.	
		<p>2.2. Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado.</p>	CAA	Ud. 3	POIN POIV	Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas.	
		<p>2.3. Traza curvas cónicas despois de determinar os elementos que as definen, tales como eixos, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos ou por homoloxía respecto a a circunferencia.</p>	SIEE	Ud. 3	POIN POIV	Traza curvas cónicas despois de determinar os elementos que as definen, tales como eixos, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos.	
<p>13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións.</p> <p>14. Afinidade. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras afíns.</p> <p>Construción da elipsis afín a unha circunferencia.</p> <p>15. Trazado de figuras planas complexas utilizando escalas e construcións auxiliar idóneas.</p>	<p>3. Relacionar as transformacións homolóxicas coas súas aplicacións á xeometría plana e aos sistemas de representación, valorando a rapidez e a exactitude nos trazados que proporciona a súa utilización.</p>	<p>3.1. Comprende as características das transformacións homolóxicas, identifica as súas invariantes xeométricas e describe as súas aplicacións.</p>	CCL	Ud. 5	POIN POIV	Comprende as características das transformacións homolóxicas e identifica as súas invariantes xeométricas.	
		<p>3.2. Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas.</p>	SIEE	Ud. 5	POIN POIV	Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas.	
		<p>3.3. Deseña a partir dun esbozo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica gráficamente a construción auxiliar utilizada.</p>	CMCT	Ud. 1, 5	POIN POIV POE		

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

<p>1. Punto, recta e plano no sistema diédrico. 2. Resolución de problemas de pertenza, incidencia, paralelismo e perpendicularidade. 3. Determinación da verdadeira magnitude de segmentos e formas planos. 4. Construción de figuras planas no sistema diédrico. 5. Abatemento de planos. Determinación dos seus elementos. Aplicacións. 6. Xiro dun corpo xeométrico. Aplicacións. 7. Cambios de plano. Determinación das novas proxeccións. Aplicacións. 8. Afinidade entre proxeccións. 9. Problema inverso ao abatemento.</p>	<p>1. Valorar a importancia da elaboración de debuxos a man alzada para desenvolver a visión espacial, analizando a posición relativa entre rectas, planos e superficies, identificando as súas relacións métricas para determinar o sistema de representación adecuado e a estratexia idónea que solucione os problemas de representación de corpos ou espazos tridimensionais.</p>	<p>1.1. Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico ou, no seu caso, o sistema de planos acoutados como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude.</p>	CAA	Ud. 6,12	POIN POIV	Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico, como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude.	11 sesións
		<p>1.2. Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas.</p>	SIEE	Ud. 7	POIN POIV	Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas.	10 sesións
		<p>1.3. Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatemento ou cambios de plano en sistema diédrico e, no seu caso, no sistema de planos acoutados.</p>	CAA	Ud. 6,7,12	POIN POIV	Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatemento ou cambios de plano en sistema diédrico.	11 sesións
		<p>1.4. Representa o hexaedro ou cubo en calquera posición respecto aos planos coordenados, o resto dos poliedros regulares, prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas.</p>	SIEE	Ud. 8,9	POIN POIV	Representa o hexaedro en calquera posición respecto aos planos coordenados e o octaedro, prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas.	4 sesións
<p>10. Corpos xeométricos no sistema diédrico. 11. Representación de poliedros regulares. Posicións singulares. 12. Determinación das súas seccións principais. 13. Representación de prismas e pirámides. 14. Representación de cilindros, conos e esferas. Seccións planas. 15. Determinación de seccións planas e elaboración de desenvolvementos. 16. Interseccións. 17. Xiros, abatemento ou cambios de plano para determinar a verdadeira magnitude de elementos de pezas tridimensionais.</p>	<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos mediante as súas proxeccións ortográficas, analizando as posicións singulares respecto aos planos de proxección, determinando as relacións métricas entre os seus elementos, as seccións planas principais e a verdadeira magnitude ou desenvolvemento das superficies que os conforman.</p>	<p>2.1. Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispoñer as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p>	CCMT CAA	Ud. 8	POIN POIV	Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispoñer as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.	3 sesións
		<p>2.2. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas e/ou esféricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude.</p>	CMCT	Ud. 8,9	POIN POIV	Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude.	4 sesións
		<p>2.3. Atopa a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída.</p>	CMCT	Ud. 8,9	POIN POIV	Atopa a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída.	3 sesións

		2.4. Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatemento ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman.	CAA	Ud. 8,9	POIN POIV	Desenvolve superficies poliédricas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatemento ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman.	3 sesións
18. Sistemas axonométricos ortogonais. 19. Posición do triedro fundamental. 20. Relación entre o triángulo de trazas e os eixos do sistema. 21. Determinación de coeficientes de redución. 22. Tipoloxía das axonometrías ortogonais. Vantaxes e inconvenientes. 23. Representación de figuras planas. 24. Representación simplificada da circunferencia. 25. Representación de corpos xeométricos e espazos arquitectónicos. Seccións planas. Interseccións.	3. Debuxar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen mostrar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios, utilizando a axuda do abatemento de figuras planas situadas nos planos coordenados, calculando os coeficientes de redución e determinando as seccións planas principais.	3.1. Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental, determinando o triángulo de trazas e calculando os coeficientes de redución.	CMCT	Ud. 10	POIN POIV	Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental.	3 sesións
		3.2. Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen mostrar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios.	CEC	Ud. 10	POIN POIV	Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais.	9 sesións
		3.3. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas caballerías.	CMCT	Ud. 10,11	POIN POIV		8 sesións

BLOQUE 3: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROXECTOS

<p>1. Elaboración de esbozos, esbozos e planos. 2. Proceso de deseño ou fabricación: perspectiva histórica e situación actual. 3. Proxecto: tipos e elementos. 4. Planificación de proxectos. 5. Identificación das fases dun proxecto. Programación de tarefas. 6. Elaboración das primeiras ideas. 7. Tipos de planos: de situación, de conxunto, de montaxe, de instalación, de detalle, de fabricación ou de construción.</p>	<p>1. Elaborar esbozos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.</p>	<p>1.1. Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico.</p>	CSC	Ud. 13	POIV POT POE	Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico.	
		<p>1.2. Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen.</p>	CMCT	Ud. 13	POIV POT POE	Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen.	
		<p>1.3. Debuxa esbozos a man alzada e esbozos acoutados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas.</p>	CEC	Ud. 13	POIV POT POE	Debuxa esbozos a man alzada e esbozos acoutados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas.	2 sesións
		<p>1.4. Elabora esbozo de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoñendo as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando esbozos a man alzada para a elaboración de debuxos acoutados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, consonte a normativa de aplicación.</p>	CEC	Ud. 13	POIV POT POE	Elabora esbozo de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando esbozos a man alzada para a elaboración de debuxos acoutados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, consonte a normativa de aplicación.	3 sesións

<p>8. Presentación de proxectos.</p> <p>9. Elaboración da documentación gráfica dun proxecto gráfico, industrial ou arquitectónico sinxelo.</p> <p>10. Debuxo de esbozo a man alzada e esquemas.</p> <p>11. Elaboración de debuxos acoutados.</p> <p>12. Elaboración de esbozo de pezas e conxuntos.</p> <p>13. Posibilidades das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas ao deseño, á edición, ao arquivo e á presentación de proxectos.</p> <p>14. Debuxo vectorial 2D. Debuxo e edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidade de capas.</p> <p>15. Debuxo vectorial 3D. Inserción e edición de sólidos. Galerías e bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.</p> <p>16. Selección do encadre, a iluminación e o punto de vista.</p> <p>17. Resolución de exercicios de debuxo técnico utilizando recursos informáticos.</p>	<p>2. Presentar de maneira individual e colectiva os esbozos, os esbozos e os planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.</p>	<p>2.1. Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización.</p>	CD	Ud. 14	POO	Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización.	
		<p>2.2. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispoñendo a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade.</p>	CD	Ud. 14	POIV POE	Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas e editando obxectos.	3 sesións
		<p>2.3. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando o encadre, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado.</p>	CD	Ud. 14	POIV POE	Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando o encadre, a iluminación e o punto de vista	4 sesións
		<p>2.4. Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan o obxectivo para os que se realizaron.</p>	CD	Ud. 14	POO	Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan o obxectivo para os que se realizaron.	

1.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1: Trazados no plano	8 sesións
UNIDADE 2: Trazado de tanxencias	9 sesións
UNIDADE 3: Curvas cónicas	8 sesións
UNIDADE 4: Curvas técnicas	5 sesións
UNIDADE 5: Transformacións xeométricas	8 sesións
UNIDADE 6: Sistema diédrico	11 sesións
UNIDADE 7: Métodos en sistema diédrico	13 sesións
UNIDADE 8: Figuras en sistema diédrico	11 sesións
UNIDADE 9: Poliedros regulares en sistema diédrico	7 sesións
UNIDADE 10: Sistema axonométrico	11 sesións
UNIDADE 11: Sistema de perspectiva caballera	9 sesións
UNIDADE 12: Sistema de planos acoutados	8 sesións
UNIDADE 13: Proxectos	5 sesións
UNIDADE 14: Debuxo técnico asistido por computador	7 sesións
TOTAL	120 sesións

1.4.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA

- 1- Identifica a estrutura xeométrica de obxectos sinalando os seus elementos básicos e determinando as principais relacións de proporcionalidade.
- 2- Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando o concepto de potencia.
- 3- Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos, analizando posibles solucións.
- 4- Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixos e centros radicais, indicando gráficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de ligazón e a relación entre os seus elementos.
- 5- Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións.
- 6- Resolve problemas de pertenza, intersección e tangencias entre liñas rectas e curvas cónicas.
- 7- Traza curvas cónicas despois de determinar os elementos que as definen, tales como eixos, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos.
- 8- Comprende as características das transformacións homolóxicas e identifica as súas invariantes xeométricas.
- 9- Aplica a homoloxía e a afinidade á representación de formas planas.
- 10- Comprende os fundamentos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude.
- 11- Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección.
- 12- Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico.
- 13- Representa o hexaedro, o tetraedro e o octaedro en calquera posición respecto aos planos coordenados e prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas.
- 14- Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispoñer as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.
- 15- Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude.

- 16- Atopa a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída.
- 17- Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatemento ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman.
- 18- Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental.
- 19- Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen mostrar.
- 20- Determina a sección plana de corpos formados por superficies poliédricas.
- 21- Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico.
- 22- Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen.
- 23- Debuxa esbozos a man alzada e esbozos acoutados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas.
- 24- Elabora esbozo de pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoñendo as vistas, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando esbozos a man alzada para a elaboración de debuxos acoutados e planos de montaxe, consonte a normativa de aplicación.
- 25- Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización.
- 26- Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, editando obxectos e dispoñendo a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade.
- 27- Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan o obxectivo para os que se realizaron.

2 DEBUXO ARTÍSTICO BACHARELATO

2.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

Partindo das destrezas e dos coñecementos adquiridos polo alumnado na materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual, da ensino secundaria obrigatoria (ESO), en bacharelato profundarase nas destrezas e no concepto do debuxo como ferramenta do pensamento que participa no proceso creativo, comunicativo, plástico e visual, contribuíndo a adquirir as competencias necesarias para a formación permanente da persoa.

As materias Debuxo Artístico I e II achegan coñecementos teóricos, técnicos e estéticos, fomentando un pensamento divergente. A aprendizaxe estética debe realizarse sobre bases teóricas e prácticas, fomentando a creatividade, o espírito de investigación e a formación permanente.

De xeito gradual e secuencial, os coñecementos e as destrezas adquiridos en Debuxo Artístico I deben ser a base sobre a que se asente Debuxo Artístico II. Ensinarase e aplicarase o principio de partir do particular cara ao xeral, para que o alumnado vaia adquirindo as habilidades e os conceptos e poder construír aprendizaxes significativas, mediante o deseño de proxectos globais.

En Debuxo Artístico I, o alumnado traballará a materia de forma máis obxectiva, para dedicar o segundo curso a aspectos máis subxetivos, desenvolvendo o seu potencial creador orientado cara ás múltiples alternativas formativas artísticas máis acordes cos seus intereses.

2.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ASIGNATURA NO BACHARELATO

O ensino do Debuxo artístico no Bacharelato terá como finalidade o desenvolvemento das seguintes capacidades:

1. Coñecer e distinguir os elementos básicos de configuración da forma, empregándoos correctamente, segundo criterios analíticos, na representación de obxectos da contorna ou expresivos, sobre obxectos reais ou simbólicos.
2. Entender a forma dos obxectos que se representan como consecuencia da súa estrutura interna e saber representala gráficamente.
3. Comprender os distintos datos visuais que conteñen as formas como partes relacionadas dun conxunto, atendendo especialmente ás proporcións que se dan entre eles e representándoos prioritariamente segundo a súa importancia no conxunto e ignorando detalles superfluos.
4. Empregar de modo eficaz os mecanismos de percepción relacionados coas imaxes plásticas, desenvolvendo a memoria visual e a retentiva para poder comunicarse con imaxes procedentes tanto do exterior como do interior dun mesmo.
5. Valorar a importancia da observación e estudo directo das formas orgánicas da natureza como fonte de reflexión para representacións de carácter subxetivo.
6. Coñecer as leis básicas da asociación perceptiva e interpretar una mesma forma ou conxunto de formas con diferentes intencións comunicativas ou expresivas.
7. Planificar o proceso de realización da obra, utilizar os materiais, técnicas e procedementos adecuados á finalidade

pretendida, analizar e valorar criticamente, de forma individual ou cooperativa e utilizando a terminoloxía básica da materia, tanto o proceso como os resultados, procedendo dun xeito racional e ordenada no traballo.

8. Coñecer os fundamentos teóricos e prácticos sobre a cor e a súa utilización, para a súa aplicación plástica de forma razoada e expresiva.

9. Valorar a realización de modificacións combinatorias e o aporte de intencións expresivas de carácter subxectivo aos debuxos, como medio para desenvolver a sensibilidade estética, a creatividade e o pensamento diverxente.

10. Apreciar os valores culturais e estéticos, como parte da diversidade cultural, contribuíndo ao seu respecto, conservación e mellora, con especial atención ao patrimonio cultural de Galicia.

11. Participar de forma igualitaria en actividades cooperativas con flexibilidade, responsabilidade e respecto ante as opinións propias e alleas para potenciar a comunicación e a valoración crítica dos diferentes puntos de vista.

2.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

Ao traballar de xeito creativo, o alumnado desenvolve a capacidade crítica aplicándoa ás súas propias creacións e ás dos seus compañeiros e as súas compañeiras; valora o feito artístico e goza del, sensibilizándose cara á contorna, para a satisfacción estética e como aspecto motivador, para o seu desenvolvemento creativo, potenciando a Competencia de conciencia e expresión cultural; debe coñecer os antecedentes artísticos e as achegas de artistas ao debuxo, ás artes plásticas e ao deseño en xeral, a través da historia e, sobre todo, a presenza e a función do debuxo nas manifestacións artísticas contemporáneas. O coñecemento da evolución e a súa valoración positiva do debuxo artístico como linguaxe expresivo e comunicativo, reforzará as súas aplicacións nunha sociedade cada vez máis tecnolóxica e inmediata.

A materia de Debuxo Artístico nesta etapa debe proporcionar un panorama amplo das súas aplicacións, orientando e preparando para outros ensinados posteriores que o alumnado poida cursar, sexan artísticas ou tecnolóxicas, como base para a formación de profesionais creativos/as: ensinados artísticos superiores, ensinados profesionais de artes plásticas e deseño, belas artes e outras afines; en definitiva, ensinados creativos nos seus múltiples facetas (interiores, moda, produto gráfico, multimedia, xoyería, ilustración, deseño web, multimedia, etc).

2.2 METODOLOXÍA

A metodoloxía didáctica enténdese como o conxunto de estratexias, procedementos e accións organizadas e planificadas polo profesorado, coa finalidade de posibilitar a aprendizaxe do alumnado e o logro dos obxectivos suscitados.

2.2.a METODOLOXÍA XERAL

Neste apartado procederase seguindo os principios psicopedagóxicos xa desenvolvidos no capítulo 1.2.a (páxina 9).

2.2.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA

Os diferentes contidos explícanse e transmiten aos alumnos a través de introducións teóricas, glosarios de termos, proxección de imaxes, análises de obras, etc, segundo o tema e o criterio do profesor. Unha vez iniciado ao alumno na materia, propóñenselle actividades que faciliten a súa asimilación, comezando polo máis elemental e terminando, para o máis complexo, con exercicios que permitan un desenvolvemento máis creativo e unha maior asociación a outros coñecementos.

Cada alumno parte dun nivel e posúe unhas diferentes expectativas. Non é, xa que logo, exigible un nivel homogéneo de resultados, aínda que si é aconsexable manter un mínimo común. Consecuentemente valorarase a evolución persoal por medio do traballo regular. O ensino individualizado aposta pola persoa, por cada individuo dentro da sociedade. Cada un posúe distintas características e calidades que lle fan único e que dependen do seu desenvolvemento físico, mental, emocional, madurez social e capacidade, nunha ascendente liña evolutiva persoal. Segundo isto e tendo en conta as diferentes aptitudes, intereses, emotividade e polo tanto rendemento, é adecuado aplicar un trato segundo as características de cada alumno. Entendemos pois, que este ensino, en xeral, debe basearse nun método individualizado, creativo, activo e aberto á experimentación.

Preténdese aproveitar os aspectos positivos do ensino individual e da colectiva e neutralizar as súas deficiencias baseándose nunha *estimulación común*, habitual no ensino colectivo e unha *atención ao proceso persoal de desenvolvemento* como no ensino individual.

Para facilitar este procedemento, será necesario, ademais, potenciar *unha dinámica de clase participativa*, propiciando así a análise colectiva de resultados e posibilitando propostas de traballo por parte dos alumnos.

O método esixe atender non só ao resultado, tamén ao proceso mesmo de aprendizaxe. Deberá seguirse un *método creativo*, baseado en estimular a motivación do alumno para que satisfaga os seus impulsos cognitivos e estéticos e encauzarlos para que resulten o máis provechosos posibles, prevíndoos contra a frustración ante o ?fracaso? e evidenciando a necesidade dun esforzo continuado para a obtención de logros.

O desenvolvemento da individualidade creativa realizarase nesta asignatura, no contexto da actividade como procedemento complementario e necesario aos aspectos conceptuais, en dúas fases creativas diferenciadas: unha previa de *experimentación* cos diversos exercicios e outra de *aplicación* dos resultados obtidos na primeira. Os coñecementos conceptuais e teóricos e as súas aplicacións, obteranse a partir das explicacións do profesor, dos documentos que este lles aporte e da necesaria lectura de textos por parte alumnado, non só da materia propiamente dita, senón tamén doutros que posibiliten o desenvolvemento da imaxinación e estimulen o pensamento visual.

Como **recursos e materiais** utilizaranse entre outros:

- proxección de imaxes, blogs e museos da rede, observación dos mestres do mundo da arte ...
- libros de arte da biblioteca ...
- bibliografía específica sobre os distintos temas.
- uso do aula de informática
- materiais propios da materia.
- visitas a museos e exposicións.
- talleres específicos e actividades programadas (gravado, debuxo do natural, ...)

2.2.c MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

Para os alumnos que presenten dificultades á hora de alcanzar os obxectivos marcados para o curso, segundo os criterios de avaliación establecidos e que teñan unha actitude de traballo e esforzo cara á materia, poderáselles aplicar unha serie de medidas de reforzo para axudarlles a conseguilos:

- Revisión individualizada das láminas: En cada lámina indícaranse os erros cometidos para evitar que aparezan nas seguintes. Si fose necesario, o alumno poderá repetila.
- Ritmo de traballo apropiado a cada alumno: Ao ter cada alumno un caderno de traballo puiden administrar o tempo segundo as súas necesidades.
- Variación do número de exercicios a entregar: Só no caso de que o alumno, por circunstancias xustificadas ou por presentar unha actitude clara de traballo, non poida realizar todas as actividades propostas.

Si ademais fose necesario empregaríanse os seguintes tipos de actividades:

- Actividades de ampliación: Son actividades de dificultade maior que serán aplicadas a aqueles alumnos que así o precisen.
- Actividades de reforzo: Consisten nunha serie de láminas deseñadas para traballar dun xeito máis estruturada e menos disgregada os contidos propios das unidades nas que están incluídas. Utilizaranse sobre todo dentro das adaptacións significativas.

2.3 AVALIACIÓN

Para levala a cabo, seguiranse os procedementos descritos no apartado 1.4 desta programación. Os criterios que garanten as aprendizaxes mínimas de 1º de Bacharelato descríbense a continuación na programación anual.

2.3.a CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Avaliación

Ponderarase a nota media conforme ao seguinte:

- En cada bloque temático suscitaranse diferentes procedementos e técnicas para, despois, realizar exercicios cos que se evaluará o nivel de coñecemento adquirido.
- A media da cualificación obtida nestes traballos significará o 70% do total da avaliación.
- Cada trimestre propoñeranse actividades para realizar fose do aula, relacionadas cos contidos estudados e supoñerán ata un 20% da nota.
- Complétase o resto da nota, un 10% da cualificación, en base a criterios actitudinais (interese, predisposición, puntualidade ...) extraídos da disposición manifestada polo alumno e rexistrados no caderno do profesor.

Avaliación ordinaria

Neste caso, a nota obtense a través da media das tres avaliacións ou mediante a seguinte ponderación para estimular a progresión do alumno: 20% a primeira avaliación, 30% a segunda e 50% a terceira. Aplicarase a máis favorable.

As porcentaxes das avaliacións poderían variar tanto colectiva como individualmente, atendendo á diversidade do alumnado e en función da súa resposta. Destes cambios serán oportunamente informados os alumnos.

Enténdese que a materia está superada se obtense unha cualificación de 5 ou máis. O redondeo farase da seguinte forma:

Redondearase por enriba no caso de que o decimal sexa 0,5 ou superior.

Avaliación extraordinaria

Para a avaliación extraordinaria, o alumno deberá facer unha serie de traballos relacionados cos contidos, que se lle indícarán con anterioridade. Ademais, convocaráselle a un exercicio de carácter práctico, similar aos realizados

durante o curso, que poderá versar sobre calquera dos temas expostos ao longo do mesmo. Dita proba supoñerá o 70% da nota e as actividades a entregar o 30% restante.

2.3.b ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES

O alumno que non supere a materia na avaliación extraordinaria e promocióne ao curso seguinte, deberá realizar actividades de carácter práctico, deseñadas polo Departamento, que lle serán entregadas ao longo do curso. Haberá de presentarse, tamén, ás probas de carácter práctico nas datas fixadas para ese efecto polo Centro.

O valor ponderado da cualificación final, será do 70% para a proba presencial e do 30% para as actividades.

2.4 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO

2.4.a OBXECTIVOS 2º BACHARELATO

- 1- Coñecer e distinguir os elementos básicos de configuración da forma, empregándoos correctamente, segundo criterios analíticos, na representación de obxectos da contorna ou expresivos, sobre obxectos reais ou simbólicos.
- 2- Entender a forma dos obxectos que se representan como consecuencia da súa estrutura interna e saber representala gráficamente.
- 3- Comprender os distintos datos visuais que conteñen as formas como partes relacionadas dun conxunto, atendendo especialmente ás proporcións que se dan entre eles e representándoos prioritariamente segundo a súa importancia no conxunto e ignorando detalles superfluos.
- 4- Empregar de modo eficaz os mecanismos de percepción relacionados coas imaxes plásticas, desenvolvendo a memoria visual e a retentiva para poder comunicarse con imaxes procedentes tanto do exterior como do interior dun mesmo.
- 5- Valorar a importancia da observación e estudo directo das formas orgánicas da Natureza como fonte de reflexión para representacións de carácter subxectivo.
- 6- Coñecer as proporcións da figura humana para a súa representación con distintos fins expresivos e en diferentes contornas.
- 7- Coñecer as leis básicas da asociación perceptiva e interpretar una mesma forma ou conxunto de formas con diferentes intencións comunicativas ou expresivas.
- 8- Coñecer a terminoloxía básica, así como os materiais, técnicas e procedementos adecuados á finalidade pretendida, valorar criticamente a súa utilización adecuada e proceder dun xeito racional e ordenada no traballo.
- 9- Coñecer e valorar os fundamentos teóricos e prácticos da perspectiva e aplicalos na representación de espazos e obxectos.
- 10- Coñecer os fundamentos teóricos e prácticos sobre a cor e a súa utilización, para a súa aplicación plástica de forma razoada e expresiva.
- 11- Valorar a realización de modificacións combinatorias e o aporte de intencións expresivas de carácter subxectivo aos debuxos, como medio para desenvolver a sensibilidade estética, a creatividade e o pensamento diverxente.

2.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

O Debuxo Artístico II se estrutura en cinco bloques de contido: "

A forma. Estudo e transformación", "A expresión da subxectividade", "Debuxo e perspectiva", "O corpo humano como modelo" e "O debuxo no proceso creativo". A partir destes, organízanse as seguintes unidades didácticas que se concretarán na Programación de Aula:

UNIDADE 1	A forma. Análise e modificación. Transformación expresiva. (Obxectivos 1, 2, 3, 5 e 6)
UNIDADE 2	Estrutura interna e proporción na representación formal. (Obxectivos 1, 2 e 3)
UNIDADE 3	A retentiva e a memoria visual na percepción. (Obxectivos 3, 4 e 5)
UNIDADE 4	A perspectiva no debuxo. (Obxectivos 8 e 9)
UNIDADE 5	A representación da Natureza e formas orgánicas. (Obxectivos 5, 7 e 8)
UNIDADE 6	A representación da figura humana. Anatomía, antropometría e movemento. (Obxectivos 6, 7 e 8)
UNIDADE 7	A creatividade e a subxectividade na expresión. Valor expresivo da cor e das distintas técnicas. (Obxectivos 7, 8, 10 e 11)

2.4.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º DE BACHARELATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA

No perfil competencial da materia de 2º de BACHARELATO que a continuación se ofrece na táboa, inclúense as siglas identificativas das competencias crave a cuxa adquisición contribúese particularmente con cada estándar de aprendizaxe evaluable e os obxectivos cos que se vincula.

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C.C.	U.D.	INSTRUM AVALIAC	MÍNIMOS EXIXIBLES	TEMPOR
BLOQUE 1. A FORMA. ESTUDIO E TRANSFORMACIÓN								
b, i, m, n, d, g	1. Percepción e descrición obxectiva da forma.	1. Desenvolve a destreza no debuxo con distintos niveis de iconicidade.	1.1. Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos graos de iconicidade, con diferentes técnicas gráficas e segundo as súas funcións comunicativas (ilustrativas, descritivas, ornamentais ou subxectivas).	CSIEE CCEC	Ud. 1,7,5	POIV POE	Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos graos de iconicidade, con diferentes técnicas gráficas	4 sesións
b, i, m, n, d, g	2. Modelo analítico e modelo sintético. 3. Retentiva e memoria visual. Consideracións nemotécnicas.	2. Interpretar unha forma ou un obxecto segundo as súas intencións comunicativas.	2.1. Analiza a configuración das formas naturais e artificiais, discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica e a discusión verbal e escrita.	CCEC CD	Ud. 1,2,6 5	POIN POIV POE	Analiza a configuración das formas naturais e artificiais, discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica	11 sesións
BLOQUE 2. A EXPRESIÓN DA SUBXECTIVIDADE								
b, i, m, n, d, g	1. Psicoloxía da forma e a composición. Estudo e aplicación dos elementos compositivos que rexen a intención expresiva das creacións plásticas.	1. Desenvolver a capacidade de representación das formas mediante a memoria e a retentiva visual.	1.1. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.	CSIEE CCEC	Ud. 3,2,5	POIV POE	Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.	9 sesións
b, i, m, n, d, g	2. Comportamento e interrelación das formas tridimensionais no espazo.	2. Elaborar imaxes con distintas funcións expresivas utilizando a memoria e a retentiva visual.	2.1. Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores (funcións expresivas).	CCL CCEC	Ud. 1,5,3	POIV POE	Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores	7 sesións
			2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición.	CAA	Ud. 1,5,3	POIV POE	Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición.	8 sesións

b, i, m, n, d, g	3. Valor expresivo da luz e da cor. 4. Ruptura da tradición figurativa e nacemento de novas interpretacións da realidade.	3. Investigar sobre a expresividade individual, coa linguaxe propia da expresión gráfico-plástica.	3.1. Analiza de forma verbal e escrita, individual e colectivamente, obras propias ou alleas, atendendo aos seus valores subxectivos.	CCL	Ud.1	POIN POT		2 sesións
BLOQUE 3. DEBUXO E PERSPECTIVA								
b, i, m, n, d, g, p	1. Valoracións da aparencia formal respecto ao momento de vista perceptivo. 2. Representación da forma con remates expresivos.	1. Representar gráficamente con diferentes niveis de iconicidad, as formas, illadas ou nunha composición, a contorna inmediata, interiores e exteriores, expresando as características espaciais e de proporcionalidade e os valores lumínicos e cromáticos.	1.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista.	CSC	Ud. 4,5	POIV POE POT	Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista.	9 sesións
			1.2. Observa a contorna como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo as variacións formais segundo o punto de vista.	CSIEE CCEC	Ud. 4,5	POIV POE	Observa a contorna como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo as variacións formais.	9 sesións
			1.3. Representa os obxectos illados ou nunha contorna coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos.	CSIEE CCEC	Ud. 1,5	POIV POE	Representa os obxectos illados ou nunha contorna coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos.	4 sesións

BLOQUE 4. O CORPO HUMANO COMO MODELO

b, i, m, n, d, g	1. Análise da figura humana. Relacións de proporcionalidade.	1. Analizar as relacións de proporcionalidade da figura humana.	1.1. Comprende a figura humana como un elemento de estudo gráfico e expresivo, mediante a observación e a reflexión de obras propias e alleas.	CCEC	Ud. 6,1	POIN POIV	Comprende a figura humana como un elemento de estudo gráfico e expresivo, mediante a observación	5 sesións
			1.2. Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos.	CMCCT CCEC	Ud. 6,1	POIV POE	Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos.	5 sesións
b, i, m, n, d, g	2. Nocións básicas de anatomía artística. 3. Estudo da representación do movemento da figura humana.	2. Representar a figura humana e a súa contorna, identificando as relacións de proporcionalidade entre o conxunto e os seus partes.	2.1. Representa a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen e á articulación e a orientación da estrutura que a define.	CSIEE CCEC	Ud. 6,2	POIV POE	Representa a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen	7 sesións
b, i, m, n, d, g	4. Antropometría. Relacións da figura humana co espazo arquitectónico e con contorna natural.	3. Experimentar cos recursos gráfico-plásticos para representar o movemento e a expresividade da figura humana.	3.1. É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.	CAA	Ud.6	POIV POE	É capaz de representar e captar a figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.	3 sesións
			3.2. Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito.	CSIEE CCEC	Ud.6	POIV POT POE	Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos coa figura humana como suxeito.	3 sesións

BLOQUE 5. O DEBUXO NO PROCESO CREATIVO

b, i, m, n, d, g	1. Técnicas secas máis comúns e a súa aplicación no proceso creativo.	1. Coñecer e aplicar as ferramentas dixitais de debuxo e as súas aplicacións na creación gráfico-plástica.	1.1. Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital, utilizando as TIC en procesos creativos.	CD	Ud.7	POIV POT	Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital, utilizando as TIC en procesos creativos.	1 sesión
b, i, m, n, d, g	2. Introducción ás técnicas húmidas e a súa aplicación no proceso creativo. Emprego das ferramentas TIC nos procesos creativos.	2. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e do coñecemento da súa terminoloxía, dos materiais e dos procedementos para desenvolver o proceso creativo con remates artísticos, tecnolóxicos ou científicos, así como as posibilidades das TIC.	2.1. Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos, elaborando proxectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non, do mesmo nivel ou externos.	CSC	Ud.7	POT	Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos.	1 sesión
			2.2. Demostra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, propoñendo solucións gráfico-plásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima.	CSIEE CCEC	Ud.7	CDO	Demostra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima.	1 sesión

			2.3. Está orientado/a e coñece as posibilidades do debuxo artístico nos ensinamentos artísticos, tecnolóxicas e científicas, con exemplos claros e contacto directo con artistas, deseñadores/as, científicos/as e técnicos/as.	CMCCT CAA	Ud.7	CDO POO	Está orientado/a e coñece as posibilidades do debuxo artístico nos ensinamentos artísticos, tecnolóxicas e científicas, con exemplos claros.	1 sesión
			2.4. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica en postas en común dos seus proxectos individuais ou colectivos, fomentando a participación activa e a crítica construtiva.	CCL	Ud.7	CDO POT		1 sesión
			2.5. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticos.	CAA CSIEE CCEC CCL	Ud.7	POIV POE	Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos para representar.	1 sesión
b, i, m, n, d, g	3. Actitude creativa.	3. Mostrar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, levando á aula todos os materiais necesarios.	3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e lévao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CSC	Ud.7	CDO	Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e lévao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	1 sesión

2.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1- A forma. Análise e modificación. Transformación expresiva.	14 sesións
UNIDADE 2- Estrutura interna e proporción na representación formal.	12 sesións
UNIDADE 3- A retentiva e a memoria visual na percepción	10 sesións
UNIDADE 4- A perspectiva no debuxo.	12 sesións
UNIDADE 5- A representación da Natureza e formas orgánicas.	14 sesións
UNIDADE 6- A representación da figura humana. Anatomía, antropometría e movemento.	16 sesións
UNIDADE 7- A creatividade e a subxectividade na expresión. Valor expresivo da cor e das distintas técnicas.	8 sesións propias e o resto distribuídas noutras unidades
TOTAL	86 sesións

2.4.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA

- 1- Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos grados de iconicidade con diferentes técnicas gráficas.
- 2- Analiza a configuración das formas naturais e artificiais, discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica.
- 3- Representa formas apresas mediante a percepción visual e táctil atendendo ás súas características formais esenciais.
- 4- Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores.
- 5- Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións dun mesmo obxecto ou composición.
- 6- Analiza de forma verbal obras propias ou alleas, atendendo aos seus valores subxectivos.
- 7- Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista.
- 8- Observa a contorna como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineales, atendendo as variacións formais segundo o punto de vista.
- 9- Representa os obxectos illados ou nunha contorna coñecendo os aspectos estruturales da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos.
- 10- Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos.
- 11- Representa a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen e á articulación e a orientación da estrutura que a define.
- 12- É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.
- 13- Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito.
- 14- Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital, utilizando as TIC en procesos creativos.
- 15- Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos, elaborando proxectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non, do mesmo nivel ou externos.
- 16- Demostra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, propoñendo solucións gráfico-plásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e o seu autoestima.
- 17- Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica en postas en común dos seus proxectos individuais ou colectivos.
- 18- Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticos.
- 19- Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e lévao ao aula cando é necesario para a elaboración das actividades.